

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1476>

Gamificación como Estrategia Innovadora para potenciar el Aprendizaje de las Ciencias Sociales en Estudiantes del Nivel Medio del Colegio Nacional Isla Ita. Año 2024

Gamification as an Innovative Strategy to Enhance the Learning of Social Sciences in High School Students at Colegio Nacional Isla Ita. Year 2024

Alexis David Villamayor Reinaldi

villamayor92@gmail.com

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación
Programa Maestría en Didáctica de las Ciencias Sociales
Universidad Nacional de Pilar
Pilar-Paraguay

*Artículo recibido: (la fecha la coloca el Equipo editorial) - Aceptado para publicación:
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

RESUMEN

El presente estudio analiza el impacto de la implementación de estrategias de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la motivación, participación activa y rendimiento académico de los estudiantes de Ciencias Sociales del Colegio Nacional Isla Ita durante el año 2024. La investigación surge ante la necesidad de innovar los métodos de enseñanza y fomentar el aprendizaje significativo, considerando los desafíos tradicionales en la comprensión de los contenidos y la participación estudiantil. Se empleó un enfoque cuantitativo-descriptivo, utilizando cuestionarios aplicados a los estudiantes y entrevistas a los docentes, complementados con observación de clase y análisis de planificaciones. Los hallazgos evidencian que la gamificación y el ABJ contribuyeron significativamente a incrementar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, promovieron la participación activa y colaborativa, y mejoraron el rendimiento académico en términos de comprensión de conceptos, análisis, síntesis y resolución de problemas. Elementos como niveles, puntos, colaboración y clasificación favorecieron el aprendizaje, alineándose con teorías de motivación y aprendizaje significativo. Los docentes reconocieron los beneficios de estas estrategias a pesar de los desafíos relacionados con la planificación y la disponibilidad de recursos. En conclusión, la investigación demuestra que la gamificación y el ABJ son herramientas efectivas para dinamizar las clases de Ciencias Sociales, estimulando la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, ABJ, motivación, participación, rendimiento académico

ABSTRACT

This study analyzes the impact of implementing gamification and Game-Based Learning (GBL) strategies on the motivation, active participation, and academic performance of Social Sciences students at Colegio Nacional Isla Ita during the year 2024. The research arises from the need to innovate teaching methods and foster meaningful learning, considering the traditional challenges in content comprehension and student engagement. A quantitative-descriptive approach was employed, using questionnaires administered to students and interviews with teachers, complemented by classroom observation and lesson plan analysis. The findings reveal that gamification and GBL significantly contributed to increasing students' intrinsic and extrinsic motivation, encouraged active and collaborative participation, and improved academic performance in terms of concept comprehension, analysis, synthesis, and problem-solving. Elements such as levels, points, collaboration, and ranking supported learning, aligning with motivation and meaningful learning theories. Teachers acknowledged the benefits of these strategies despite challenges related to planning and resource availability. In conclusion, the research demonstrates that gamification and GBL are effective tools for energizing Social Sciences classes, stimulating students' motivation, participation, and meaningful learning.

Keywords: gamification, GBL, motivation, participation, academic performance

ÑE'ËMBOHOVÁI

Ko'ã investigación ohechauka mba'éichapa gamificación ha Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) oipytyvõta la motivación, la participación activa ha rendimiento académico rehegua mbo'ehaovusu Social Sciences Colegio Nacional Isla Ita-pe 2024 arapegua. Ko estudio oñembojoaju innovación rehe mbo'ehaovusu mba'e rehegua ha aprendizaje significativo rehegua, tekotevêva kuatiahaipyre oguereko haña ha mbo'ehaovusu kuatia rembiapo rehegua. Oñembohasa enfoque cuantitativo-descriptivo, oñemohendáva cuestionarios mbo'ehaovusu rehe ha entrevistas mbo'ehaovusu rehe, avei oñemohendáva observación de clase ha análisis de planificación rehe. Ko'ã instrumento ohechauka mba'éichapa mbo'ehaovusu oñemohendáta motivación, interés, participación ha comprensión de contenidos rehe, ha avei mba'éichapa mbo'ehaovusu oñeñe'ẽ umi actividad gamificada rehegua. Resultados ohechauka gamificación ha ABJ ohepytyvõta ha oñemombarete motivación intrínseca ha extrínseca, ohepytyvõta participación activa ha colaborativa rehe, ha oñemombarete rendimiento académico concepto rehegua comprensión, análisis, síntesis ha resolución de problemas rehe. Elemento ha'eveko: niveles, puntos, colaboración ha clasificación oñemombarete aprendizaje rehe, oñembojoaju teoría motivacional ha aprendizaje significativo rehe. Mbo'ehaovusu ohechauka mba'éichapa ko estrategia oñemombarete, ha upévare avei umi desafío planificación ha recurso rehe.

Oñemboheraguapy, ko investigación ohechauka gamificación ha ABJ ikatuha oñemohendáva herramientas reheve mba'erechauhaka clases Social Sciences rehe, ohepytyvõta motivación, participación ha aprendizaje significativo rehe.

Ñe'ẽnguéra mba'e porãite: mbohovakuéra, mbojerovia, mbojoaju rehegua tembiapokuaa

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo contemporáneo, las ciencias sociales ocupan un lugar esencial en la formación integral de los estudiantes, pues les brindan herramientas para comprender la realidad que los rodea, analizar procesos históricos, interpretar fenómenos sociales y ejercer una ciudadanía crítica y activa. No obstante, los enfoques tradicionales de enseñanza, centrados en la exposición magistral y la memorización, han demostrado ser poco atractivos y, en muchos casos, limitados para promover la participación activa y el aprendizaje profundo. Esta situación dificulta que los estudiantes internalicen conceptos clave y desarrollen las habilidades de análisis, reflexión y pensamiento crítico que exige la sociedad actual.

Desde la perspectiva constructivista, Piaget (1932) plantea que el conocimiento se construye activamente a partir de la interacción con el entorno; sin embargo, los métodos de transmisión pasiva restringen este proceso de construcción. Vygotsky (1978) resalta la importancia del contexto social y la interacción para favorecer el aprendizaje significativo, principios que encuentran un marco propicio en la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), al fomentar entornos colaborativos y motivadores. En la misma línea, Bruner (1986) subraya el valor del descubrimiento y la motivación intrínseca, mientras que Csikszentmihalyi (1990) introduce el concepto de “flujo”, describiendo un estado óptimo de concentración y disfrute en la actividad que se realiza. La gamificación, al incorporar desafíos progresivos y recompensas significativas, puede favorecer dicho estado, generando experiencias de aprendizaje más inmersivas y gratificantes.

A nivel mundial, diversos estudios internacionales han demostrado la efectividad de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en distintas áreas curriculares, incluyendo las ciencias sociales. Seaborn y Spieler (2010), en un meta-análisis de 125 estudios, concluyeron que la gamificación produce un efecto positivo significativo en el aprendizaje, mejorando tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes. Además, estudios recientes destacan que la implementación de dinámicas gamificadas favorece el engagement y fortalece habilidades cognitivas y socioemocionales (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014; Dicheva et al., 2015).

Existen múltiples experiencias exitosas a nivel global, donde escuelas e instituciones han incorporado gamificación y ABJ en la enseñanza de las ciencias sociales, logrando resultados positivos en motivación, participación activa y desempeño académico (Domínguez et al., 2013; Garris, Ahlers & Driskell, 2002).

A nivel regional, en Latinoamérica, la investigación sobre gamificación y ABJ en ciencias sociales ha mostrado resultados prometedores. Por ejemplo, un estudio en Chile evidenció que la implementación de una plataforma gamificada para la enseñanza de la historia aumentó significativamente la motivación y el engagement de los estudiantes (Barahona Mora, 2020). En

Colombia, programas de gamificación aplicados a la enseñanza de la geografía también mostraron un impacto positivo en el aprendizaje, promoviendo la participación activa y la comprensión de contenidos complejos (García Rodríguez, 2019).

Estas experiencias regionales demuestran que la adaptación cultural y contextual de estrategias gamificadas es fundamental para maximizar su efectividad, considerando los recursos disponibles y las características de los estudiantes.

A nivel nacional, en Paraguay, la investigación específica sobre gamificación y ABJ en ciencias sociales aún es limitada. No obstante, existe un creciente interés en estrategias innovadoras que mejoren la calidad educativa, especialmente en el nivel medio. Estudios preliminares señalan que la motivación estudiantil y la participación en clase son aspectos que podrían beneficiarse significativamente mediante la integración de elementos lúdicos y dinámicas basadas en juegos (González & Vera, 2022).

El contexto educativo paraguayo enfrenta desafíos como la falta de recursos tecnológicos y la limitada capacitación docente en metodologías innovadoras. Sin embargo, estas limitaciones se contrarrestan con oportunidades derivadas de la demanda de estrategias pedagógicas más atractivas y del interés institucional por la innovación educativa (Ortiz & Pereira, 2021).

A nivel local, el Colegio Nacional Isla Ita, ubicado en Villa Hayes, Paraguay, es una institución educativa pública con aproximadamente 500 estudiantes de diversos contextos socioeconómicos. En el ámbito de las ciencias sociales, se identifican desafíos como la baja motivación de los estudiantes y la dificultad para comprender conceptos abstractos.

La implementación de gamificación y ABJ en esta institución podría ofrecer soluciones efectivas a dichos problemas, promoviendo la participación activa, la motivación intrínseca y extrínseca, así como la construcción de aprendizajes significativos. Estas estrategias permiten transformar las clases en experiencias dinámicas, interactivas y centradas en el estudiante, fortaleciendo tanto el aprendizaje cognitivo como las habilidades socioemocionales (Navarro-Espinosa et al., 2023; Acosta Faneite, 2022).

La motivación es un factor esencial en el proceso de aprendizaje, ya que constituye la fuerza que impulsa a los estudiantes a involucrarse activamente en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias. Según Deci y Ryan (1985), se distinguen dos tipos fundamentales de motivación: la intrínseca y la extrínseca. La motivación intrínseca se refiere al impulso de realizar una actividad por el placer y la satisfacción que esta proporciona, sin depender de recompensas externas. Está estrechamente vinculada con la curiosidad, el interés personal y el deseo de aprender, fomentando así una implicación más profunda y sostenida en el aprendizaje. Por el contrario, la motivación extrínseca se orienta hacia la obtención de recompensas externas o la evitación de castigos; aunque puede ser efectiva para generar comportamientos inmediatos, su efecto a largo plazo puede ser limitado si no se combina con estrategias que promuevan la motivación intrínseca (Deci & Ryan, 1985). Además, un uso

excesivo de incentivos externos puede reducir la motivación intrínseca, fenómeno conocido como efecto de sobrejustificación.

Desde una perspectiva educativa más amplia, Justiniano Flores y Cancino Cotrina (2024) conceptualizan la motivación como una predisposición interna positiva que moviliza al estudiante a desarrollar competencias, capacidades y actitudes, constituyéndose como un elemento clave para el aprendizaje efectivo. Por su parte, Guerra Díaz (2025) enfatiza que la motivación es un fenómeno multifactorial, influido por condiciones sociales, culturales y económicas, que pueden potenciar o limitar el interés del estudiante por participar activamente en los procesos educativos. Según esta autora, motivar implica persuadir al estudiante a comprometerse con su aprendizaje, dirigiendo sus esfuerzos hacia metas definidas y fomentando el entusiasmo, la responsabilidad y el compromiso necesarios para alcanzar un desempeño académico exitoso y la formación de profesionales competentes.

En el contexto del aprendizaje de las Ciencias Sociales, integrar estrategias que promuevan tanto la motivación intrínseca como la extrínseca resulta fundamental para mejorar la participación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. La combinación de actividades que despierten el interés y la curiosidad, junto con recompensas que reconozcan los logros alcanzados, contribuye a crear un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo (Deci & Ryan, 1985; Justiniano Flores & Cancino Cotrina, 2024; Guerra Díaz, 2025). Este enfoque evidencia que la motivación no solo es un factor individual, sino también un fenómeno condicionado por el contexto educativo y las estrategias pedagógicas implementadas, resultando clave para optimizar la experiencia de aprendizaje en la formación académica superior.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos, mecánicas y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora capaz de incrementar la motivación y el engagement de los estudiantes. Al incorporar recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata, la gamificación no solo aumenta la participación, sino que también promueve la consolidación de habilidades cognitivas, sociales y de pensamiento crítico (Navarro-Espinosa et al., 2023; Deterding et al., 2011).

En el contexto educativo, la gamificación se emplea para hacer el aprendizaje más atractivo y significativo, vinculando los contenidos curriculares con experiencias motivadoras que generan satisfacción intrínseca en los estudiantes. Según Acosta Faneite (2022), la combinación de elementos lúdicos con contenidos académicos permite que los alumnos interioricen los conocimientos y vivan el aprendizaje como una experiencia positiva, favoreciendo la retención de información y la participación activa en el aula.

La gamificación también tiene un impacto directo sobre la motivación intrínseca, al ofrecer experiencias autónomas y significativas que fomentan la curiosidad, la exploración y el disfrute de la actividad por sí misma. Esto está alineado con los principios de la Teoría de la

Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985), que sostiene que cuando los estudiantes sienten competencia, autonomía y relación social, su motivación intrínseca se ve fortalecida.

Estudios recientes destacan que la gamificación incrementa tanto la motivación intrínseca como la extrínseca: los estudiantes se sienten motivados a participar no solo por las recompensas externas (puntos, insignias, rankings), sino también por el placer de resolver retos y superar obstáculos, consolidando así un aprendizaje más profundo y duradero (Domínguez et al., 2013; Landers et al., 2019).

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una estrategia educativa que sitúa el aprendizaje en contextos lúdicos y significativos, fomentando que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje. Esta metodología tiene como objetivo central incrementar la motivación intrínseca al transformar la adquisición de conocimientos en una experiencia atractiva, relevante y participativa.

Según Sandoval Contreras (2024), el ABJ permite que los estudiantes desarrollen un rol activo dentro del aula, enfrentándose a desafíos, resolviendo problemas y tomando decisiones que afectan directamente los resultados de su aprendizaje. Este enfoque promueve un compromiso más profundo con la materia, ya que los alumnos perciben el aprendizaje como un proceso dinámico y centrado en ellos, aumentando tanto su interés como su disposición para participar.

De manera complementaria, Gamboa Caicedo et al. (2020) destacan que el ABJ comparte principios con la gamificación, en tanto ambos enfoques sitúan al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndole experimentar, explorar y construir conocimiento de forma autónoma. La diferencia principal radica en que, mientras la gamificación incorpora elementos de juego en actividades académicas tradicionales, el ABJ utiliza juegos completos, tanto físicos como digitales, como herramientas pedagógicas para enseñar contenidos, desarrollar habilidades y fomentar valores.

En el contexto de la enseñanza de las Ciencias Sociales, el ABJ se convierte en una estrategia valiosa porque no solo incrementa la motivación intrínseca, sino que también favorece la participación activa, el pensamiento crítico y la colaboración entre los estudiantes. Al integrar el ABJ, se crea un entorno de aprendizaje centrado en el estudiante, donde la curiosidad, la exploración y la resolución de problemas se convierten en motores del aprendizaje significativo y duradero.

La implementación de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en las clases de Ciencias Sociales ha demostrado generar impactos positivos en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Diversos estudios evidencian que estas estrategias transforman la experiencia educativa tradicional, convirtiendo el aprendizaje en un proceso más dinámico, interactivo y significativo.

Por ejemplo, Serna et al. (2022) reportan que el uso de juegos y dinámicas gamificadas en las aulas incrementa notablemente el interés y la motivación de los estudiantes, encontrando

que un 55,3% de los participantes consideraron que la innovación y la incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aumentan su motivación y participación en el aprendizaje de Ciencias Sociales. Estos resultados sugieren que las estrategias lúdicas no solo fomentan la atención y el compromiso, sino que también facilitan la internalización de los contenidos académicos.

Sin embargo, la literatura también señala ciertos desafíos en la implementación de estas estrategias. Meron Ponce (2021) destaca que la carencia de recursos materiales y tecnológicos, así como la limitada experiencia de algunos docentes en la aplicación de estas metodologías, constituyen obstáculos frecuentes que pueden limitar su efectividad. Por ello, es crucial considerar la capacitación docente, la planificación didáctica y la disponibilidad de recursos como factores determinantes para el éxito de la gamificación y el ABJ en el aula.

De manera complementaria, Sánchez Otero et al. (2019) subrayan la necesidad de explorar nuevas metodologías de enseñanza y alternativas de formación docente, ya que la innovación pedagógica requiere no solo la disposición del alumnado, sino también la preparación y actualización profesional de los educadores. Esta perspectiva refuerza la idea de que la gamificación y el ABJ no son estrategias aisladas, sino parte de un ecosistema educativo integral, donde la motivación, la participación y el aprendizaje efectivo dependen de la interacción entre estudiantes, docentes y recursos disponibles.

La gamificación, al incorporar elementos como retroalimentación inmediata, recompensas, niveles y metas claras, facilita la retención de información y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Estudios recientes muestran que la gamificación contribuye a mejorar habilidades cognitivas y sociales, permite una mejor retención de conceptos clave y disminuye las diferencias de desempeño entre estudiantes con distintos niveles académicos (Navarro-Espinosa et al., 2023; Rojas & Aravena, 2023). Además, la gamificación promueve la autonomía y la responsabilidad del estudiante, ya que las mecánicas de juego permiten que cada alumno controle su progreso y evalúe sus logros, generando un aprendizaje más significativo y profundo. Estas características resultan especialmente valiosas en las Ciencias Sociales, donde el análisis crítico y la interpretación de contextos históricos y sociales requieren no solo memorización, sino pensamiento reflexivo y aplicado.

El ABJ potencia el rendimiento académico al integrar el aprendizaje con la resolución de problemas y el pensamiento crítico en entornos reales o simulados. Según Elles y Gutiérrez (2021), el ABJ permite a los estudiantes aplicar conocimientos en contextos dinámicos, tomar decisiones, evaluar consecuencias y colaborar con sus pares, lo que se traduce en un desarrollo integral de competencias cognitivas, sociales y emocionales. Por ejemplo, la simulación de escenarios históricos o la creación de proyectos de investigación mediante juegos educativos fomenta la comprensión profunda de los contenidos y mejora la capacidad de análisis y síntesis, competencias esenciales para el aprendizaje en Ciencias Sociales.

En la actualidad, la evolución de la educación incluye la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas complementarias de gamificación y ABJ. Elles y Gutiérrez (2021) señalan que las TIC facilitan la implementación de juegos digitales, plataformas interactivas y recursos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje, aumentando la motivación y la efectividad de las estrategias lúdicas. La combinación de TIC con gamificación y ABJ permite un seguimiento más preciso del progreso de los estudiantes, la personalización de retos y la evaluación de resultados de manera más dinámica y objetiva.

La participación activa en clase es un indicador fundamental del compromiso, la implicación y la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Estrategias como la gamificación, que incorporan elementos de juego como puntos, niveles y recompensas, han demostrado ser efectivas para fomentar la participación estudiantil y promover una implicación más profunda en las actividades académicas (Zapata, 2019).

Investigaciones recientes muestran que la gamificación no solo aumenta la frecuencia de participación, sino también su calidad y profundidad, beneficiando áreas específicas como la lectura comprensiva, la explicación de procesos históricos y la construcción de una cultura de investigación (Acosta et al., 2021; Rojas & Leal, 2019). Asimismo, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) contribuyen a que la participación sea activa y significativa, estimulando el análisis crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre estudiantes (Beltrán Morales et al., 2021; Meron Ponce, 2021).

Desde la perspectiva de la teoría constructivista, el aprendizaje significativo requiere que los alumnos sean actores activos en la construcción de sus conocimientos, lo que implica interacción, reflexión y colaboración constante en el aula (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). De esta manera, la aplicación de actividades gamificadas favorece no solo la motivación y el interés, sino también el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, fortaleciendo la experiencia educativa de los estudiantes en Ciencias Sociales.

El Colegio Nacional Isla Ita, comprometido con la innovación y la mejora continua, ha identificado la necesidad de explorar el impacto de estas estrategias en sus aulas del nivel medio, particularmente en la asignatura de ciencias sociales. Con este propósito, la presente investigación se plantea evaluar cómo la gamificación y el ABJ influyen en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, así como identificar las mejores prácticas para su aplicación efectiva.

En los últimos años, la gamificación y el ABJ han ganado protagonismo como estrategias innovadoras para dinamizar los procesos educativos y aumentar la motivación estudiantil. Diversos estudios han evidenciado su eficacia en áreas como las matemáticas, las ciencias naturales o el aprendizaje de idiomas; sin embargo, la aplicación de estas metodologías en la enseñanza de las ciencias sociales, especialmente en el nivel medio, sigue siendo un campo escasamente explorado. La mayoría de las investigaciones disponibles se centran en contextos y

asignaturas distintas, lo que genera un vacío de conocimiento sobre cómo estas estrategias pueden adaptarse y aplicarse a los contenidos propios de las ciencias sociales, que requieren un abordaje crítico, reflexivo y contextualizado.

En el Colegio Nacional Isla Ita, se ha identificado que, a pesar de los esfuerzos docentes por diversificar las estrategias de enseñanza, persiste una baja motivación de los estudiantes hacia las clases de ciencias sociales. La percepción generalizada de que esta asignatura es teórica, abstracta y poco vinculada a la vida cotidiana contribuye a una escasa participación en clase y a un rendimiento académico que, en muchos casos, no alcanza los niveles deseados. Este escenario se ve agravado por la creciente influencia de las tecnologías digitales en la vida diaria de los jóvenes, quienes demandan experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas.

Frente a este contexto, la gamificación y el ABJ emergen como herramientas potencialmente transformadoras, al incorporar elementos lúdicos como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación inmediata que pueden favorecer el compromiso, la motivación y la participación activa del alumnado. Sin embargo, para que estas metodologías resulten efectivas, es necesario un diseño pedagógico cuidadoso, que contemple la selección de recursos adecuados, su integración coherente en el currículo y la evaluación rigurosa de su impacto en la motivación, la participación y el rendimiento académico.

La falta de estudios específicos que aborden esta problemática en el contexto de las ciencias sociales y, particularmente, en instituciones de nivel medio como el Colegio Nacional Isla Ita, justifica la pertinencia de la presente investigación. Así, se plantea la necesidad de generar evidencias empíricas que permitan determinar si la implementación de la gamificación y el ABJ puede convertirse en una estrategia innovadora capaz de potenciar el aprendizaje y transformar la experiencia educativa en esta área de conocimiento.

Objetivos de la Investigación

General

Evaluar el impacto de la implementación de estrategias de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes de Ciencias Sociales del Colegio Nacional Isla Ita, durante el año 2024.

Específicos

Analizar la influencia de la gamificación y el ABJ en los niveles de motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes hacia el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Determinar el efecto de la gamificación y el ABJ en el rendimiento académico de los estudiantes en las clases de Ciencias Sociales.

Comparar la frecuencia, calidad y profundidad de la participación en clase de los estudiantes antes y después de la aplicación de actividades gamificadas.

La enseñanza de las ciencias sociales constituye un pilar fundamental en la formación integral de los estudiantes, al promover la comprensión crítica de los procesos históricos, políticos, económicos y culturales que configuran la sociedad. Sin embargo, en el contexto actual, caracterizado por un acelerado avance tecnológico y cambios constantes en las formas de acceso a la información, los métodos de enseñanza tradicionales resultan cada vez menos efectivos para captar el interés y la atención del alumnado. La baja motivación y la limitada participación en las clases de ciencias sociales no solo afectan el rendimiento académico, sino que también limitan el desarrollo de competencias ciudadanas esenciales para la vida en sociedad.

En este escenario, la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) emergen como estrategias innovadoras capaces de revitalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incorporar dinámicas lúdicas y elementos motivadores como puntos, insignias, niveles y recompensas, estas metodologías pueden incrementar el compromiso y la participación activa de los estudiantes, favoreciendo a la vez la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación adopta un enfoque mixto con diseño descriptivo y explicativo. Según Hernández Sampieri et al. (2021), los estudios descriptivos permiten caracterizar con precisión las propiedades y perfiles de una población o fenómeno, mientras que los estudios explicativos buscan identificar las relaciones causales entre variables. Este enfoque mixto posibilita integrar datos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más amplia y profunda del objeto de estudio, combinando mediciones numéricas con interpretaciones contextuales.

El diseño es no experimental y transeccional. De acuerdo con Kerlinger y Lee (2002), en los diseños no experimentales los fenómenos se estudian en su contexto natural sin manipulación deliberada de variables, lo que resulta ideal para investigaciones educativas donde se busca observar y analizar la realidad tal como ocurre. El carácter transeccional implica la recolección de datos en un único momento temporal, correspondiente al año lectivo 2024.

El universo está conformado por 38 estudiantes del nivel medio con énfasis en ciencias sociales, matriculados en el Colegio Nacional Isla Ita durante el año 2024. La muestra coincide con la población total ($n = 38$) y se selecciona mediante muestreo intencional, asegurando la inclusión de todos los estudiantes que cumplan los criterios definidos.

Entre las técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos se utilizan:

Encuestas: Según Hernández Sampieri et al. (2021), esta técnica es idónea para obtener datos cuantitativos sobre percepciones y actitudes de forma sistemática. Se aplicarán cuestionarios con escalas tipo Likert para medir motivación, participación y percepción del aprendizaje.

Entrevistas semiestructuradas: De acuerdo con Flick (2015), permiten explorar en profundidad las experiencias y valoraciones de los actores involucrados. Se entrevistará a estudiantes y docentes para captar sus perspectivas sobre la gamificación y el ABJ.

Observación no participante: Tal como señala Bisquerra (2014), la observación directa es clave en investigaciones educativas, pues proporciona datos objetivos sobre la dinámica de clase, uso de elementos gamificados y la interacción docente-estudiante.

Análisis documental: Se revisan planes de clase, trabajos estudiantiles y materiales didácticos para evaluar la integración de la gamificación y el ABJ en el currículo.

Los datos cuantitativos se procesan mediante estadística descriptiva e inferencial, utilizando el software SPSS para calcular medidas de tendencia central, dispersión y pruebas de hipótesis. Según Bisquerra (2014), el uso de programas estadísticos incrementa la precisión y la presentación profesional de los resultados.

Los datos cualitativos se analizan mediante análisis de contenido, siguiendo las fases de codificación abierta, axial y selectiva para identificar patrones y categorías emergentes. Se empleará el software Atlas ti para la organización y codificación de la información.

La investigación se rige por los principios éticos de respeto, beneficencia y justicia (Belmont Report, 1979). Se solicitará el consentimiento informado de todos los participantes, garantizando la confidencialidad de la información y el uso exclusivo de los datos con fines académicos. No se aplicarán procedimientos que puedan causar daño físico o psicológico a los participantes.

Tabla 1
Operacionalización de Variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Independiente: Implementación de gamificación y ABJ	Frecuencia	Número de actividades gamificadas aplicadas durante el periodo de estudio	Observación de clases	Guía de observación
	Variedad de mecánicas	Tipos de elementos lúdicos utilizados (puntos, niveles, retos, recompensas, insignias)	Análisis documental	Matriz de análisis de planes de clase
	Integración con el currículo	Correspondencia de las actividades gamificadas con los objetivos de aprendizaje de	Análisis documental	Matriz de alineación curricular

		Ciencias Sociales		
Dependiente: Motivación	Intrínseca	Interés y disfrute manifestado en las actividades	Encuesta	Cuestionario tipo Likert
	Extrínseca	Participación para obtener recompensas, reconocimientos o calificaciones	Entrevista	Guía de entrevista
Dependiente: Participación /	Participación activa	Número y calidad de intervenciones en clase	Observación directa	Guía de observación
	Asistencia	Porcentaje de asistencia a clases gamificadas	Registro académico	Ficha de asistencia
	Tiempo dedicado	Tiempo empleado en actividades y tareas relacionadas	Análisis de registros	Planilla de tiempos
Dependiente: Rendimiento académico	Conocimiento conceptual	Calificaciones en pruebas escritas	Análisis de documentos	Registro de calificaciones
	Pensamiento crítico	Desempeño en debates y proyectos	Evaluación docente	Rúbrica de evaluación
Variables intervinientes	Datos sociodemográficos	Edad, género, acceso a recursos tecnológicos	Encuesta	Ficha de datos

Fuente: Elaboración propia.

Hipotesis de investigación: La implementación de estrategias de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) incrementará significativamente la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes de Ciencias Sociales del Colegio Nacional Isla Ita durante el año 2024.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

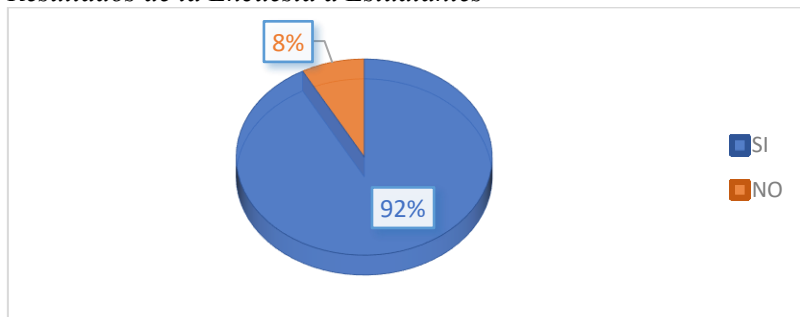
En la presente sección se presentan y analizan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, los cuales incluyen encuestas, entrevistas, observaciones en el aula y análisis de documentos. El análisis se organiza según las variables, dimensiones e indicadores definidos en el marco metodológico, con el propósito de ofrecer una visión clara y estructurada sobre el impacto de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en los estudiantes de Ciencias Sociales del Colegio Nacional Isla Ita durante el año 2024.

a) Resultados de la Encuesta a Estudiantes

¿Crees que la gamificación hizo que el aprendizaje de Ciencias Sociales fuera más interesante?

Gráfico 1

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Interés en el aprendizaje de Ciencias Sociales tras la gamificación

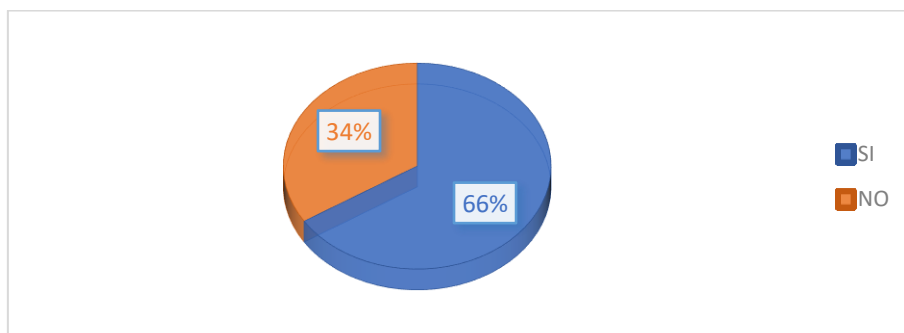
Los resultados muestran que un 92% de los estudiantes consideró que la implementación de estrategias de gamificación hizo que el aprendizaje de Ciencias Sociales fuera más interesante, mientras que un 8% no percibió un cambio significativo. Este hallazgo evidencia un efecto positivo de la gamificación en la motivación intrínseca, ya que la mayoría de los estudiantes experimentó placer y disfrute al participar en actividades gamificadas, tal como lo señalan Deci y Ryan (1985), quienes sostienen que la motivación intrínseca se fortalece cuando las actividades resultan significativas y atractivas para los alumnos.

El pequeño porcentaje que no percibió un cambio puede estar relacionado con factores individuales, como preferencias personales de aprendizaje o experiencias previas en entornos educativos más tradicionales. Esto concuerda con la literatura que indica que, aunque la gamificación aumenta la motivación en general, su efecto puede variar según el contexto y las características del estudiante (Navarro-Espinosa et al., 2023).

¿Crees que las lecciones con actividades gamificadas te ayudaron a entender mejor los temas?

Gráfico 2

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Percepción de comprensión de los temas mediante actividades gamificadas.

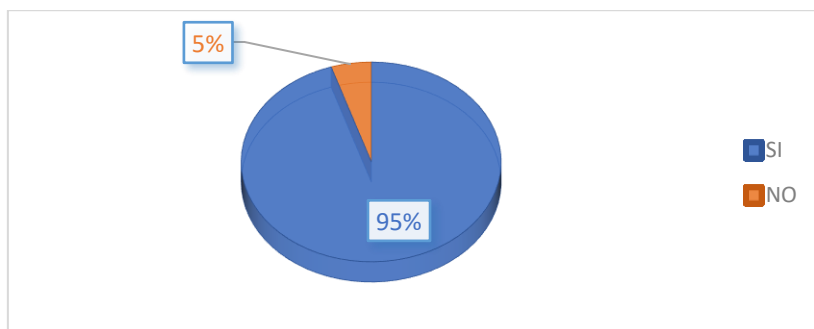
Los datos indican que el 66% de los estudiantes consideró que las lecciones con actividades gamificadas les ayudaron a comprender mejor los temas de Ciencias Sociales, mientras que un 34% no percibió un beneficio significativo. Este resultado sugiere que la gamificación contribuye de manera relevante al aprendizaje significativo, ya que permite a los estudiantes interactuar de manera activa con los contenidos, aplicar conocimientos y relacionarlos con experiencias previas, en línea con la teoría constructivista de Bruner (1986), que resalta la importancia del descubrimiento y la participación activa en la construcción del conocimiento.

El porcentaje restante que no experimentó mejoras en la comprensión puede deberse a factores individuales, como distintos estilos de aprendizaje, dificultades previas con los contenidos o menor interés por las dinámicas propuestas. Esto coincide con lo planteado por Vygotsky (1978), quien enfatiza que el aprendizaje también depende del contexto social y del nivel de interacción entre el estudiante y su entorno educativo, por lo que la eficacia de la gamificación puede variar según las condiciones específicas del aula.

¿Te gustaría que todas las clases incluyeran actividades gamificadas?

Gráfico 3

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Preferencia por clases con actividades gamificadas.

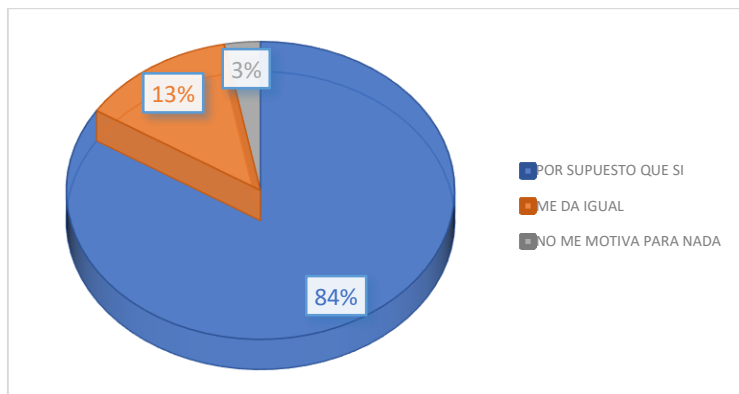
Los resultados muestran que un 95% de los estudiantes expresó su deseo de que todas las clases incluyeran actividades gamificadas, mientras que solo un 5% no manifestó esa preferencia. Este hallazgo refleja un alto grado de motivación intrínseca y engagement, evidenciando que los estudiantes encuentran las lecciones más atractivas y significativas cuando se incorporan elementos lúdicos. Según Deci y Ryan (1985), la motivación intrínseca se fortalece cuando los estudiantes perciben placer y satisfacción en la actividad misma, lo que coincide con la fuerte preferencia manifestada en este caso.

El pequeño porcentaje que no opta por actividades gamificadas podría deberse a preferencias individuales, estilos de aprendizaje más tradicionales o una menor adaptación a dinámicas lúdicas, lo que refuerza la idea de que la gamificación, aunque efectiva en general, debe ser implementada considerando la diversidad de los estudiantes (Navarro-Espinosa et al., 2023).

¿Te sentirías motivado a participar en más actividades como estas?

Gráfico 4

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Motivación para participar en futuras actividades gamificadas

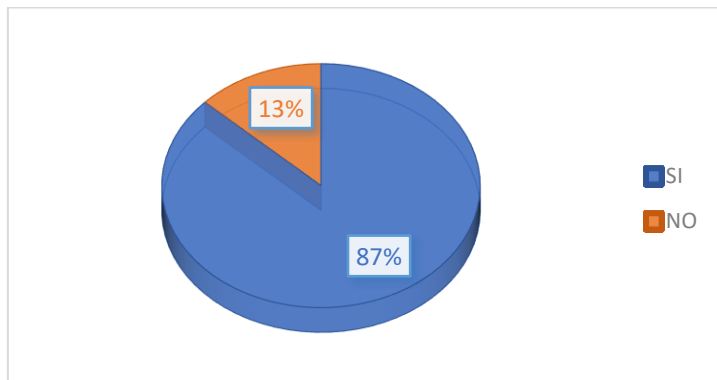
Los resultados revelan que el 84% de los estudiantes se siente claramente motivado a participar en más actividades gamificadas, mientras que un 13% considera que este tipo de actividades “le da igual” y solo un 3% indica que no se siente motivado en absoluto. Este alto nivel de motivación refleja la efectividad de la gamificación y el ABJ para generar engagement y compromiso con el aprendizaje, alineándose con los principios de la Teoría de la Autodeterminación, que señala que las experiencias de aprendizaje significativas y autónomas fortalecen la motivación intrínseca (Deci & Ryan, 1985).

El pequeño porcentaje de estudiantes que no se siente motivado podría estar vinculado a factores personales, como menor interés por dinámicas lúdicas o preferencia por métodos tradicionales de enseñanza, lo que evidencia que la implementación de la gamificación debe considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y la adaptación a las características del grupo (Navarro-Espinosa et al., 2023).

¿Crees que aprendiste más sobre Ciencias Sociales gracias a las actividades gamificadas?

Gráfico 5

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Percepción del aprendizaje en Ciencias Sociales mediante actividades gamificadas.

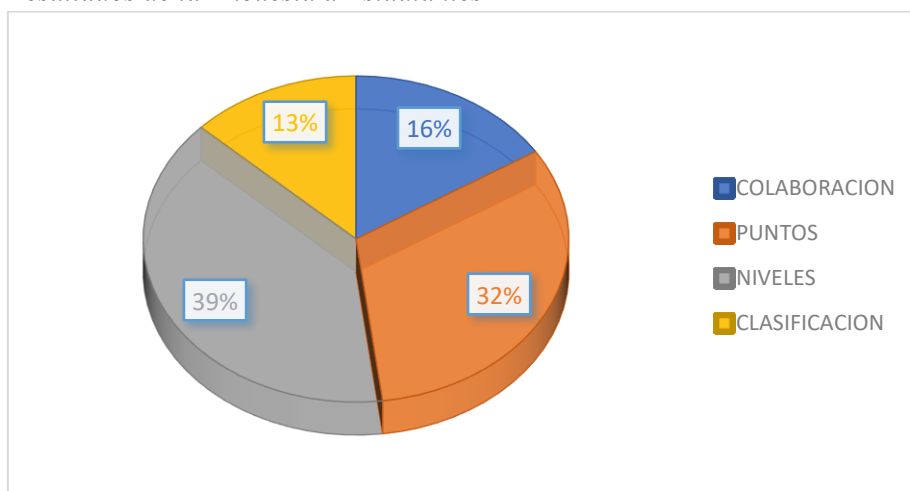
Los datos muestran que el 87% de los estudiantes considera que aprendió más sobre Ciencias Sociales gracias a las actividades gamificadas, mientras que un 13% no percibió un aumento significativo en su aprendizaje. Este hallazgo indica que la gamificación y el ABJ contribuyen al aprendizaje significativo, al involucrar a los estudiantes de manera activa y permitirles aplicar los conocimientos en contextos prácticos y lúdicos, en concordancia con la teoría constructivista de Bruner (1986), que enfatiza la importancia del descubrimiento y la participación activa en la construcción del conocimiento.

El porcentaje restante que no percibió un beneficio podría explicarse por diferencias individuales en estilos de aprendizaje, niveles de atención o adaptación a nuevas estrategias, lo cual coincide con lo planteado por Vygotsky (1978), quien sostiene que el aprendizaje está mediado por el contexto social y las interacciones en el aula, haciendo que la efectividad de la gamificación pueda variar según las circunstancias y características de cada estudiante.

¿Qué aspectos de las actividades gamificadas te ayudaron a aprender mejor?

Gráfico 6

Resultados de la Encuesta a Estudiantes



Fuente: Aspectos de las actividades gamificadas que ayudaron a aprender mejor.

De acuerdo con las respuestas de los estudiantes, se identificaron diversos elementos de la gamificación que contribuyeron al aprendizaje en Ciencias Sociales. El elemento más destacado fue la implementación de “niveles”, elegido por el 39 % de los encuestados, lo que sugiere que el progreso escalonado mantuvo el interés y permitió una comprensión gradual de los contenidos. En segundo lugar, el sistema de puntos obtuvo un 32 % de preferencia, reflejando que la retroalimentación inmediata y cuantificable incentivó la participación activa.

La colaboración ocupó el tercer lugar, con un 16 %, lo que demuestra que las interacciones grupales y el trabajo en equipo también fueron relevantes para reforzar los conocimientos. Finalmente, la clasificación (ranking) obtuvo un 13 %, indicando que, aunque la competencia amistosa fue valorada, tuvo menor impacto que otros elementos motivacionales.

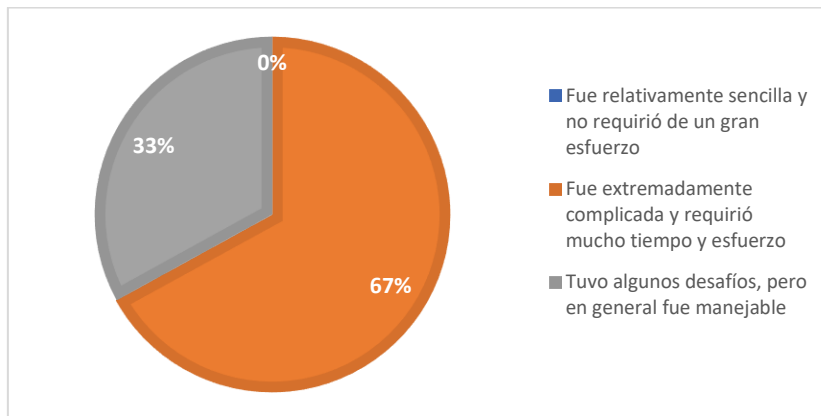
En términos generales, estos resultados evidencian que la combinación de progresión, recompensas y trabajo cooperativo favoreció la comprensión de los contenidos, alineándose con teorías educativas como la del aprendizaje significativo de Ausubel y los enfoques motivacionales de Deci y Ryan, que resaltan la importancia del desafío, la retroalimentación y la interacción social en el aprendizaje.

b) Resultados de la Encuesta a Docentes

¿Qué sensaciones te generó la implementación de las actividades gamificadas en tu clase?

Gráfico 7

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Percepción sobre el impacto en la participación estudiantil

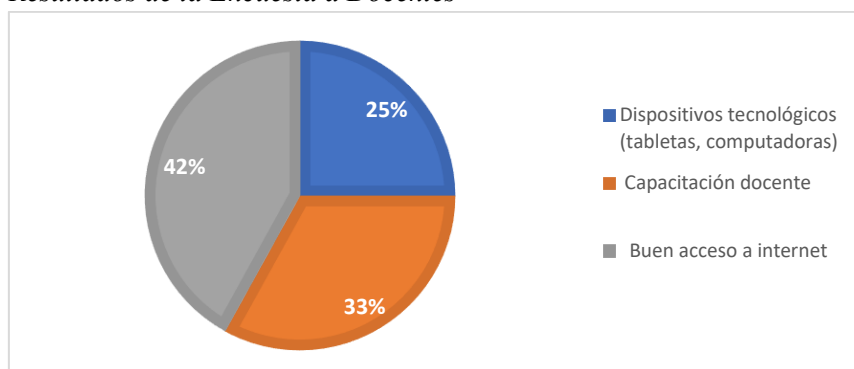
Los resultados revelan que la mayoría de los docentes (67%) percibieron la implementación de las actividades gamificadas como un proceso extremadamente complicado, demandando un tiempo y esfuerzos significativos. Este dato sugiere que, si bien la gamificación puede ser una herramienta motivadora para los estudiantes, su aplicación requiere una planificación detallada y un dominio técnico-metodológico que no todos los docentes sienten manejar con soltura.

Por otro lado, un 33% manifestó que, aunque enfrentaron ciertos desafíos, lograron gestionar la propuesta de manera aceptable. Esto podría indicar que, con capacitación y recursos adecuados, los docentes pueden adaptarse a esta metodología sin que represente una carga excesiva.

¿Qué recursos adicionales necesitarías para implementar estas actividades de manera más efectiva?

Gráfico 8

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Recursos adicionales necesarios para la implementación efectiva de actividades.

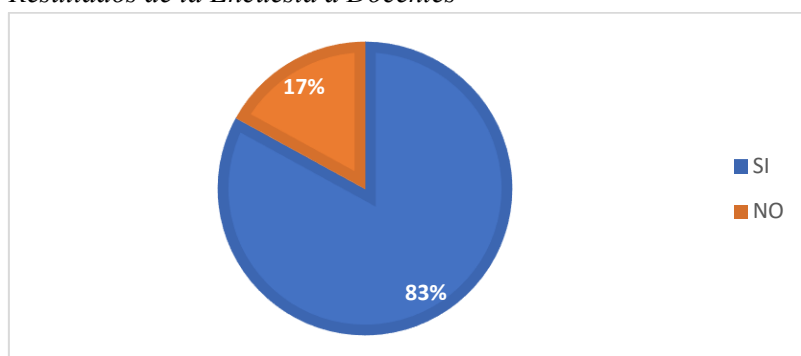
Según las respuestas de los docentes, la implementación de actividades gamificadas requiere ciertos recursos para optimizar su efectividad. El 42 % indicó que un buen acceso a internet es fundamental, ya que facilita la integración de herramientas digitales y plataformas educativas que sustentan las dinámicas de gamificación. En segundo lugar, el 33 % destacó la necesidad de capacitación docente, reflejando que la formación en estrategias gamificadas y ABJ permite diseñar y aplicar actividades de manera más eficiente y didáctica. Finalmente, el 25 % mencionó la importancia de contar con dispositivos tecnológicos, como tabletas o computadoras, para garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente en las actividades.

Estos resultados evidencian que, además del interés y disposición de los docentes, la disponibilidad de infraestructura tecnológica y formación específica son elementos claves para el éxito de la gamificación en el aula, coincidiendo con los planteamientos de Acosta Faneite (2022) y Navarro-Espinosa et al. (2023), quienes resaltan la importancia de recursos adecuados y capacitación para maximizar los beneficios de la gamificación en el aprendizaje.

¿Crees que las actividades fueron efectivas para mejorar el aprendizaje de tus estudiantes?

Gráfico 9

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Percepción de la efectividad de las actividades gamificadas en el aprendizaje estudiantil.

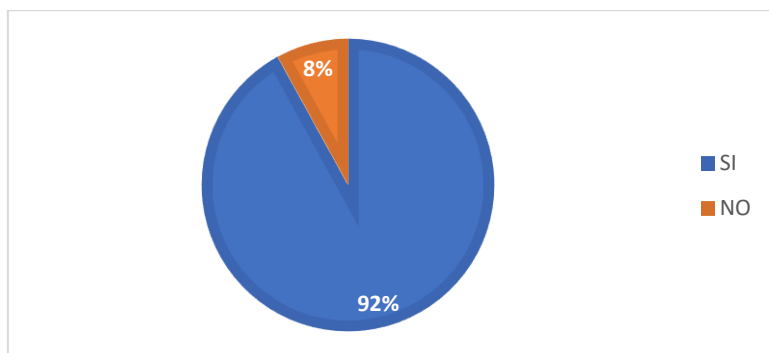
De acuerdo con las respuestas de los docentes, el 83 % consideró que las actividades gamificadas fueron efectivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, mientras que un 17 % percibió que no tuvieron un impacto significativo. Este predominio de opiniones positivas refleja que, en general, la gamificación y el ABJ contribuyeron a generar un ambiente más dinámico, participativo y motivador, favoreciendo la comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales.

Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan que la gamificación puede mejorar el aprendizaje mediante la motivación, la retroalimentación inmediata y la participación activa de los estudiantes (Navarro-Espinosa et al., 2023; Acosta Faneite, 2022). Asimismo, sugieren que, aunque la mayoría de los docentes reconoce la efectividad de estas estrategias, aún existe un pequeño grupo que requiere acompañamiento adicional o ajustes metodológicos para maximizar los resultados en el aula.

¿Los estudiantes mostraron una mejor comprensión de los conceptos al implementar actividades gamificadas?

Gráfico 10

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Mejora en la comprensión de conceptos mediante actividades gamificadas.

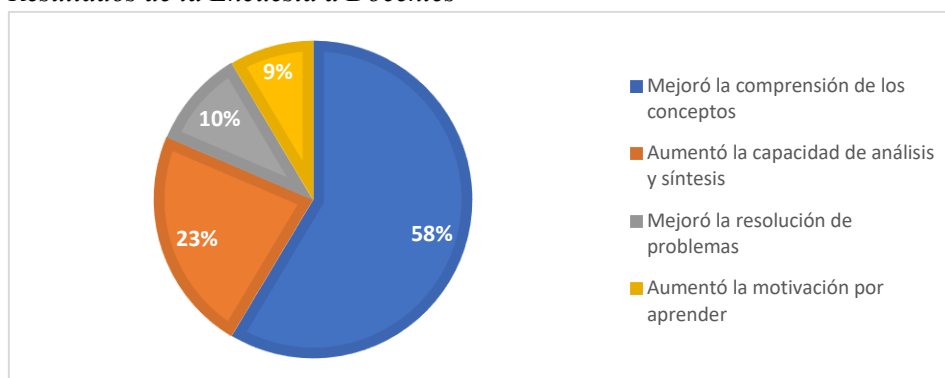
Según las respuestas obtenidas, el 92 % de los docentes coincidió en que los estudiantes mostraron una mejor comprensión de los conceptos al implementar actividades gamificadas, mientras que solo un 8 % indicó que no se observó un cambio significativo. Este resultado evidencia que la gamificación favorece la internalización de los contenidos de Ciencias Sociales, permitiendo que los estudiantes comprendan los conceptos de manera más clara y significativa.

Estos hallazgos se alinean con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1973), que sostiene que los estudiantes aprenden mejor cuando los nuevos conocimientos se integran de manera activa con los conocimientos previos. Además, la gamificación, al ofrecer retroalimentación inmediata y desafíos progresivos, facilita la construcción de significado y refuerza la motivación intrínseca y extrínseca, tal como lo plantean Deci y Ryan (1985) en su Teoría de la Autodeterminación.

¿Qué mejoras observaste en el rendimiento académico de tus estudiantes en Ciencias Sociales después de implementar las actividades gamificadas

Gráfico 11

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de actividades gamificadas.

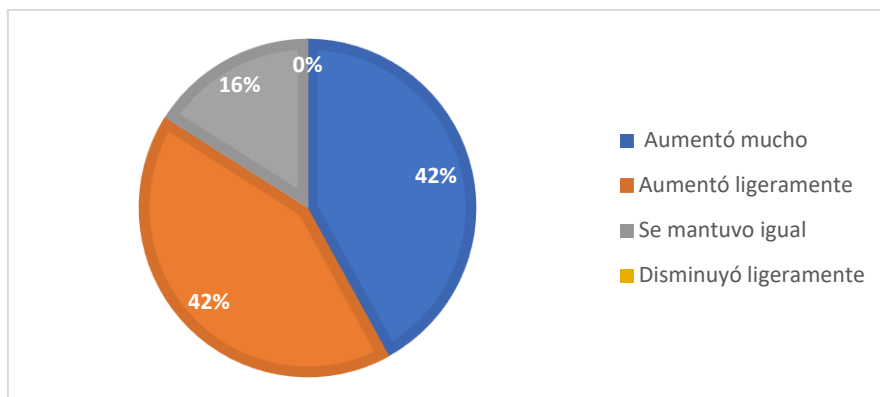
De acuerdo con los docentes, el 58 % de los estudiantes mostró una mejora significativa en la comprensión de los conceptos de Ciencias Sociales, evidenciando que las actividades gamificadas facilitaron la interiorización de contenidos complejos. Además, un 23 % de los estudiantes aumentó su capacidad de análisis y síntesis, lo que refleja el desarrollo de habilidades cognitivas superiores al interactuar con dinámicas que requieren reflexión y conexión de ideas. Un 10 % mejoró en la resolución de problemas, indicando que los retos planteados fomentaron pensamiento crítico y estrategias de aplicación práctica. Finalmente, un 9 % manifestó un aumento en la motivación por aprender, reforzando la influencia positiva de la gamificación en el compromiso y la disposición hacia la asignatura.

Estos hallazgos concuerdan con la teoría de Sweller (1988) sobre la carga cognitiva, ya que la gamificación ayuda a organizar la información de manera estructurada y gradual, facilitando la retención y el aprendizaje efectivo. Asimismo, según Bruner (1986), al situar a los estudiantes como protagonistas de su aprendizaje, se promueve el descubrimiento y la construcción activa del conocimiento, lo cual se refleja en la mejora de las capacidades analíticas y de comprensión observadas en este estudio. Estudios recientes también destacan que la gamificación potencia el rendimiento académico al combinar elementos motivacionales con estrategias de aprendizaje significativas (Navarro-Espinosa et al., 2023; Acosta Faneite, 2022).

¿Aumentó la participación de los estudiantes en clase después de implementar las actividades gamificadas?

Gráfico 12

Resultados de la Encuesta a Docentes



Fuente: Incremento de la participación estudiantil tras la implementación de actividades gamificadas.

Según los docentes, el 42 % de los estudiantes presentó un aumento significativo en su participación en clase luego de aplicar las actividades gamificadas, mientras que otro 42 % mostró un incremento leve. Esto indica que un 84 % del alumnado se vio más involucrado en el desarrollo de las lecciones, participando de manera más activa y colaborativa. Un 16 % de los estudiantes mantuvo su nivel habitual de participación, y no se registraron casos de disminución en la implicación durante las clases.

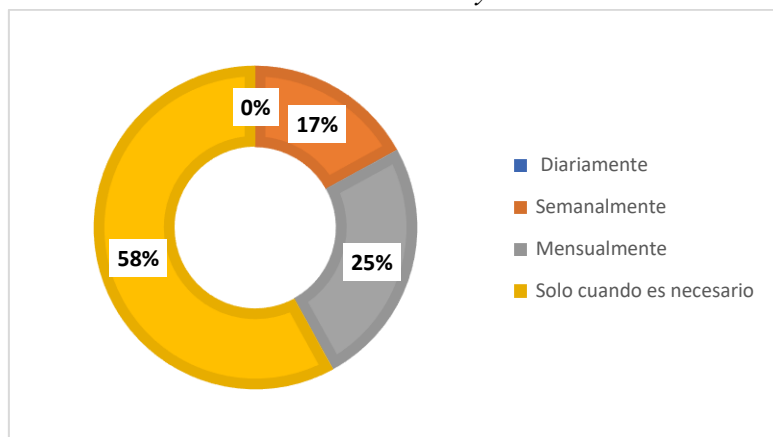
Estos resultados pueden relacionarse con la teoría constructivista de Piaget (1972) y Vygotsky (1978), quienes enfatizan la importancia de la interacción activa en el aprendizaje significativo. La gamificación, al introducir recompensas, niveles y dinámicas competitivas y cooperativas, fomenta que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su aprendizaje, incrementando tanto la frecuencia como la calidad de su participación en clase. Además, la motivación intrínseca y extrínseca, tal como la describe Deci y Ryan (1985), se ve reforzada mediante estos elementos, generando un entorno más dinámico y comprometido. Estudios recientes (Zapata, 2019; Acosta et al., 2021) también respaldan que la gamificación aumenta la implicación de los estudiantes en las actividades académicas, mejorando la participación general en el aula.

c) Resultados de la Observación de Clase y de Planes

¿Con qué frecuencia elaboran los docentes sus planificaciones de clase?

Gráfico 13

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Frecuencia de elaboración de planificaciones docentes.

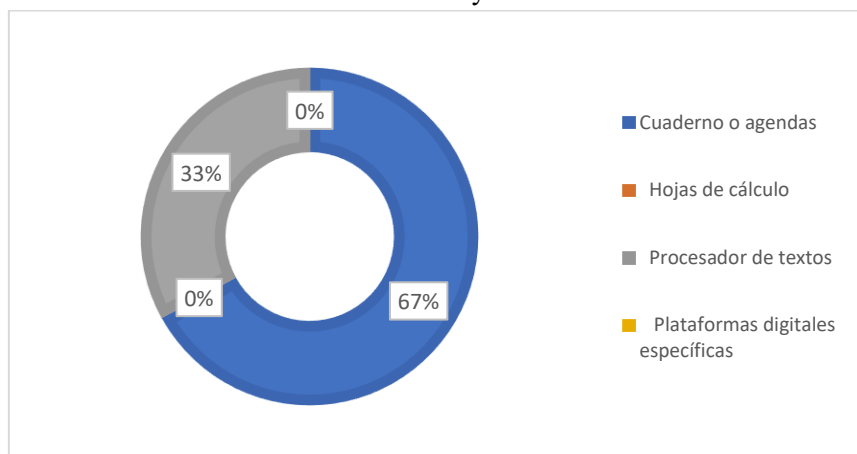
La observación de clases y análisis de planes reveló que la mayoría de los docentes no elaboran sus planificaciones de manera constante. Solo el 17% de los docentes planifica semanalmente, mientras que un 25% lo hace mensualmente. La mayoría, un 58%, prepara sus planificaciones únicamente cuando lo considera necesario, y ningún docente realiza planificaciones diarias.

Estos resultados reflejan un patrón de planificación flexible y oportunista, que puede afectar la implementación sistemática de estrategias pedagógicas como la gamificación y el ABJ. Según Bisquerra (2014), la planificación docente estructurada es fundamental para garantizar coherencia entre los objetivos de aprendizaje, las actividades y los recursos utilizados. La falta de planificación frecuente puede limitar la efectividad de la gamificación al dificultar la integración adecuada de los elementos lúdicos en los contenidos curriculares y en las actividades evaluativas.

¿Qué herramientas o plataformas utilizan los docentes para elaborar sus planificaciones?

Gráfico 13

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Herramientas utilizadas por los docentes para la elaboración de planificaciones.

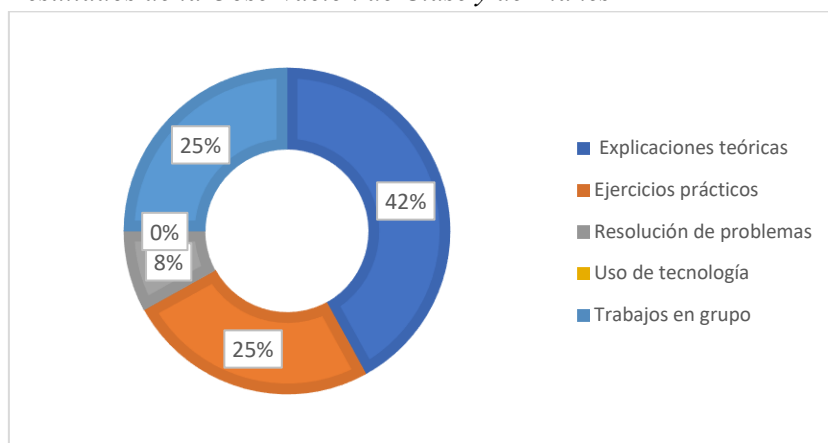
Según la observación de planes de clase, se identificó que el 67 % de los docentes utiliza cuadernos o agendas tradicionales para organizar sus planificaciones. Un 33 % recurre a procesadores de texto, mientras que no se registra el uso de hojas de cálculo ni de plataformas digitales específicas para planificar.

Estos datos evidencian un predominio de métodos convencionales sobre herramientas tecnológicas, lo que puede limitar la integración de estrategias innovadoras como la gamificación y el ABJ. Tal como señalan Navarro-Espinosa et al. (2023), el uso de plataformas digitales permite incorporar dinámicas lúdicas, monitorear el progreso de los estudiantes y facilitar la retroalimentación inmediata, potenciando la motivación y el aprendizaje significativo. La escasa utilización de tecnologías en la planificación podría explicar algunas dificultades en la implementación eficiente de actividades gamificadas dentro del aula.

¿Qué tipo de actividades incluyen los docentes en sus planificaciones?

Gráfico 14

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Tipos de actividades incluidas en las planificaciones docentes.

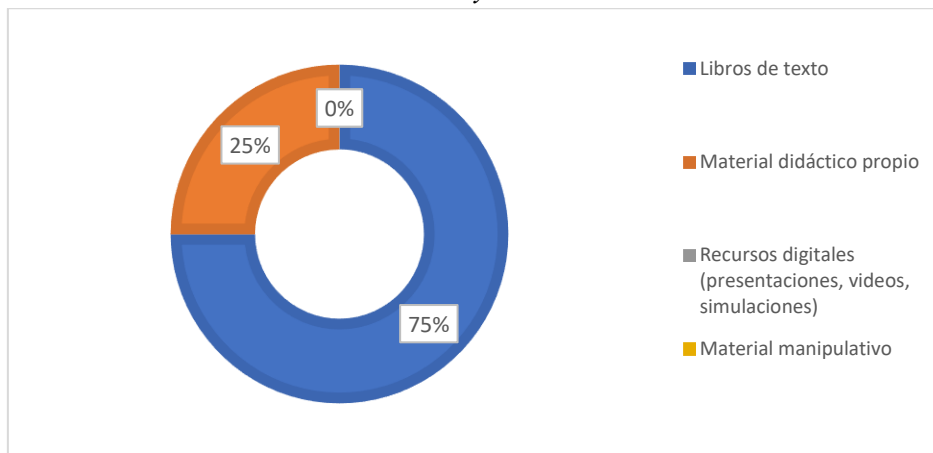
Según los registros de observación de planes de clase, se identificó que el 42 % de las actividades programadas corresponden a explicaciones teóricas, mientras que un 25 % se destinan a ejercicios prácticos y otro 25 % a trabajos en grupo. La resolución de problemas representa un 8 % de las actividades, y no se evidencia el uso de tecnología en ninguna planificación registrada.

Estos resultados reflejan un enfoque pedagógico tradicional, centrado mayormente en la exposición y práctica dirigida por el docente, con limitada integración de herramientas tecnológicas. Esto coincide con las observaciones de Meron Ponce (2021), quien señala que la falta de recursos tecnológicos y la escasa capacitación docente pueden restringir la innovación educativa. La ausencia de tecnología también puede limitar la aplicación efectiva de estrategias de gamificación y ABJ, las cuales requieren medios digitales o interactivos para maximizar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

¿Qué recursos utilizan habitualmente en sus clases los docentes?

Gráfico 15

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Recursos utilizados habitualmente por los docentes en sus clases

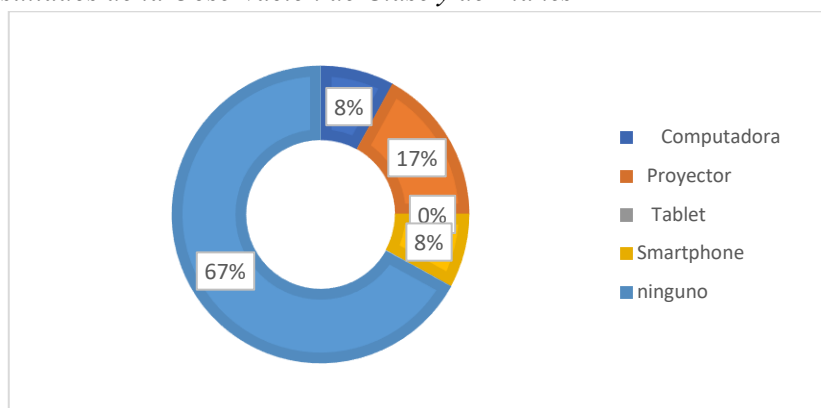
De acuerdo con la observación realizada, se determinó que el 75 % de los docentes utiliza principalmente libros de texto como recurso principal en sus clases, mientras que un 25 % recurre a material didáctico propio. No se evidenció el uso de recursos digitales como presentaciones, videos o simulaciones, ni de material manipulativo.

Estos datos muestran una tendencia hacia métodos tradicionales de enseñanza, centrados en el libro como fuente de conocimiento, lo que coincide con lo planteado por Sánchez Otero et al. (2019), quienes destacan que la falta de integración de recursos digitales puede limitar la interactividad y la motivación del alumnado. Esta situación evidencia un área de oportunidad para incorporar estrategias innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, que dependen de recursos diversificados para maximizar el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

¿Qué tipo de tecnología utiliza con mayor frecuencia los docentes?

Gráfico 16

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Tipo de tecnología más utilizada por los docentes

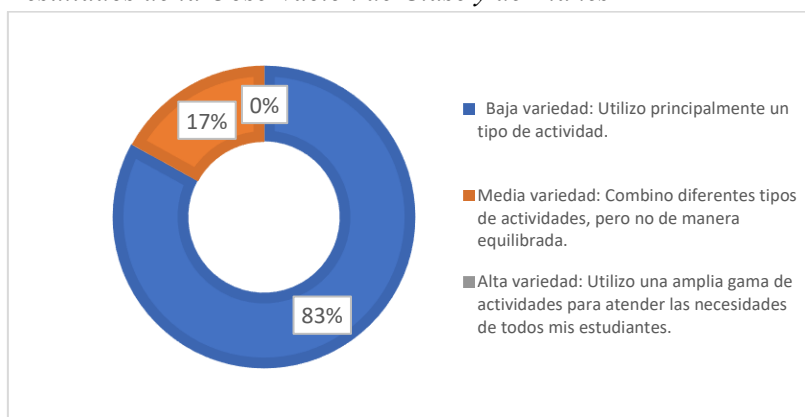
La observación revela que el 67 % de los docentes no utiliza ningún tipo de tecnología en sus clases. Entre quienes sí incorporan herramientas digitales, el proyector es el más frecuente (17 %), seguido por computadora y smartphone con un 8 % cada uno, mientras que las tabletas no son empleadas.

Este panorama evidencia la escasa integración tecnológica en el aula, lo que limita la implementación de estrategias como la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que dependen en gran medida de recursos digitales para dinamizar la enseñanza y motivar a los estudiantes (Navarro-Espinosa et al., 2023; Acosta Faneite, 2022). La falta de tecnología también dificulta la aplicación de metodologías activas que fomenten la participación, la colaboración y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales según la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y los principios motivacionales de Deci y Ryan (1985).

¿Cuál es el nivel que se visualiza en las actividades de los docentes dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje?

Gráfico 17

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Nivel de variedad en las actividades docentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

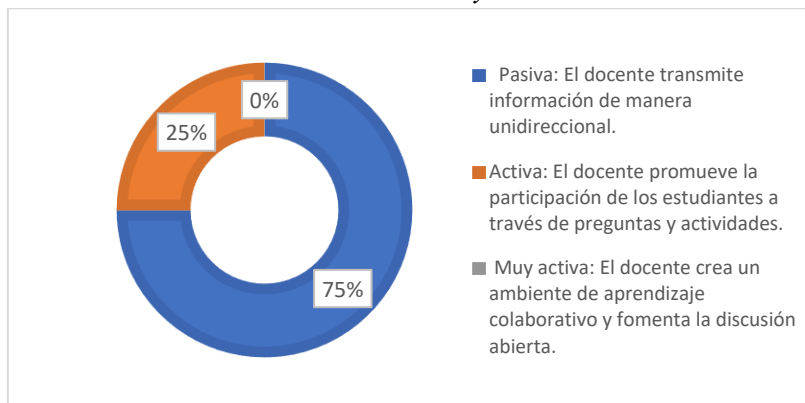
Según los resultados, el 83 % de los docentes presenta baja variedad en las actividades que implementa en sus clases, utilizando principalmente un solo tipo de actividad. Solo el 17 % combina diferentes tipos de actividades, aunque de manera no siempre equilibrada, y ningún docente alcanza un nivel alto de variedad que permita atender integralmente las necesidades de todos los estudiantes.

Estos datos sugieren que el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en estrategias limitadas, lo que puede afectar la motivación y la participación estudiantil. La literatura educativa señala que la diversidad de actividades favorece el aprendizaje significativo, al ofrecer distintas oportunidades para la comprensión, práctica y aplicación de conocimientos (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Además, la integración de actividades variadas está alineada con enfoques motivacionales como los de Deci y Ryan (1985), que destacan la importancia de proporcionar retos adecuados, autonomía y retroalimentación constante para fortalecer la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes.

¿Qué tipo de interacción se observa entre el docente y sus estudiantes?

Gráfico 18

Resultados de la Observación de Clase y de Planes



Fuente: Tipo de interacción entre el docente y los estudiantes.

Los resultados muestran que el 75 % de los docentes mantiene una interacción pasiva con sus estudiantes, transmitiendo información de manera unidireccional, mientras que el 25 % promueve cierta participación mediante preguntas y actividades, y ningún docente logra un nivel muy activo que fomente un aprendizaje colaborativo y discusión abierta.

Esta predominancia de interacción pasiva indica que gran parte del proceso de enseñanza se centra en la exposición del docente, limitando la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Según la teoría constructivista (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978), el aprendizaje se enriquece cuando los alumnos son actores activos, interactuando y construyendo conocimiento de manera colaborativa. Asimismo, enfoques motivacionales como los de Deci y Ryan (1985) señalan que la participación activa y la autonomía en el aula fortalecen la motivación intrínseca, contribuyendo a un aprendizaje más duradero y significativo.

CONCLUSIONES

En función de los objetivos específicos planteados en esta investigación, los resultados obtenidos permiten concluir que la implementación de estrategias de gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) tuvo un impacto positivo y significativo en los estudiantes de Ciencias Sociales del Colegio Nacional Isla Ita durante el año 2024.

Respecto al primer objetivo específico, que consistía en analizar la influencia de la gamificación y el ABJ en los niveles de motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, los hallazgos evidencian un notable incremento en ambas dimensiones de la motivación. La mayoría de los estudiantes manifestó que las actividades gamificadas hicieron que las clases fueran más interesantes, comprensibles y atractivas, deseando que todas las sesiones incluyeran estos elementos. La combinación de elementos lúdicos como puntos, niveles, clasificación y colaboración grupal incentivó tanto la motivación intrínseca, al despertar el interés y el disfrute por la actividad en sí misma, como la motivación extrínseca, al generar un reconocimiento

tangible de los logros alcanzados. Estos resultados se alinean con los postulados de Deci y Ryan (1985), quienes destacan que la motivación se potencia cuando las actividades permiten autonomía, competencia y relación social. Además, los estudios de Justiniano Flores y Cancino Cotrina (2024) y Guerra Díaz (2025) refuerzan que la motivación actúa como un catalizador para el aprendizaje significativo y la implicación activa del estudiante.

En relación con el segundo objetivo específico, que buscaba determinar el efecto de estas estrategias en el rendimiento académico, los resultados muestran mejoras evidentes en la comprensión conceptual, en la capacidad de análisis y síntesis, así como en la resolución de problemas. La gamificación y el ABJ no solo facilitaron la retención de la información, sino que también promovieron habilidades cognitivas superiores y un aprendizaje más aplicado, coherente con lo reportado por Navarro-Espinosa et al. (2023) y Elles y Gutiérrez (2021), quienes destacan la capacidad de estas estrategias para fortalecer competencias cognitivas y sociales, así como su contribución al rendimiento académico.

Respecto al tercer objetivo específico, la comparación de la frecuencia, calidad y profundidad de la participación en clase antes y después de la implementación de actividades gamificadas evidencia un cambio sustancial en la dinámica del aula. Los estudiantes se mostraron más activos, expresaron sus ideas con mayor seguridad, trabajaron de manera más colaborativa y participaron en mayor medida en el desarrollo de las clases. Esta evolución de la participación confirma los principios constructivistas de Piaget (1972) y Vygotsky (1978), que plantean que un aprendizaje significativo requiere la implicación activa de los estudiantes, el intercambio de ideas y la interacción social constante.

En términos generales, los resultados confirman la hipótesis principal, evidenciando que la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos incrementan la motivación, el rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes de Ciencias Sociales. De manera específica, se verificó un aumento tanto de la motivación intrínseca como extrínseca, una mejora en la comprensión y aplicación de contenidos, y un incremento en la calidad y frecuencia de la participación en clase. Estos hallazgos resaltan la importancia de incorporar estrategias innovadoras y lúdicas en la enseñanza, apoyadas por recursos tecnológicos y formación docente continua, a fin de potenciar competencias cognitivas, sociales y emocionales.

REFERENCIAS

- Acosta Faneite, S. F. (2022). *La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología*. Revista Latinoamericana Ogmios, 2(5), 249-266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Acosta, R., et al. (2021). *La gamificación en el aula de ciencias sociales: una experiencia en educación básica*. Horizonte Académico. Recuperado de: <https://horizonteacademico.org/index.php/horizonte/article/view/88/142>
- Barahona Mora, A. (2020). Gamificación para la gestión del aula: Una implementación usando ClassDojo. *Sustainability*. Obtenido de <https://doi.org/10.3390/su12229371>
- Bruner, J. S. (1986). *Mentes actuales, mundos posibles*. Harvard University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flujo: La psicología de la experiencia óptima*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano*. Springer Science & Business Media.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamificación de experiencias de aprendizaje: Implicaciones prácticas y resultados. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Elles, L. M., y Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista digital de AIPO*, 2(1), 7-16. <https://n9.cl/1swdot>
- Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa* (5.ª ed.). Ediciones Morata.
- Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J. P., y Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa* 2.0, 24(3), 473-487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- García Rodríguez, D. (2019). 7 tips a tener en cuenta para empezar a gamificar. En E. M. Campos- Rius, *Gamificación en Educación Física* (págs. 37-44). Barcelona: Inde.
- Guerra Díaz, B. R. (2025). *Continuar la formación académica en programas de postgrado, es motivación de profesionales universitarios*. Revista Diversidad Científica, 5(1), 143–157. <https://doi.org/10.36314/diversidad.v5i1.157>
- Hernández Sampieri, R., Mendoza, C., & Fernández Collado, C. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>

- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales* (4.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2019). Gamificación del desempeño de tareas con tablas de clasificación: Un experimento de establecimiento de metas. *Computers in Human Behavior*, 90, 37-45.
- Meron Ponce, J. K. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <https://n9.cl/d4iqkv>
- Navarro-Espinosa, A., Fabre-Mitjans, L., & Bassanelli, P. (2023). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión bibliográfica. *Revista Electrónica Educare*, 27(1), 1-20. Recuperado de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582022000100251&script=sci_arttext
- Piaget, J. (1932). *El juicio y el razonamiento en el niño*. Madrid: Marota.
- Real Academia Española (s.f.). Motivación. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 19 de marzo de 2021. <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>
- Sandoval Contreras, C. (2024). *Motivación durante el aprendizaje basado en juegos en estudiantes universitarios de ciencias económicas y administrativas*. Pontificia Universidad Javeriana Cali. Recuperado de: <https://vitela.javerianacali.edu.co/bitstreams/076c973b-def7-4f67-997f-04b73ad85855/download>
- Seaborn, D., & Spieler, C. (2010). The effects of gamification on learning: A meta-analysis. En R. E. Kirschner, *Handbook of research on educational communications and technology* (págs.
- Serna, M., García, J., & Pérez, L. (2022). *Aprendizaje basado en juegos como metodología activa para el aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del subnivel medio*. *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 10(2), 45-60. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/393335735_Aprendizaje_basado_en_juegos_como_metodologia_activa_para_el_aprendizaje_de_ciencias_sociales_en_estudiantes_del_subnivel_media
- Sweller, J. (1988). Teoría de la carga cognitiva. *Psychology of Learning and Motivation*, 24, 251-283.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.
- Zapata, F. (2019). *Gamificación para fomentar la participación de estudiantes en la investigación científica*. RECIAMUC. Recuperado de: <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/download/1134/1751/2156>