



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"



Maestría en Innovaciones Educativas  
Línea de Investigación: Didáctica y Tecnología Educativa  
Núcleo Didáctica y tecnología

**PLAN DE ACCIÓN BASADO EN GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER  
GRADO DE BÁSICA PRIMARIA**

Autor: Tarazona Silva, Rafael Ricardo  
Tutor: Ángel Hernández Camargo

Rubio, abril de 2026



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
Maestría en Innovaciones Educativas  
Línea de Investigación: Didáctica y Tecnología Educativa  
Núcleo Didáctica y tecnología



**PLAN DE ACCIÓN BASADO EN GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE  
TERCER GRADO DE BÁSICA PRIMARIA**

Trabajo de Grado presentado como Requisito Parcial para optar al Título de  
Magister en Innovaciones Educativas

Autor: Tarazona Silva, Rafael Ricardo  
Tutor: Ángel Hernández Camargo

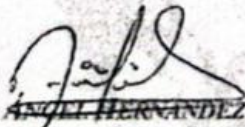
Rubio, abril de 2026

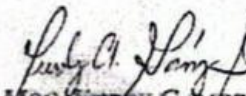


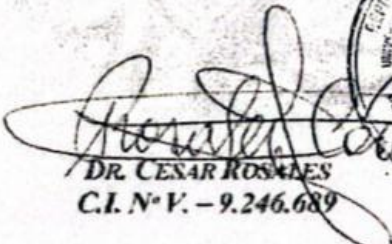
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SECRETARÍA


**A C T A**

Reunidos el día jueves, siete de mayo del dos mil veintiseis, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **ÁNGEL HERNANDEZ(TUTOR)**, **YURBY GAMEZ** y **CESAR ROSALES**, Cédulas de Identidad Nros. V.-13171255, V.-16.228.477 y V.-9246689, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo 643 con fecha del 3 de Julio de 2024, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA TRANSFORMADORA EN LA ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE BÁSICA PRIMARIA"** presentado por el participante, **TARAZONA SILVA RAFAEL**, Cédula de Ciudadanía N°. CC.- 1.093.771.060/ pasaporte N° P.- BA614893 como requisito parcial para optar al título de **Magister en Innovaciones Educativas**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Articulo 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.

  
MSC. **ÁNGEL HERNÁNDEZ**  
C.I. N° V. - 13.171.255  
TUTORA

  
MSC. **YURBY GAMEZ**  
C.I. N° V. - 16.228.477

  
DR. **CESAR ROSALES**  
C.I. N° V. - 9.246.689



## TABLA DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	iii
TABLA DE CONTENIDO .....	iv
LISTA DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN .....	1
SECCIÓN I .....	3
EL PROBLEMA .....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación .....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos .....	7
Justificación e Importancia de la investigación.....	8
SECCIÓN II .....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes .....	11
Bases Teóricas .....	18
Gamificación .....	19
Gamificación y la didáctica de las Ciencias Sociales.....	22
Breve reseña de la gamificación como estrategia de la didáctica de la educación colombiana .....	25
La Gamificación desde la Motivación y la didáctica.....	26
Desafíos y tendencias de la gamificación en la didáctica de las ciencias sociales .....	27
Modelos y teorías que sustentan la gamificación.....	28
Teoría de la Autodeterminación .....	28
Aprendizaje Cooperativo .....	29
Constructivismo y Cognitivismo.....	29
Bases Legales .....	30
SECCIÓN III .....	34
MARCO METODOLÓGICO .....	34

Naturaleza de la Investigación.....	34
Paradigma de la investigación.....	35
Método de la investigación .....	35
Fases de la Investigación .....	36
Fase diagnóstica.....	37
Fase de Planificación/Acción.....	37
Fase de Ejecución .....	37
Fase de Control y Seguimiento .....	37
Escenario de la Investigación .....	38
Informantes Clave.....	38
Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información.....	39
Criterios de Rigor Científico .....	40
Técnicas de Análisis y Procesamiento de la Información .....	41
SECCIÓN IV.....	43
ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA.....	43
Fase Diagnóstica .....	43
4.1. Categoría I: Prácticas Didácticas Tradicionales y Motivación Inicial .....	43
Hallazgos Docentes (DOC): .....	43
Hallazgos Estudiantiles (EST): .....	44
Triangulación y Brecha Detectada:.....	44
Categoría II: Implementación y Dinámicas de Intervención .....	45
Resultados de la Ejecución: .....	45
Categoría III: Impacto en Desempeño Escolar y Actitud.....	46
Impacto en Actitud y Participación (Motivación Intrínseca): .....	46
Impacto en el desempeño escolar (Logro Cognitivo):.....	46
Percepción Docente Final .....	47
Fase de Planificación/Acción.....	49
Fase de Ejecución (La Puesta en Práctica) .....	51
Fase de Evaluación de la Efectividad (Los Resultados Finales) .....	53
SECCIÓN V.....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55

Conclusiones.....	55
Recomendaciones .....	57
REFERENCIAS.....	59
ANEXOS.....	69
Anexo A-1. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA LOS DOCENTES ....	70
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A ESTUDIANTES.....	70
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA .....	71
Anexo A-2. GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRECTA.....	74

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Informantes clave.....	39
Tabla 2. Triangulación de Resultados del Diagnóstico (Fase I) .....	45
Tabla 3. Plan de Acción .....	50



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
Maestría en Innovaciones Educativas  
Línea de Investigación: Didáctica y Tecnología Educativa  
Núcleo Didáctica y tecnología



## **PLAN DE ACCIÓN BASADO EN GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE BÁSICA PRIMARIA**

Autor: Tarazona Silva, Rafael Ricardo  
Tutor: Hernández Camargo, Ángel  
Fecha: abril de 2026

### **RESUMEN**

La presente investigación tuvo como objetivo general Generar un plan de acción basado en gamificación como estrategia didáctica en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander. El estudio se fundamentó teóricamente en el constructivismo, el aprendizaje significativo y la teoría de la autodeterminación. Metodológicamente, se inscribió en el paradigma sociocrítico con enfoque cualitativo, bajo el método de Investigación Acción Participativa (IAP). El diseño operativo se estructuró en las fases recursivas de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación, empleando como técnicas de recolección la entrevista semiestructurada y la observación directa. Los hallazgos iniciales revelaron un predominio de prácticas pedagógicas tradicionales; sin embargo, tras la implementación de la propuesta lúdica, se evidenció una transformación significativa en la dinámica escolar. Los resultados demostraron que la intervención potenció la motivación intrínseca, elevó los niveles de participación activa y mejoró sustancialmente el desempeño escolar. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica pertinente y transformadora que resignifica la enseñanza de las Ciencias Sociales, favoreciendo la apropiación de competencias ciudadanas en la educación básica.

**Descriptores:** Ciencias Sociales, Estrategias Didácticas, Gamificación.

## INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea se desarrolla en un escenario caracterizado por constantes transformaciones tecnológicas, sociales y culturales que plantean nuevos desafíos a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el plano tecnológico, el uso de plataformas digitales y videojuegos educativos ha cambiado la forma tradicional de aprender; desde lo social, la influencia de las redes sociales transforma las maneras de comunicarse y colaborar entre estudiantes; y en lo cultural, se evidencia el paso de una educación memorística hacia una más participativa y lúdica que fomenta aprender jugando. Las instituciones educativas requieren de estrategias pedagógicas que no solo transmitan contenidos, sino que también generen motivación, interés y participación activa en los estudiantes. Frente a esta necesidad, la gamificación se ha consolidado como una alternativa metodológica innovadora que integra dinámicas propias del juego en el ámbito educativo, convirtiéndose en una herramienta capaz de favorecer las experiencias de aprendizaje significativas.

En el ámbito de las Ciencias Sociales, la gamificación trasciende la simple actividad lúdica para consolidarse como una estrategia didáctica capaz de potenciar competencias complejas y transversales en el estudiantado. Al integrar dinámicas de juego, se facilita la inmersión del alumno en su realidad inmediata, permitiendo una comprensión más profunda del entorno local y el reconocimiento vivencial de la diversidad cultural, elementos que suelen resultar abstractos en la enseñanza tradicional. Asimismo, esta metodología activa estimula el desarrollo de un sentido histórico básico y fomenta una participación ciudadana incipiente, pues al enfrentar retos y tomar decisiones dentro del juego, el estudiante ejercita la reflexión crítica sobre su realidad social y la capacidad de emitir juicios razonados. De este modo, el uso de fuentes sencillas de información se convierte en una herramienta para resolver problemas situados, contribuyendo a una formación integral donde la rigurosidad académica y el enfoque lúdico convergen para generar experiencias educativas memorables.

Bajo esta perspectiva teórica y pragmática, la presente investigación se plantea como objetivo general generar un plan de acción basado en la gamificación, específicamente diseñado para los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, ubicado en el contexto fronterizo de San José de Cúcuta, Norte de Santander. Esta propuesta busca superar las barreras de la apatía escolar mediante un modelo de innovación educativa que no solo pretenda enriquecer las prácticas pedagógicas docentes, porque se busca resignificar el rol del estudiante como agente activo de su propio proceso formativo. Con ello, se aspira a fortalecer la motivación intrínseca a través de sistemas de recompensa y logro, consolidando aprendizajes que sean duraderos, transferibles y, sobre todo, significativos, alineados con las exigencias de una educación contemporánea que demanda aulas más dinámicas y participativas.

En tal sentido, el trabajo investigativo se sistematiza en cinco secciones que reflejan la espiral recursiva de la Investigación Acción Participativa. La Sección I contextualiza el objeto de estudio a través del planteamiento del problema, definiendo los objetivos rectores y la justificación que sustenta la relevancia social y educativa de la propuesta. Seguidamente, la Sección II despliega el marco teórico referencial, integrando los antecedentes investigativos, los fundamentos conceptuales y el andamiaje legal que articulan la relación entre pedagogía y gamificación.

Por su parte, la Sección III describe la ruta metodológica, enmarcada en el paradigma socio-crítico, detallando los escenarios, los informantes clave y los criterios de rigor científico. A continuación, la Sección IV constituye el núcleo de la investigación, pues integra el análisis de la realidad diagnóstica con el diseño, ejecución y evaluación de la intervención pedagógica; en este apartado se contrastan los hallazgos iniciales con las transformaciones logradas tras la aplicación de la estrategia. Finalmente, la Sección V expone las conclusiones derivadas del estudio y ofrece un cuerpo de recomendaciones orientadas a dar continuidad y sostenibilidad a la innovación educativa planteada. Además, las referencias y anexos.

## SECCIÓN I

### EL PROBLEMA

#### Planteamiento del Problema

La educación en la actualidad se enfrenta a transformaciones relevantes derivadas de los avances tecnológicos, sociales y culturales, lo que ha generado nuevos retos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Uno de los fenómenos más visibles en el contexto escolar es la incidencia de los dispositivos móviles, los videojuegos y las redes sociales en la vida cotidiana de los estudiantes, quienes dedican gran parte de su tiempo a estas actividades sin que necesariamente estén orientadas hacia un aprendizaje significativo. Para Coll (2013): “La educación escolar ya no puede entenderse como el único espacio donde se produce el aprendizaje, ya que hoy en día las personas aprenden en múltiples contextos y a lo largo de toda la vida” (p. 34). Esta realidad evidencia una desconexión entre los intereses de los estudiantes y las metodologías tradicionales empleadas en el aula, limitando la atención, la concentración y, en consecuencia, el desempeño escolar.

En este escenario, se hace necesario repensar las prácticas pedagógicas y avanzar hacia estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes y fortalezcan su aprendizaje. Entre las alternativas que emergen en la actualidad se encuentra la gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas del juego en contextos educativos con el objetivo de generar aprendizajes activos, motivadores y participativos. Según Deterding *et al.* (2011, citado en Contreras y Eguía, 2017), la gamificación: “...se centra en el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no son de juego. Aunque la gamificación se asocia principalmente con la tecnología digital, esta no está únicamente relacionada con medios digitales” (p. 5). Se puede decir que, consiste en trasladar las mecánicas propias del juego como los retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata a entornos no lúdicos, como el aula escolar, para fomentar el compromiso y la implicación de los participantes.

En el ámbito educativo, esta metodología permite vincular los intereses lúdicos de los estudiantes con los contenidos académicos, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia significativa y atractiva. Investigaciones recientes como las de Barrera et al. (2024) evidencian que la gamificación incrementa la motivación, mejora el desempeño escolar y favorece la participación de los estudiantes, aunque requiere superar desafíos como las limitaciones tecnológicas y la preparación docente. Del mismo modo, estudios internacionales como el de Araya et al. (2019) en Chile demostraron que el uso de plataformas gamificadas produjo avances significativos en matemáticas, aunque con efectos mixtos en aspectos socioemocionales, lo que sugiere la necesidad de explorar su aplicación en otras áreas del conocimiento. En Colombia, Moya y Díaz (2024) concluyen que la gamificación, especialmente cuando se articula con las TIC, favorece el aprendizaje dinámico y la personalización del proceso formativo. Estos aportes consolidan la relevancia de esta metodología en el ámbito escolar.

Desde una perspectiva disciplinar, la gamificación en el área de Ciencias Sociales adquiere un valor especial, pues esta área busca formar ciudadanos críticos, reflexivos y participativos, capaces de comprender y transformar su entorno. En este sentido, la integración de dinámicas lúdicas en la enseñanza de contenidos sociales promueve el aprendizaje vivencial y la participación de los estudiantes. Estrategias como misiones históricas, retos geográficos, insignias de ciudadanía o tableros de progreso colectivo, transforman las clases en espacios de construcción colaborativa del conocimiento. Como afirman García y Mendoza (2023):

Con la gamificación se promueve la creatividad y como resultado al implementarla en las Ciencias Sociales se promueve el pensamiento crítico, por ello, es importante que en el diseño se tenga siempre presente el objetivo principal de la clase para que se puedan dar de forma transformadora cada una de las dinámicas. (p. 97)

no solo mejora la motivación y el trabajo en equipo, sino que favorece la apropiación de valores democráticos, la empatía y la comprensión del contexto sociocultural. En los primeros grados de la educación básica, particularmente en tercero de primaria, esta metodología se convierte en una herramienta clave para despertar el interés por la historia, la comunidad y el entorno local desde experiencias concretas y significativas.

A su vez, el desempeño escolar se ve influido por factores motivacionales, metodológicos y contextuales. Según Fernández y Pérez (2022), las estrategias didácticas que incorporan experiencias activas y significativas tienden a mejorar los resultados escolares, ya que potencian la atención, la memoria y la comprensión. La gamificación, al conectar las emociones con el aprendizaje, contribuye a que los estudiantes de tercer grado se involucren de manera más constante y autónoma en las actividades escolares, generando una mejora progresiva en su desempeño escolar. En consecuencia, el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas gamificadas no solo tiene impacto en el aprendizaje de contenidos, más bien en el desarrollo de competencias sociales y ciudadanas.

En el contexto nacional, los resultados de las pruebas externas han evidenciado un retroceso en el desempeño escolar de los estudiantes. De acuerdo con el ICFES (2023), en la prueba de Pensamiento Ciudadano aplicada en quinto grado se registró una disminución de 23 puntos en el promedio nacional, pasando de 400 en 2022 a 377 en 2023. Es importante precisar que estas mediciones se realizan a partir de quinto grado, dado que en tercero solo se aplican las pruebas Saber de Lengua Castellana y Matemáticas; sin embargo, sus resultados sirven como un referente para proyectar las dificultades y retos que también se presentan en los primeros niveles de la básica primaria. Particularmente, la región Oriente, donde se ubica Norte de Santander, reflejó un retroceso significativo que alerta sobre la necesidad urgente de fortalecer las competencias sociales y ciudadanas desde la educación básica.

Esta situación se enlaza con los datos reportados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), los cuales muestran que entre 2018 y 2023 el puntaje global promedio de Norte de Santander, aunque superior en 1,5 puntos al promedio nacional en 2023, presenta variaciones que ponen de manifiesto retos en la calidad educativa. Tales evidencias reafirman que las Ciencias Sociales se enfrentan a un reto considerable para superar el bajo desempeño escolar y despertar el interés estudiantil en procesos formativos orientados a la ciudadanía crítica y participativa.

En este sentido, surge la necesidad de problematizar la aplicación de la gamificación en Ciencias Sociales. A pesar de sus beneficios teóricos, diversos estudios reportan dificultades en su implementación: la falta de formación docente en el diseño de experiencias gamificadas, la escasez de recursos tecnológicos, la limitada comprensión de la gamificación más allá de los juegos digitales y la dificultad para evaluar aprendizajes complejos mediante dinámicas lúdicas (Martínez y Rojas, 2023). Estas limitaciones pueden obstaculizar el impacto esperado en el desempeño escolar y reducir la gamificación a una simple herramienta de entretenimiento, sin un sustento pedagógico profundo. De allí la importancia de investigar cómo aplicar esta estrategia de manera contextualizada y coherente con los objetivos del área.

En el plano local, instituciones educativas como el Colegio Monte Horeb de San José de Cúcuta han evidenciado debilidades en el desempeño escolar en Ciencias Sociales en el grado tercero de primaria. Factores como la falta de interés por los contenidos, el predominio de metodologías centradas en la memorización y la escasa incorporación de estrategias innovadoras han limitado la motivación, la atención y la construcción de aprendizajes significativos. Esto se traduce en un bajo desarrollo de competencias fundamentales definidas por los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) del Ministerio de Educación Nacional, tales como la comprensión del entorno local y comunitario, el reconocimiento de la diversidad cultural, el sentido histórico básico y la participación ciudadana inicial.

En este contexto, la gamificación aparece como una estrategia pedagógica que puede articular los intereses de los estudiantes con los objetivos curriculares, ya que integra dinámicas de juego que fomentan la motivación, la retroalimentación inmediata y la participación. La mediación pedagógica basada en juegos tanto tradicionales como mediados por las TIC ofrece un camino para dinamizar la enseñanza de las Ciencias Sociales y responder a las limitaciones detectadas en el ámbito escolar, especialmente en los estudiantes de tercer grado.

De allí surgen la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera se puede generar un plan de acción basado en gamificación como estrategia didáctica para el

área de Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander? En coherencia con la postura metodológica asumida, es fundamental establecer la fundamentación teórica y conceptual que sustenta la investigación. Este proceso no solo valida el diseño de la intervención, también conduce a la articulación de las preguntas de investigación generadoras, las cuales tienen el objetivo de direccionar el proceso y ofrecer una respuesta pertinente al problema central de estudio.

De allí se tiene: ¿Cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por los profesores del área de Ciencias Sociales en el nivel de Básica Primaria? ¿Cuáles son los componentes esenciales que deben conformar un plan de acción fundamentado en la gamificación para la dinamización de los contenidos de Ciencias Sociales? ¿De qué manera se puede articular un plan de acción basado en gamificación dentro del currículo de Ciencias Sociales para el tercer grado de Básica Primaria? Y ¿Cuál es el impacto de la gamificación en el desempeño escolar del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer grado del Colegio Monte Horeb? La búsqueda de respuestas permitirá sustentar el valor de esta metodología en el contexto local y ofrecer lineamientos que contribuyan a elevar la calidad educativa y el desempeño escolar en la región.

## **Objetivos de la Investigación**

### ***Objetivo General***

Generar un plan de acción basado en gamificación como estrategia didáctica en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander.

### ***Objetivos Específicos***

Diagnosticar las estrategias didácticas utilizadas por los profesores en ciencias sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb.

Diseñar un plan de acción fundamentado en la gamificación y el aprendizaje cooperativo para la dinamización de los contenidos de Ciencias Sociales.

Implementar el plan de acción basado en gamificación para la dinamización de los contenidos de Ciencias Sociales en el tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb.

Evaluar el impacto de la gamificación en el desempeño escolar en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander.

### **Justificación e Importancia de la investigación**

En el ámbito de la didáctica de las Ciencias Sociales, la gamificación trasciende la simple actividad recreativa para consolidarse como un dispositivo pedagógico capaz de potenciar competencias ciudadanas complejas. Al integrar dinámicas de juego, se facilita la inmersión del estudiante en su realidad inmediata, permitiendo una comprensión vivencial del entorno local y el reconocimiento de la diversidad cultural, elementos que suelen resultar abstractos bajo modelos de enseñanza tradicionales. Asimismo, esta metodología activa estimula el desarrollo de un sentido histórico básico y fomenta una participación democrática incipiente; al enfrentar retos y tomar decisiones dentro de un sistema reglado, el alumnado ejercita la reflexión crítica y la capacidad de emitir juicios razonados frente a su contexto. De este modo, el uso de fuentes de información y la resolución de problemas situados contribuyen a una formación integral, donde la rigurosidad académica y el enfoque lúdico convergen para generar experiencias de aprendizaje memorables y transferibles a la vida cotidiana.

Desde esta perspectiva, la presente investigación se plantea como objetivo general Generar un plan de acción basado en gamificación como estrategia didáctica en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander. Esta propuesta busca superar las barreras de la apatía escolar mediante un modelo de innovación educativa que no solo pretenda enriquecer el repertorio didáctico del docente, sino

resignificar el rol del estudiante como agente activo de su propio proceso formativo. Con ello, se aspira a fortalecer la motivación intrínseca a través de sistemas de logro y reconocimiento, consolidando saberes duraderos que respondan a las exigencias de una educación contemporánea, la cual demanda aulas más dinámicas, participativas y conectadas con las realidades sociales del entorno nortesantandereano.

Desde la justificación teórica, el estudio se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, al considerar que los nuevos conocimientos deben articularse con los saberes previos de los estudiantes para favorecer procesos de comprensión profunda. Asimismo, se retoman los aportes de Bruner con su teoría del aprendizaje por descubrimiento, que impulsa la curiosidad y la participación activa del estudiante; y los principios del constructivismo, que destacan la construcción del conocimiento a partir de la interacción social y del uso de estrategias didácticas mediadas. A esto se suma la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, que reconoce la diversidad de habilidades en el aula, lo cual se vincula directamente con la gamificación como recurso pedagógico capaz de atender distintos estilos de aprendizaje y favorecer aprendizajes significativos.

En la justificación práctica, la investigación responde a la necesidad de dinamizar la enseñanza de las Ciencias Sociales mediante la gamificación, integrando estrategias y recursos didácticos que acompañen los cuatro momentos de la práctica pedagógica: exploración, estructuración, práctica y transferencia. La incorporación de experiencias lúdicas, mediadas por juegos, retos y recompensas, busca no solo motivar a los estudiantes, sino también favorecer la participación activa, el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias sociales y ciudadanas. En este sentido, el estudio ofrece alternativas concretas para transformar el aula en un espacio de aprendizaje activo, interactivo y contextualizado, con un impacto directo en la mejora del desempeño escolar.

En lo relativo a la justificación metodológica, la investigación se orienta desde un enfoque cualitativo, dado que busca comprender en profundidad las percepciones, experiencias y reflexiones de docentes y estudiantes frente a la incorporación de la

gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. Este enfoque permite interpretar los significados que los actores educativos atribuyen a las prácticas pedagógicas gamificadas y analizar cómo estas influyen en la motivación, la participación y el desarrollo de competencias sociales y ciudadanas en los estudiantes de tercer grado de primaria. Para ello, se emplean técnicas como entrevistas semiestructuradas, observaciones directas y diarios de campo, las cuales posibilitan un acercamiento interpretativo y contextualizado a la realidad educativa. El diseño metodológico se apoya en la investigación-acción, lo que garantiza un proceso participativo, reflexivo y transformador de la práctica pedagógica, en el que los docentes asumen un rol protagónico como investigadores de su propio quehacer, construyendo alternativas innovadoras que respondan a las necesidades reales de sus aulas.

La importancia social del estudio radica en su contribución al mejoramiento de la calidad educativa en el área de Ciencias Sociales, fortaleciendo la formación ciudadana desde la educación básica primaria. La gamificación, al integrarse como estrategia pedagógica, se configura como una vía para enfrentar los retos que evidencian las pruebas externas y para ofrecer experiencias educativas más atractivas y significativas. Así, el impacto de la investigación trasciende el ámbito escolar inmediato, aportando a la construcción de ciudadanos críticos, reflexivos y participativos.

Finalmente, el estudio se inscribe en el Núcleo de Didáctica y Tecnología, dentro de la línea de investigación Realidades didácticas de la carrera docente del Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Bajo este marco institucional, la investigación se proyecta como un aporte a la consolidación de modelos educativos innovadores que fortalezcan el rol docente y promuevan la incorporación de la gamificación como recurso didáctico fundamental en la formación integral de los estudiantes.

## SECCIÓN II

### MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico sienta sus bases en la revisión exhaustiva de la literatura especializada, siguiendo el proceso de construcción conceptual propuesto por Hernández *et al.* (2014), para delimitar y sustentar los aspectos clave del estudio. La construcción teórica se enfocó en tres ejes fundamentales: la fundamentación de las estrategias Didácticas, entendidas como el andamiaje planificado para el logro de objetivos de aprendizaje; la conceptualización de la gamificación, abarcando sus componentes psicológicos y pedagógicos como un enfoque innovador y motivador; y, finalmente, la didáctica de las Ciencias Sociales en la Educación Primaria, especialmente en el contexto del tercer grado. La articulación de estos pilares permitió establecer el diálogo entre la teoría de la instrucción, el aprendizaje basado en el juego y el desarrollo de competencias socio-históricas, proporcionando así el sustento teórico necesario para interpretar los resultados empíricos relacionados con la efectividad de la gamificación en el ámbito social.

#### **Antecedentes**

El marco teórico se encuentra conformado por tres apartados a saber que son los antecedentes, tanto internacionales, nacionales y regionales; a ello se une o que es las bases teóricas y luego se plantean las bases legales; es así, que se logra evidenciar un cumulo de elementos centrados en los contenidos programáticos que se estiman facilitar a través del desarrollo de la investigación que se viene mostrando en cada uno de los apartados a los cuales corresponden las premisas a desarrollar.

En el presente apartado se desarrollan los antecedentes nacionales e internacionales que sustentan la investigación. Estos estudios constituyen referentes teóricos, metodológicos y prácticos que orientan la presente intervención didáctica,

particularmente en lo relacionado con la incorporación de la gamificación en los procesos pedagógicos y su impacto en el desempeño escolar. El análisis de estas investigaciones no solo permite identificar hallazgos relevantes, también permite reconocer enfoques metodológicos y procedimientos que sirven de guía para la construcción de la ruta investigativa que aquí se plantea.

En el contexto colombiano, se tiene el trabajo investigativo desarrollado por Campaz y Landázuri (2024) expone una profunda reflexión académica avalada por la Corporación Universitaria Iberoamericana en Colombia. Dicho estudio denominado Estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes de segundo persigue estructurar una alternativa de intervención pedagógica sustentada en dinámicas lúdicas para optimizar las habilidades de escritura en poblaciones escolares de educación elemental. Para consolidar esta meta científica las investigadoras desplegaron un enfoque cualitativo enmarcado en el diseño de investigación acción con un alcance de intervención de campo. Todo el andamiaje operativo se sostuvo en la aplicación de instrumentos diagnósticos como entrevistas semiestructuradas y pruebas de entrada orientadas a una muestra representativa de educandos. Semejante aproximación sistemática facilitó la categorización exhaustiva de las falencias gramaticales garantizando una comprensión integral del fenómeno estudiado para instituir una praxis verdaderamente renovadora en escenarios de alta complejidad formativa.

Sobre el entorno académico contemporáneo se puede mencionar que, persisten vacíos conceptuales significativos respecto a la erradicación de prácticas pedagógicas tradicionales que generan apatía hacia el aprendizaje desde edades tempranas. La revisión documental demuestra que el bajo rendimiento en pruebas estandarizadas omitiendo la estructuración de intervenciones digitales que respondan a los intereses actuales de la infancia. De allí que el autor mencionó interviene directamente sobre esta carencia epistemológica al proponer un ecosistema interactivo capaz de adaptar los desafíos de escritura a las particularidades del alumnado mediante plataformas tecnológicas. El hallazgo más concluyente determina que incorporar sistemas de

progreso y retos lúdicos transforma radicalmente la dinámica escolar reduciendo la frustración e incrementando la retención del conocimiento. Por consiguiente resulta imperativo fortalecer la infraestructura digital de los recintos escolares para que el profesorado logre superar las metodologías pasivas afianzando una evolución cognitiva armónica y participativa.

La fundamentación teórica expuesta guarda una correspondencia epistemológica innegable con las iniciativas orientadas a reformular la instrucción de las disciplinas relativas a la sociedad y la conformación ciudadana en el tercer nivel del ciclo formativo primario. Ambas visiones comparten el objetivo medular de erradicar la monotonía inherente a las metodologías transmisivas para erigir ambientes donde los recursos interactivos operen como agentes transformadores de la praxis educativa. La adaptación de narrativas digitales resulta especialmente pertinente para captar la atención infantil facilitando la asimilación paulatina de procesos históricos y geográficos complejos. Al integrar elementos renovadores en las primeras etapas de la educación básica se establecen cimientos sólidos para un razonamiento analítico perdurable adaptado a la inmensa diversidad cognitiva presente en toda aula. De este modo el sustrato referencial analizado proporciona un marco invaluable para respaldar intervenciones que busquen instituir dinámicas verdaderamente integradoras en el estudio de los fenómenos humanos.

Otra investigación es la desarrollada por Herrera y Sepúlveda (2025), quienes abordan la integración de nuevas tecnologías en los entornos escolares de Colombia con el respaldo académico de la Universidad de la Costa. El estudio denominado “Mediación de la Gamificación Basada en Inteligencia Artificial para la Didáctica de las Ciencias Sociales”, persigue estructurar una alternativa de intervención tecnológica apoyada en dinámicas lúdicas procesadas mediante algoritmos inteligentes para enriquecer los procesos formativos. Para lograr dicho objetivo metodológico se despliega un paradigma racionalista crítico bajo un enfoque mixto que combina recolección de datos cualitativos y cuantitativos. El trabajo de campo contempla un diseño en dos fases donde la primera etapa involucra una revisión documental

profunda de instrumentos institucionales mientras la segunda fase aplica instrumentos estandarizados y diálogos estructurados a docentes y estudiantes. Se evidencia un rigor científico orientado a comprender las percepciones de la comunidad educativa respecto a la implementación de recursos innovadores en el currículo formal.

Una revisión profunda del texto revela importantes vacíos en el acervo académico actual respecto a la ausencia de estrategias pedagógicas que trasciendan la simple memorización de fechas y eventos geográficos. Esta investigación expone una marcada apatía estudiantil derivada de prácticas instruccionales desactualizadas que limitan el desarrollo del pensamiento analítico frente a los fenómenos sociales contemporáneos. Además, atiende dicha deficiencia al proponer un ecosistema digital capaz de adaptar los desafíos lúdicos a las necesidades individuales del alumnado mediante algoritmos generativos. Semejante abordaje permite dinamizar la praxis docente brindando herramientas prácticas para transformar el rol pasivo del educando en una participación proactiva. El hallazgo más contundente del estudio determina la urgencia ineludible de capacitar al profesorado en el uso de recursos interactivos para que la tecnología supere su estatus de repositorio de información y se afiance como un motor de motivación intrínseca.

El abordaje expuesto guarda una correspondencia epistemológica innegable con las iniciativas orientadas a reformular la instrucción de disciplinas ciudadanas en las etapas iniciales de la educación básica. Ambas visiones comparten el objetivo central de abandonar el tradicionalismo imperante para erigir ambientes formativos donde las mecánicas de juego actúen como catalizadores del interés infantil. La estructuración de retos interactivos y sistemas de recompensas resulta especialmente pertinente para captar la atención en edades tempranas facilitando la asimilación de conceptos sociales complejos. Al integrar la tecnología lúdica en los primeros niveles del ciclo primario se sientan las bases de un razonamiento reflexivo duradero garantizando una evolución cognitiva armónica. De este modo el sustento teórico analizado proporciona un marco referencial invaluable para respaldar intervenciones pedagógicas que

busquen instituir dinámicas verdaderamente renovadoras en poblaciones escolares de grados elementales.

El trabajo investigativo desarrollado por Aguilar y Sánchez (2025) expone una profunda reflexión académica avalada por la Universidad Técnica de Machala en la república del Ecuador. Dicho estudio titulado “La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas específicas” persigue analizar el impacto metodológico al integrar dinámicas lúdicas en poblaciones escolares que requieren adaptaciones curriculares insoslayables. Para consolidar esta meta científica los investigadores estructuraron un enfoque mixto que entrelaza magistralmente la recolección de datos cuantitativos mediante instrumentos estructurados aplicados a una treintena de educadores junto a una exploración cualitativa basada en diálogos profundos con informantes clave. Todo el andamiaje operativo se sostuvo en un riguroso examen analítico de las percepciones pedagógicas garantizando una comprensión integral del fenómeno estudiado. Semejante aproximación metodológica facilitó la categorización exhaustiva de la información empírica dotando al escrutinio de un rigor investigativo indispensable para evaluar las prácticas docentes de la contemporaneidad y su verdadera efectividad en escenarios de alta complejidad formativa.

Allí también se manifiestan vacíos conceptuales significativos respecto a la aplicación práctica de herramientas digitales interactivas en contextos de educación especializada inclusiva. Asimismo, se manifiestan los beneficios generales del aprendizaje basado en mecánicas lúdicas para poblaciones regulares omitiendo las particularidades operativas exigidas por estudiantes que presentan compromisos cognitivos sensoriales o motores. La investigación analizada interviene directamente sobre esta carencia epistemológica al delimitar las barreras tangibles que enfrentan los educadores evidenciando que la integración tecnológica exige adaptaciones precisas para atender múltiples excepcionalidades. El hallazgo más concluyente determina que incorporar sistemas de recompensa transforma positivamente la dinámica escolar reduciendo la frustración e incrementando la retención del conocimiento en poblaciones

vulnerables. Por ello, resulta imperativo fortalecer la infraestructura digital de los recintos escolares e instituir programas de capacitación continua para que el profesorado logre superar las limitaciones tecnológicas imperantes afianzando una verdadera transformación pedagógica que garantice equidad.

La fundamentación teórica expuesta guarda una correspondencia epistemológica innegable con las iniciativas orientadas a reformular la instrucción de las disciplinas relativas a la sociedad y la ciudadanía en las etapas iniciales del ciclo formativo elemental. Ambas visiones comparten el objetivo medular de erradicar la monotonía inherente a las metodologías transmisivas tradicionales erigiendo en su lugar ambientes escolares donde los retos interactivos operen como catalizadores infalibles del interés infantil. La adaptación de sistemas de progresión lúdica resulta especialmente valiosa para captar la atención inestable en edades tempranas facilitando la asimilación paulatina de procesos relacionales e históricos complejos. Al integrar estos recursos renovadores en los primeros niveles del sistema primario se establecen cimientos sólidos para un razonamiento analítico perdurable adaptado a la inmensa diversidad cognitiva presente en toda aula escolar. De este modo el sustrato referencial ecuatoriano proporciona un marco invaluable para respaldar intervenciones pedagógicas que busquen instituir dinámicas verdaderamente renovadoras en la enseñanza de las ciencias humanas primordiales.

De igual manera, Mejía (2024) en su tesis Modelo pedagógico teórico mediado por la lúdica para la dinamización de la enseñanza de la matemática en básica primaria (Tesis Doctoral, UPEL – Gervasio Rubio), utilizó un enfoque cualitativo con paradigma interpretativo y método fenomenológico. La recolección de datos se efectuó mediante entrevistas, grupos focales y observaciones directas, las cuales fueron analizadas con técnicas de codificación y categorización fenomenológica. Este diseño metodológico permitió construir un modelo teórico que integra la lúdica como elemento dinamizador de la enseñanza de la matemática. Su aporte a la presente investigación radica en la manera como la metodología fenomenológica posibilita comprender las experiencias de

los docentes y transformarlas en una intervención pedagógica concreta, lo que se articula con el enfoque de gamificación aquí propuesto.

En este plano, se tiene el estudio desarrollado por Chocojay (2023) el cual aborda el uso de la gamificación mediante recursos tecnológicos en los procesos formativos escolares. Dicha investigación fue respaldada académicamente por la Universidad de San Carlos de Guatemala en el respectivo país centroamericano. El objetivo fundamental del trabajo consistió en analizar la implementación de estrategias lúdicas digitales para optimizar la asimilación de conocimientos en entornos educativos de nivel medio. Para alcanzar esta meta metodológica se estructuró un enfoque sistemático basado en la recolección de datos empíricos mediante encuestas y entrevistas dirigidas a la comunidad estudiantil y al profesorado. La aplicación de estos instrumentos de recolección de información permitió evaluar la pertinencia de las dinámicas interactivas en la planificación curricular. Todo el andamiaje investigativo se desarrolló bajo un diseño que prioriza la observación empírica de los fenómenos cotidianos del aula.

Según el autor, existen vacíos sustanciales respecto a la integración efectiva de herramientas lúdicas en contextos educativos tradicionales. Frecuentemente, los estudios previos documentan la teoría del aprendizaje basado en juegos de manera aislada y omiten la estructuración práctica que garantice una verdadera aplicabilidad didáctica. La obra analizada interviene directamente sobre esta carencia al proponer una evaluación tangible de plataformas digitales interactivas dentro de la planificación docente diaria. De este modo el investigador trasciende la mera especulación teórica para documentar impactos reales en la motivación del alumnado y en la gestión del tiempo instruccional. El hallazgo más concluyente determina que la articulación de mecanismos de recompensa e interactividad tecnológica eleva significativamente el nivel de retención cognitiva de los educandos. En consecuencia, resulta imperativo capacitar a los maestros para abandonar esquemas pasivos de transmisión de saberes.

La fundamentación expuesta guarda una correspondencia epistemológica innegable con las iniciativas orientadas a reformular la instrucción de disciplinas ciudadanas y humanísticas en las etapas iniciales de la educación elemental. Ambas perspectivas comparten el objetivo medular de erradicar la monotonía inherente a las metodologías memorísticas clásicas para erigir ambientes formativos donde los desafíos lúdicos operen como catalizadores del interés infantil. La adaptación de sistemas de puntuación y misiones interactivas resulta especialmente valiosa para captar la atención en edades tempranas y facilitar la asimilación de dinámicas relacionales complejas. Al integrar estos recursos tecnológicos innovadores en los primeros niveles del ciclo escolar primario se establecen cimientos sólidos para un razonamiento analítico perdurable. Por consiguiente, el marco referencial guatemalteco proporciona un sustrato invaluable para respaldar intervenciones pedagógicas que busquen instituir prácticas verdaderamente renovadoras en la enseñanza de las ciencias humanas iniciales.

También está Herrera (2024), con su investigación titulada “Inteligencia Artificial y gamificación: Una revisión sistemática y análisis de casos prácticos” (Tesis de Maestría, Universidad de Zaragoza). Su metodología se estructuró a partir de una revisión sistemática de literatura, utilizando como técnica la búsqueda documental en bases de datos científicas y aplicando criterios de inclusión y exclusión que aseguraron la calidad de los estudios revisados. Los hallazgos se organizaron y analizaron mediante técnicas de análisis comparativo y categorización temática. Este procedimiento metodológico permitió evidenciar tendencias globales sobre el uso de la gamificación apoyada en la inteligencia artificial en contextos educativos. El aporte de este antecedente para la presente investigación radica en que muestra cómo un abordaje documental riguroso puede orientar la construcción de estrategias innovadoras de enseñanza, reforzando la pertinencia del análisis sistemático de datos para sustentar la intervención.

## **Bases Teóricas**

Las bases teóricas constituyen el sustento conceptual de la presente investigación, al reunir los enfoques, teorías y modelos que permiten comprender la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales y su incidencia en el desempeño escolar en estudiantes de tercer grado de educación básica primaria. Este apartado aborda la definición y evolución de la gamificación, su aplicación en el área de Ciencias Sociales, los modelos pedagógicos que la sustentan y los aportes que ofrece al desempeño escolar.

### ***Gamificación***

El neologismo gamificación fue formalmente acuñado en 2003 por Pelling, un diseñador y programador de software de origen británico; quien realizó una propuesta inicial que se centró en la aplicación estratégica de componentes lúdicos a diversos contextos socio-empresariales con el objetivo de optimizar la consecución de metas operacionales específicas, particularmente fomentando la interacción y el desarrollo de los usuarios. Autores como Werbach y Hunter (citados en Gómez, 2022) la definen como: "...el uso elementos y técnicas de diseño de juegos en un contexto no lúdico" (p. 6). Pero a pesar de su conceptualización temprana, la implementación y difusión efectiva del término se consolidó recién en el año 2008, marcándolo como un constructo teórico relativamente reciente.

Desde una perspectiva funcional, la gamificación se define como la integración sistemática de mecánicas, estéticas y dinámicas intrínsecas a los juegos en entornos extralúdicos, buscando primordialmente la modificación conductual o la potenciación de la motivación intrínseca y extrínseca de los sujetos hacia objetivos predefinidos. Se puede mencionar que, la gamificación se considera como una metodología de diseño estratégico que implica la aplicación del game thinking (mentalidad lúdica) y las mecánicas lúdicas con el objetivo de optimizar la interacción del usuario y canalizar la resolución efectiva de problemas.

En este marco conceptual, Zichermann y Cunningham (2011) postulan que esta definición exhibe una aplicabilidad transversal a múltiples contextos. No obstante, en el ámbito pedagógico, esta se delimita específicamente en la integración de elementos

intrínsecos al juego para fomentar el compromiso activo del estudiante, catalizar la motivación intrínseca a la acción y, consecuentemente, potenciar los procesos de adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas para la solución de desafíos.

Como se ha mencionado previamente, la gamificación en el ámbito educativo se fundamenta en la incorporación selectiva de elementos propios del diseño lúdico para su aprovechamiento pedagógico y es importante notar que, esta aproximación además de implicar la integración de juegos completos, también busca la extracción y aplicación de sus principios estructurales o mecánicas clave. Según Sepúlveda y Mayoral, (2025): “La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de elementos de juego en contextos educativos” (p. 37). Es decir, dichos elementos incluyen, pero no se limitan a: los sistemas de puntuación (incentivos), la creación de narrativas inmersivas, la provisión de retroalimentación inmediata y continua, los mecanismos de reconocimiento (insignias, clasificaciones) y la habilitación de un espacio para el fallo constructivo. La integración metódica de estos componentes tiene como fin primordial enriquecer la experiencia de aprendizaje y elevar el nivel de compromiso cognitivo y motivacional del estudiante.

La Gamificación opera como una estrategia didáctica de índole motivacional integrada en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero su funcionalidad principal radica en la inducción de comportamientos específicos en el discente a través de la mediación de un entorno de instrucción intrínsecamente atractivo. Esto se logra al generar un alto nivel de compromiso con la actividad académica propuesta, lo cual facilita la emergencia de experiencias emocionales positivas. En última instancia, este mecanismo activo y participativo es instrumental para la consolidación de un aprendizaje significativo, al vincular la acción con la recompensa y el progreso individual.

En este marco de referencia, la gamificación funge como una estrategia que permite la adición de atributos estructurales propios de los videojuegos a las

actividades de instrucción convencionales. Por su parte, Viteri *et al.* (2014) destacan que esta incorporación tiene la capacidad de modificar la conducta del aprendiz, al tiempo que favorece su participación y eleva la motivación intrínseca hacia las tareas curriculares, intensificando su interacción con el entorno de aprendizaje.

Complementariamente, Fernández (2015) la conceptualiza como un proceso metodológico que se centra en la aplicación de conceptos y dinámicas lúdicas en contextos pedagógicos. El objetivo fundamental de este proceso es estimular e, incrementar el atractivo de la interacción del estudiante a lo largo de su trayectoria formativa.

Se debe decir, que la gamificación se fundamenta en un análisis profundo de la arquitectura intrínseca de los juegos digitales y de mesa, donde diversos investigadores, como Zichermann y Cunningham (2011), han llevado a cabo un estudio exhaustivo de los componentes que impulsan la experiencia lúdica, con el objetivo de aislar aquellos elementos clave capaces de enriquecer y potenciar entornos educativos y otros contextos no recreativos. Para la estructuración y el diseño coherente de estrategias gamificadas, la comunidad de desarrollo y académica se apoya en diversos marcos de referencia. Uno de los modelos más influyentes y ampliamente adoptados es el modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas), que conceptualiza el diseño de juegos como una interconexión de las reglas concretas del juego (Mecánicas), el comportamiento del jugador en respuesta a ellas (Dinámicas), y la experiencia emocional y sensorial generada (Estéticas).

Pero a pesar de la prominencia del modelo MDA, es crucial reconocer que la clasificación y nomenclatura de los elementos lúdicos carece de una uniformidad absoluta en la literatura técnica. Sin embargo, pese a esta divergencia terminológica, las taxonomías más prevalentes, tal como señalan Wiklund y Wakerius (2016), suelen agrupar los componentes esenciales en categorías como mecánicas, dinámicas, componentes (o elementos concretos como insignias y tablas de clasificación), estéticas y la activación de emociones en el usuario. Al trasladar estos principios a un contexto educativo o de formación, el diseñador debe llevar a cabo una selección estratégica y pragmática de los elementos. La efectividad de una estrategia gamificada

no reside en la mera acumulación, sino en el discernimiento de aquellos atributos cuyas características resulten intrínsecamente más valiosas y pertinentes para generar la experiencia de aprendizaje deseada.

De allí que, la articulación de una estrategia efectiva requiere la integración de técnicas lúdicas que movilicen la participación y la motivación intrínseca y extrínseca del usuario. Estas técnicas actúan como bases operativas del diseño: el Planteamiento de Desafíos (Misiones o Quests) formula retos bien definidos orientados a objetivos específicos; la Implementación de Competencia y Cooperación diseña estructuras para fomentar la interacción y el esfuerzo compartido o individual; el Sistema de Progresión (Puntos) establece una moneda de cambio que indica el avance y permite la obtención de recompensas; y la Jerarquización del Logro (Niveles y Leaderboards) satisface la necesidad psicológica de reconocimiento social y estatus. En esencia, una estrategia sólida se enfoca en cómo estos elementos de juego pueden ser utilizados para alinear los objetivos del jugador (diversión, reconocimiento) con los objetivos de aprendizaje deseados, creando un camino motivador hacia la adquisición de conocimiento (Wiklund y Wakerius, 2016).

### ***Gamificación y la didáctica de las Ciencias Sociales***

La gamificación, entendida como la incorporación de la mecánica de los juegos al ámbito educativo, se configura como una estrategia pedagógica innovadora que busca optimizar el aprendizaje mediante la motivación, la participación activa y la interiorización lúdica de los conocimientos. No se trata de diseñar un juego en sí mismo, sino de aprovechar sus elementos esenciales como la puntuación, las recompensas, los retos y los objetivos para generar experiencias significativas que fortalezcan tanto la motivación extrínseca como la intrínseca de los estudiantes. En este sentido, Lema et al. (2024) indican con respecto al uso de la gamificación: “En el ámbito educativo, esto incluye el uso de puntos, niveles, recompensas y desafíos para fomentar el aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes. (p. 2). En el proceso de aplicación, se distinguen las técnicas mecánicas, centradas en recompensar logros mediante puntajes, insignias o niveles, y las técnicas dinámicas, relacionadas con la

motivación interna que impulsa al estudiante a continuar con su aprendizaje. A partir de estas dinámicas, el aula se convierte en un espacio interactivo donde los estudiantes encuentran un ambiente propicio para aprender mientras se divierten, generando así un impacto directo en su desempeño escolar y en la manera en que perciben la enseñanza.

Dentro del contexto educativo colombiano, las Ciencias Sociales ocupan un lugar central en la formación integral de los estudiantes, al proporcionarles conocimientos sobre historia, geografía, formación cívica y valores ciudadanos. Según Amado (2024):

En un mundo globalizado las ciencias sociales tienen un papel fundamental, en el medio educativo, ya que se encarga de estudiar los fenómenos derivados de la acción del hombre como ser social y en su relación con el medio donde se encuentra inmerso (p. 5707)

El postulado teórico establece que esta disciplina abandona la memorización mecanicista para priorizar el escrutinio analítico de las interacciones humanas frente a su entorno globalizado. Bajo esta perspectiva el espacio de aprendizaje asume el rol de laboratorio sociológico permanente. Dicha transformación pedagógica forja sujetos emancipados con plenas destrezas cognitivas para intervenir activamente la realidad territorial contemporánea.

En esta misma línea de pensamiento, Santisteban (2011) profundiza al señalar que la enseñanza de esta disciplina no debe limitarse a la acumulación de datos sobre el pasado, sino que debe orientarse a la formación de una conciencia crítica. Para este autor, "...la formación del pensamiento social es el desarrollo de las capacidades para pensar la sociedad, para interpretarla y para intervenir en ella" (p.86). Esto implica que el aprendizaje debe trascender la memoria para convertirse en una herramienta de ciudadanía activa. No obstante, debido a su carácter eminentemente teórico, suelen percibirse como asignaturas tediosas, lo que genera desmotivación en el alumnado.

En este sentido, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que aporta dinamismo y participación en el proceso de enseñanza. Al incorporar

elementos propios del juego como puntajes, niveles, récords o recompensas, los docentes logran que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje, transformando las clases en experiencias significativas y atractivas. Actividades como debates, simulaciones y dramatizaciones se enriquecen con mecánicas lúdicas, permitiendo que los contenidos se comprendan de manera vivencial y no solo memorística.

Roldán Reche (2021) señala que la gamificación en las Ciencias Sociales se convierte en una herramienta estratégica para despertar el interés en asignaturas como la historia, usualmente vistas como un conjunto de hechos irrelevantes. Ejemplos como la recreación del proceso de independencia de Colombia mediante dramatizaciones, en las que los estudiantes reciben puntos o trofeos por su desempeño, permiten combinar creatividad, investigación y participación activa. Estas dinámicas convierten la clase en un espacio de simulación, donde los estudiantes asumen roles, desarrollan competencias críticas y fortalecen la responsabilidad frente a su aprendizaje.

El impacto de la gamificación se potencia con el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Contreras et al. (2017) destacan que, a través de plataformas digitales y recursos de realidad virtual, los estudiantes pueden experimentar de cerca hechos históricos, explorar paisajes lejanos o realizar visitas virtuales a ecosistemas. De este modo, los contenidos dejan de percibirse como narraciones abstractas y se convierten en experiencias interactivas que fomentan la observación, el análisis y la argumentación. Sin embargo, la gamificación también puede desarrollarse sin apoyo tecnológico, mediante proyectos comunitarios, investigaciones locales y actividades colaborativas, en las que se premian el trabajo en equipo, la cooperación y la sana competencia.

Diversos estudios confirman que estas estrategias generan resultados positivos tanto en el desempeño escolar como en la motivación estudiantil (Roldán Reche, 2021). La gamificación no solo facilita la comprensión de contenidos curriculares, sino que también promueve competencias críticas como el pensamiento reflexivo, la valoración del papel de la mujer en la historia y la capacidad de tomar decisiones en

contextos simulados. En el caso de la educación básica primaria, la utilización de juegos de rol, misiones, dramatizaciones y recompensas se traduce en aprendizajes más significativos y en un mayor entusiasmo por las Ciencias Sociales.

La gamificación constituye una metodología eficaz para transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales, al convertir contenidos abstractos en experiencias participativas que motivan, forman y desarrollan competencias integrales. Aunque su implementación aún enfrenta limitaciones en algunos contextos, su valor pedagógico ha quedado demostrado como un recurso capaz de renovar la enseñanza y responder a las necesidades de un alumnado que demanda experiencias más dinámicas y significativas.

### ***Breve reseña de la gamificación como estrategia de la didáctica de la educación colombiana***

En el contexto colombiano y latinoamericano, la gamificación ha cobrado especial relevancia en los últimos años, al ser reconocida como un recurso pedagógico capaz de atender a la diversidad, fomentar la inclusión y propiciar aprendizajes significativos en áreas que suelen despertar poco interés en los estudiantes, como las Ciencias Sociales. Esto responde a los cambios en el sistema educativo, que han impulsado la necesidad de colocar al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje, favoreciendo procesos creativos, colaborativos y vinculados a su vida cotidiana.

Alvarado *et al.* (2023) plantean que la gamificación se emplea dentro del aula mediante dinámicas semejantes al juego, pero con fines pedagógicos, como ocurre cuando se asignan puntajes no evaluativos para estimular la participación en proyectos comunitarios. Asimismo, Sarabia *et al.* (2023) indican que la implementación formal de esta estrategia en países latinoamericanos, incluido Colombia, comenzó a partir del 2010, con el objetivo de integrar actividades con apariencia de juego orientadas a la creatividad, la sana competencia y el cumplimiento de metas académicas.

Durante la pandemia del COVID-19, la gamificación adquirió mayor fuerza como alternativa para sostener los procesos de enseñanza desde casa, combinando elementos lúdicos con contenidos académicos a través de plataformas digitales. Posteriormente, en el año 2020, investigaciones como las de Moya et al. (2024) evidenciaron que la gamificación empezaba a consolidarse como estrategia formal en el sistema educativo colombiano, especialmente en educación básica, donde se aplica para fortalecer la motivación, la interacción grupal y el desempeño escolar. No obstante, se reconoce que su implementación aún enfrenta retos en instituciones que carecen de recursos tecnológicos, en particular en contextos rurales. De esta manera, la gamificación se perfila como una estrategia educativa adaptable a las necesidades de los estudiantes colombianos, con potencial de mejorar la calidad de los aprendizajes y transformar la manera en que los docentes planifican e implementan sus clases.

### ***La Gamificación desde la Motivación y la didáctica***

En el proceso educativo, la motivación cumple un papel esencial, pues constituye un factor determinante para lograr aprendizajes significativos y sostenidos en el tiempo. Vásquez *et al.* (2022) destacan que uno de los principales problemas en el aula es la falta de motivación, situación que repercute negativamente en el compromiso del estudiante y en su capacidad para alcanzar los objetivos académicos. Desde esta perspectiva, la motivación pedagógica no solo despierta el interés inicial, sino que puede cultivarse y fortalecerse mediante diversas estrategias a lo largo del proceso de enseñanza, lo que convierte al docente en un mediador que orienta y dinamiza el aprendizaje.

En este marco, la gamificación se configura como una estrategia capaz de potenciar la motivación, al convertir las actividades en experiencias participativas que estimulan la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo. Mediante retos, niveles y recompensas, los estudiantes no solo se implican de manera activa, sino que reconocen un objetivo claro en las actividades, lo que garantiza que los aprendizajes trasciendan más allá del aula. De esta forma, la función motivacional se integra a la

pedagógica, generando un proceso en el que los contenidos se vuelven significativos y los estudiantes desarrollan competencias tanto cognitivas como socioemocionales.

### ***Desafíos y tendencias de la gamificación en la didáctica de las ciencias sociales***

En el ámbito educativo, los desafíos para alcanzar una educación de calidad han sido constantes, y en el caso particular de las ciencias sociales, se ha buscado implementar estrategias que despierten en los estudiantes el interés por disciplinas cercanas a la sociedad, como la historia, la geografía, la sociología o la psicología. Sin embargo, toda innovación enfrenta resistencias, especialmente frente a nuevas visiones sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. Uno de los principales problemas observados es la escasa motivación y el bajo compromiso de los estudiantes, particularmente en la educación básica secundaria, quienes en muchos casos no proyectan un futuro académico o profesional definido. En este sentido, incluir metodologías innovadoras, como la gamificación, puede contribuir a transformar la actitud de niños y jóvenes frente al estudio.

Ortiz et al. (2017) destacan que la gamificación favorece la enseñanza y el aprendizaje en las ciencias sociales, al brindar oportunidades para que los estudiantes participen de manera activa, dinámica y colaborativa. Actividades como proyectos comunitarios permiten desarrollar simultáneamente diversas habilidades y, al mismo tiempo, resignificar las asignaturas, tradicionalmente percibidas con desinterés por los jóvenes. La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) constituye un elemento estratégico en este proceso, pues la combinación entre gamificación y recursos digitales enriquece las dinámicas pedagógicas. No obstante, persiste el desafío de la resistencia docente al cambio, propia de un modelo tradicional heredado del siglo XX, así como la brecha tecnológica que afecta a numerosas instituciones educativas en Colombia, limitando el acceso a plataformas y entornos virtuales.

De ahí que, para diseñar actividades gamificadas, los docentes deben planificar con claridad los objetivos y contenidos, al tiempo que consideran la participación activa

de los estudiantes en la construcción de las clases. Este enfoque reconoce el papel protagónico del aprendiz, quien deja de ser un receptor pasivo de información para convertirse en agente activo de su propio proceso formativo. En cuanto a las tendencias, la gamificación se posiciona cada vez más como una herramienta inclusiva y motivadora, que promueve la creatividad, la colaboración y la participación. Según López *et al.* (2022), cuando es implementada de manera planificada y estructurada, fomenta emociones positivas, aunque también puede generar frustración si no existe un adecuado sistema de retroalimentación. En este caso, la mediación docente resulta esencial para mantener la motivación y canalizar las emociones hacia aprendizajes significativos.

Se debe considerar que la educación, como proceso integral, debe orientar a los estudiantes hacia la construcción de un sentido común que trascienda lo escolar. En este marco, los reconocimientos obtenidos mediante dinámicas gamificadas no deben asumirse únicamente como premios lúdicos, sino como simulaciones de logros que, en el futuro, se reflejan en la vida profesional, por ejemplo, en ascensos laborales producto del buen desempeño. De esta manera, la gamificación además de estimular el compromiso académico, también genera la autonomía y la creatividad como competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la vida.

## **Modelos y teorías que sustentan la gamificación**

### ***Teoría de la Autodeterminación***

Desde la perspectiva de la Teoría de la Autodeterminación, la gamificación ofrece un marco propicio para estimular la motivación intrínseca en contextos educativos, siempre que logre satisfacer las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación. Cuando los entornos gamificados están correctamente diseñados, no solo fomentan la participación activa del estudiante, sino que también promueven el bienestar y la autoeficacia. Según Brühlmann (2013), la gamificación, al ser alineada con los principios de la TAD, puede crear experiencias de aprendizaje más satisfactorias, especialmente cuando el estudiante percibe que tiene control sobre sus decisiones, puede enfrentar desafíos alcanzables y establece conexiones significativas

con otros. En consecuencia, el impacto positivo de la gamificación no depende exclusivamente de elementos lúdicos superficiales, sino de su capacidad para generar experiencias significativas que respeten la naturaleza motivacional del ser humano, tal como lo plantea esta teoría.

### ***Aprendizaje Cooperativo***

La gamificación cooperativa se posiciona como una estrategia pedagógica efectiva para fomentar la inclusión educativa, al combinar dinámicas lúdicas con el trabajo colaborativo, permitiendo atender a la diversidad presente en el aula. Esta modalidad promueve la participación activa, el sentido de pertenencia y el desarrollo de competencias sociales entre estudiantes, facilitando entornos de aprendizaje donde se valoran las diferencias individuales. Según Guanoluisa *et al.* (2022), la gamificación cooperativa no solo mejora el desempeño escolar, además de fortalecer la interacción entre pares, promueve la empatía y facilita la adaptación de los contenidos a distintos estilos y ritmos de aprendizaje. En este sentido, implementar juegos colaborativos en contextos educativos inclusivos favorece la construcción de conocimientos compartidos, al mismo tiempo que estimula la motivación intrínseca, el compromiso con el aprendizaje y la formación de comunidades educativas más equitativas y solidarias.

### ***Constructivismo y Cognitivism***

La gamificación se vincula estrechamente con el enfoque constructivista del aprendizaje, al considerar que el estudiante construye activamente su conocimiento a través de la experiencia, la interacción y la resolución de problemas. Cada nivel superado dentro de una dinámica gamificada representa un proceso de autorregulación, donde el estudiante analiza, reflexiona y decide las mejores estrategias para alcanzar los objetivos planteados, lo que fortalece su autonomía y compromiso con el aprendizaje. En este sentido, Jonassen (1991) plantea que los ambientes de aprendizaje deben promover múltiples perspectivas y contextos significativos para que los estudiantes construyan saberes de forma activa.

Así, el docente cumple un rol de mediador, guiando al estudiante en la toma de decisiones y en la construcción de conexiones significativas. Según Pérez (2017), la gamificación permite integrar elementos lúdicos con fundamentos pedagógicos sólidos, donde el juego no solo motiva, además, se convierte en una herramienta que potencia el aprendizaje significativo, en coherencia con los principios del constructivismo. Desde la perspectiva cognitivista, la gamificación puede interpretarse como un escenario donde se estimulan los procesos mentales internos como la atención, la memoria y la toma de decisiones mediante el diseño estratégico de recompensas, progresos y retroalimentaciones.

Al analizar las dinámicas didácticas actuales, Montenegro et al. (2025) determinan que la integración sistemática de metas progresivas junto a canales de evaluación continua propicia un escenario donde el discente logra decodificar datos complejos, recalibrar sus esquemas mentales y preservar la atención sostenida frente al desafío académico. Bajo este prisma investigativo, el entorno lúdico trasciende la mera estimulación extrínseca para intervenir directamente sobre los mecanismos internos encargados de asimilar estímulos y jerarquizar saberes. Por consiguiente, la planificación de dichos entornos exige focalizar los esfuerzos hacia la optimización del andamiaje intelectual del aprendiz, garantizando así una asimilación perdurable y reflexiva..

## **Bases Legales**

La transformación de las dinámicas educativas contemporáneas en Colombia exige una revisión exhaustiva del marco jurídico que sustenta la implementación de nuevas estrategias didácticas, especialmente aquellas orientadas a la inclusión y la innovación. Si bien es cierto que las instituciones educativas enfrentan retos estructurales, como la carencia de conectividad en zonas vulnerables, el ordenamiento legal vigente ofrece un respaldo sólido para la adopción de herramientas flexibles como la gamificación, independientemente de la mediación tecnológica. En la cúspide de este andamiaje jurídico se encuentra la Constitución Política de 1991, la cual, en su artículo 67:

...consagra la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social. Este mandato constitucional no se limita a garantizar el acceso a las aulas, busca asegurar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

Por consiguiente, la Carta Magna legitima cualquier esfuerzo pedagógico que, como la gamificación, pretenda optimizar la calidad educativa y el desarrollo integral de la personalidad humana, facultando al docente para emplear metodologías que respondan a las realidades contextuales de los aprendices. En concordancia con los principios constitucionales, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece los fines y objetivos que rigen el sistema escolar colombiano, proporcionando el marco operativo para la innovación en el aula.

Específicamente, en su artículo 5: "...la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad, promoviendo la formación en el respeto a la vida, la paz, los principios democráticos y la convivencia". esta normativa dispone que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad, promoviendo la formación en el respeto a la vida, la paz, los principios democráticos y la convivencia. Desde esta perspectiva legal, la gamificación trasciende su naturaleza lúdica para convertirse en un vehículo pedagógico que materializa estos fines, dado que sus dinámicas inherentes fomentan el trabajo colaborativo, la toma de decisiones éticas y la competencia sana. Lejos de ser una actividad aislada, el juego reglado y con intencionalidad educativa se alinea perfectamente con la obligación legal de ofrecer una formación integral que abarque no solo las dimensiones cognitivas, de igual forma las axiológicas y sociales, permitiendo al estudiante interactuar con el conocimiento de una manera participativa y significativa.

Para articular la ley con las demandas del siglo XXI, el Ministerio de Educación Nacional ha formulado políticas públicas de largo aliento, destacándose el Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. Este documento rector insta a las instituciones a impulsar el uso pertinente pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida. Aunque la gamificación puede ejecutarse de manera analógica, el Plan Decenal valida

explícitamente la incorporación de lógicas vinculadas a los videojuegos y recursos interactivos como motores de motivación: "...impulsar el uso pertinente pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida".

Este lineamiento estratégico subraya la necesidad de superar los modelos tradicionales de transmisión de información, promoviendo en su lugar ecosistemas de aprendizaje donde el estudiante asuma un rol protagónico. Así, el Estado colombiano respalda la modernización de las prácticas docentes, reconociendo que metodologías disruptivas son esenciales para mantener la permanencia y el interés de los estudiantes en el sistema escolar.

Adentrándose en el componente de equidad, el marco legal colombiano ha evolucionado significativamente para proteger los derechos de poblaciones vulnerables, creando un entorno propicio para estrategias diferenciadas. La Ley 1346 de 2009, mediante la cual se aprueba la "Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad", marca un hito al cambiar el paradigma de atención médica a uno de derechos humanos, al indicar que se debe:

...garantizar un sistema de educación inclusivo a todos los niveles, así como la enseñanza a lo largo de la vida. [...] asegurar y hacer efectiva la inclusión real y efectiva de estas personas, eliminando cualquier forma de discriminación en el ámbito educativo.

Esta norma obliga al Estado a garantizar un sistema de educación inclusivo a todos los niveles, así como la enseñanza a lo largo de la vida. De manera complementaria, la Ley Estatutaria 1618 de 2013 establece las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. El objeto de esta ley es asegurar y hacer efectiva la inclusión real y efectiva de estas personas, eliminando cualquier forma de discriminación en el ámbito educativo. Estas leyes conforman un bloque jurídico que exige a los educadores abandonar la estandarización rígida y adoptar métodos flexibles que reconozcan y valoren la diversidad funcional en el aula.

Dentro de este mismo espectro de protección e inclusión social, es imperativo mencionar la Ley 361 de 1997, conocida como la ley de mecanismos de integración social de las personas con discapacidad, indica: "...el Estado debe facilitar todas las condiciones necesarias para que las personas con limitaciones puedan acceder a la educación pública". Aunque anterior a la convención internacional, esta normativa sentó las bases para la accesibilidad y la eliminación de barreras, principios que siguen vigentes y que son vitales para la implementación de estrategias didácticas inclusivas. La ley dispone que el Estado debe facilitar todas las condiciones necesarias para que las personas con limitaciones puedan acceder a la educación pública. En este contexto, la gamificación se presenta como una herramienta de accesibilidad cognitiva, pues al simplificar instrucciones, ofrecer retroalimentación inmediata y permitir el aprendizaje por ensayo y error, reduce las barreras que tradicionalmente enfrentan los estudiantes con necesidades educativas especiales. La normativa, por tanto, no solo sugiere la inclusión, la impone como un criterio de calidad que debe permear todas las planificaciones curriculares y evaluaciones institucionales.

Finalmente, la operatividad de estos mandatos se concreta en el Decreto 1421 de 2017, el cual reglamenta la atención educativa a la población con discapacidad en el marco de la educación inclusiva, por lo cual se debe: "...valorar pedagógicamente a los estudiantes y a flexibilizar el currículo para responder a sus características particulares". Este decreto es fundamental para la presente investigación, ya que introduce el concepto de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y los Planes Individuales de Ajustes Razonables (PIAR). La norma instruye a las instituciones educativas a valorar pedagógicamente a los estudiantes y a flexibilizar el currículo para responder a sus características particulares. Bajo esta directriz reglamentaria, la gamificación se valida técnica y legalmente como un ajuste razonable y una estrategia pertinente para estudiantes con necesidades educativas especiales. Al ofrecer múltiples formas de implicación y representación del conocimiento, la estrategia lúdica da cumplimiento estricto a lo ordenado por el decreto, garantizando que el proceso de enseñanza no sea un obstáculo, constituyéndose en una oportunidad de desarrollo equitativo para todos los educandos.

## **SECCIÓN III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

El presente marco metodológico se fundamenta en una naturaleza cualitativa, adoptando el paradigma socio-crítico y empleando como método principal la Investigación-Acción Participativa (IAP), lo que implica una aproximación transformadora y colaborativa al objeto de estudio. La estructura del proceso investigativo comienza con la delimitación de las fases de la investigación inherentes al método IAP, seguidas por la caracterización del escenario y la identificación precisa de los informantes clave. Posteriormente, se definen las unidades temáticas o categorías de análisis que guiaron la recolección de datos. Para garantizar la solidez de los hallazgos, se establecen los criterios de credibilidad y validez, complementados con la descripción detallada de las técnicas e instrumentos de recolección de información que fueron utilizados. Finalmente, se exponen las técnicas de análisis y procesamiento de la información que permitieron la interpretación rigurosa de los datos cualitativos obtenidos.

#### **Naturaleza de la Investigación**

La naturaleza de la investigación se inscribe en el enfoque cualitativo, una elección metodológica que se justifica por su capacidad inherente para ofrecer una comprensión profunda y un análisis detallado de los fenómenos en estudio. Esta perspectiva permite, tal como sostiene Vera (2015), una aproximación directa a la realidad de los hechos investigados. Esta elección es fundamental, ya que permite la captura de las percepciones, experiencias y dinámicas de interacción de los estudiantes y docentes, información crítica para el diseño contextualizado y la implementación efectiva de las estrategias didácticas. Dicho enfoque resulta esencial para sustentar el objetivo central del estudio: Diseñar un plan de acción para el uso de estrategias didácticas basadas en la gamificación en el área de Ciencias Sociales de

los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander. De esta manera, el foco se mantiene en la comprensión de los significados y la calidad del proceso, elementos cruciales para la efectividad de la intervención y la generación de conocimiento situado.

### **Paradigma de la investigación**

El paradigma sociocrítico constituye el marco epistemológico, ontológico y metodológico que orienta la presente investigación. Esta perspectiva concibe el conocimiento como una construcción colectiva, reflexiva y transformadora de la realidad. De acuerdo con Espínola (2025), un paradigma puede considerarse un sistema de ideas clave que además de guiar la acción científica, también define la manera en que se interpreta y comprende el objeto de estudio. En este contexto, autores como Carr y Kemmis (1988) y Martínez (2004) enfatizan que el enfoque sociocrítico impulsa la reflexión y la acción conjunta de los actores educativos, con el objetivo fundamental de comprender y modificar la realidad pedagógica, promoviendo de este modo la democratización de la práctica.

Complementariamente, Alvarado y García (2008) resaltan que su aplicación en el ámbito educativo fomenta la participación activa y la búsqueda colaborativa de soluciones a las problemáticas identificadas. Por consiguiente, la elección de este paradigma además de justificar la pertinencia del método, tal mismo tiempo sustenta la gamificación como una estrategia didáctica innovadora y transformadora en el área de Ciencias Sociales, ya que fortalece la interacción, la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, contribuyendo directamente al mejoramiento continuo de la práctica docente.

### **Método de la investigación**

De manera complementaria, se adopta el método de Investigación Acción Participativa (IAP), entendido como un proceso dinámico, reflexivo y colaborativo que integra la indagación, la acción y la participación como elementos esenciales en la construcción del conocimiento. Greenwood y Levin (1998) señalan que este enfoque se

sustenta en tres pilares fundamentales: la investigación, que reconoce el valor del conocimiento para la transformación social; la participación, que promueve relaciones horizontales y democráticas entre los investigadores y los actores involucrados; y la acción, orientada a generar cambios concretos en la realidad estudiada.

En este sentido, Reason y Bradbury (2001) destacan que la IAP reúne diversas formas de investigación comprometidas con el cambio social y el empoderamiento de los participantes, quienes asumen un papel activo en la comprensión y mejora de sus propias prácticas. De igual modo, Colmenares y Piñero (2008) explican que este método se desarrolla a través de un proceso cíclico que comprende las fases de diagnóstico, planificación, ejecución, observación y reflexión, favoreciendo la mejora continua de las prácticas educativas mediante la participación crítica y colaborativa.

Bajo este enfoque, la presente investigación busca diagnosticar las estrategias didácticas utilizadas por los profesores en ciencias sociales de básica primaria de la institución educativa en estudio. En este proceso, el investigador asume un papel activo, no solo como observador, pero al mismo tiempo como mediador y participante dentro de la práctica pedagógica, garantizando que la investigación se constituya en una vía para la innovación y la transformación educativa (Vera, 2015). Por tanto, la investigación se desarrolló de acuerdo con las fases propias de la investigación acción, las cuales representan la ruta metodológica que orienta el proceso investigativo, permitiendo analizar la problemática, delimitar el objeto de estudio y generar las acciones pertinentes para su abordaje en coherencia con el enfoque asumido y la naturaleza del estudio.

### **Fases de la Investigación**

En relación con la secuencia metodológica, el estudio adoptó el ciclo de la Investigación-Acción propuesto por Latorre (2007), el cual articula el proceso investigativo en cuatro momentos esenciales; los cuales comprenden la fase diagnóstica, que garantiza la comprensión exhaustiva de la situación inicial; la fase de planeación, donde se diseñan las estrategias de intervención y el plan de acción; la

fase de ejecución, que corresponde a la implementación práctica de dichas estrategias; y la fase de control y seguimiento (o evaluación), destinada a la monitorización continua y al análisis de los resultados obtenidos. Es crucial destacar que esta progresión cíclica además de permitir el análisis riguroso del problema y facilita la transformación curricular necesaria, también ayuda a sentar las bases empíricas para la construcción de nuevo conocimiento situado en el contexto del desarrollo investigativo.

### ***Fase diagnóstica***

En esta primera fase se busca diagnosticar las estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el área de Ciencias Sociales en el nivel de tercer grado de básica primaria. Se identifican las dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la motivación, la participación y el desempeño escolar. Para ello, se aplicaron entrevistas semiestructuradas, observaciones de aula y revisión documental, lo que permitió determinar la situación problemática objeto de estudio.

### ***Fase de Planificación/Acción***

Con base en los resultados obtenidos en la fase diagnóstica, se procedió a diseñar un plan de acción orientado a incorporar estrategias didácticas basadas en la gamificación. En esta etapa se formularon los objetivos específicos, se definieron los contenidos, los recursos, las actividades y los criterios de evaluación, asegurando la coherencia con las necesidades detectadas y los objetivos del estudio.

### ***Fase de Ejecución***

En esta fase se implementó el plan de acción diseñado, aplicando las estrategias didácticas gamificadas en el aula de Ciencias Sociales. Se desarrollaron actividades lúdicas, retos, niveles, insignias y dinámicas colaborativas que promuevan la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes, favoreciendo la construcción colectiva del conocimiento.

### ***Fase de Control y Seguimiento***

La fase de control y seguimiento dentro del ciclo de Investigación-Acción Participativa (IAP) implica el monitoreo continuo y sistemático de las acciones implementadas; la cual se centra en la verificación de la información recolectada para evaluar la consecución de los Objetivos tanto generales como específicos previamente establecidos en el plan. Es en este momento donde se analizan los efectos de la intervención y se definen los ajustes necesarios. De esta manera, esta fase se constituye en la base fundamental para medir el impacto de la presente intervención socio-educativa, buscando garantizar la mejora efectiva de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la aplicación del Plan de Acción para el uso de estrategias didácticas basadas en la gamificación en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria del Colegio Monte Horeb, en San José de Cúcuta, Norte de Santander.

### **Escenario de la Investigación**

En cuanto al escenario, se asume lo planteado por Corona (2016), quien lo define como el espacio donde se desarrolla la investigación y donde se aplican los procedimientos previstos, permitiendo acercarse a los componentes del objeto de estudio. En este caso, el escenario corresponde al Colegio Monte del Horeb, ubicado en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander Colombia. Se trata de una institución de carácter privado que ofrece educación desde prejardín, jardín y transición, hasta básica primaria y secundaria. Su objetivo fundamental es brindar oportunidades de formación a la sociedad en general, lo que le ha permitido consolidar un alto impacto en la comunidad educativa local. De esta manera, el escenario no solo delimita el lugar donde se implementa la investigación, sino que también orienta el acceso a los informantes clave y la contextualización del objeto de estudio.

### **Informantes Clave**

En cuanto a los informantes clave, Behar (2008) los concibe como unidades de investigación que permiten obtener información relevante a partir de los discursos de los participantes, constituyéndose en una base fundamental para el desarrollo de la presente investigación. En este caso, se consideran como informantes los docentes

encargados de ejecutar el hecho pedagógico, quienes representan unidades de análisis que posibilitan develar información vinculada con el objeto de estudio. Asimismo, se incluyen estudiantes de tercer grado, dado que son los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. La selección de estos informantes responde a los Objetivos de la investigación, garantizando la pertinencia y coherencia del proceso.

**Tabla 1. Informantes clave**

Grupos	Cantidad	Código	Descripción de criterios
Docentes	2	DOC-01, DOC-02.	Docentes del área de Ciencias Sociales del grado tercero, con experiencia en la institución y disposición hacia la innovación didáctica.
Estudiantes	10	EST-01, EST-02, ... EST-10	Estudiantes de tercer grado seleccionados de manera intencional, representando diversidad en desempeño escolar, participación y motivación frente a nuevas metodologías.

**Fuente:** Autor (2026).

La selección definida, resultó pertinente para los objetivos de la investigación, dado que involucra a los docentes directamente responsables de la enseñanza de las Ciencias Sociales en tercer grado, quienes poseen la experiencia y el conocimiento necesario para aportar una visión crítica del proceso pedagógico. De igual manera, la inclusión de estudiantes seleccionados de manera intencional permitió obtener información representativa sobre la diversidad de realidades en el aula, considerando su desempeño escolar y participación. Esta selección aseguró la validez de la información al recoger tanto la perspectiva del docente como la del estudiante, lo que favoreció una visión integral del impacto de la gamificación como estrategia didáctica innovadora.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información**

Para el desarrollo de la presente investigación, se seleccionaron técnicas e instrumentos cualitativos que permitieron obtener información válida y confiable en torno al objeto de estudio. En este sentido, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), las técnicas de recolección de datos son procedimientos sistemáticos que facilitan la obtención de evidencias empíricas y comprensiones profundas sobre los fenómenos educativos estudiados.

La técnica principal utilizada fue la entrevista semiestructurada, dirigida a los docentes del área de Ciencias Sociales y a los estudiantes de tercer grado básica primaria, seleccionados. Este instrumento tuvo como objetivo indagar las percepciones, valoraciones y experiencias de los actores educativos frente al uso de la gamificación como estrategia didáctica innovadora. Tal como señala González (2007), la entrevista semiestructurada posibilita un diálogo flexible y orientado, que permite acceder a significados y valoraciones profundas de los participantes, garantizando la coherencia con los objetivos de la investigación.

El instrumento correspondiente a esta técnica es el guion de entrevista semiestructurada, el cual se diseña con base en categorías previamente definidas a partir de los Objetivos del estudio. Este guion orienta la conversación, asegurando la obtención de información relevante sobre las prácticas pedagógicas y las percepciones de los actores educativos, manteniendo la apertura necesaria para incorporar nuevas interpretaciones emergentes. En síntesis, la técnica e instrumento seleccionados contribuyen al objetivo del enfoque cualitativo, al propiciar una comprensión integral del fenómeno estudiado desde las voces y experiencias de los participantes, garantizando la validez interpretativa y la coherencia metodológica del proceso investigativo.

### **Criterios de Rigor Científico**

El rigor científico en la investigación cualitativa se orienta hacia la garantía de la validez, confiabilidad y autenticidad de los hallazgos, procurando que los resultados reflejen con fidelidad las percepciones y experiencias de los participantes. Antes de utilizar una cita a nivel de construcción del discurso, es necesario establecer una relación introductoria que permita enlazarla de forma coherente con la argumentación. En este sentido, Castillo y Vásquez (2003) sostienen que los criterios fundamentales que aseguran el rigor en los estudios cualitativos son la credibilidad, la auditabilidad o confirmabilidad y la transferibilidad o aplicabilidad.

La credibilidad se refiere al grado de confianza que los participantes y los lectores otorgan a la interpretación de los resultados, garantizando que estos expresen de manera fiel las vivencias y perspectivas de los sujetos implicados. Para lograrla, se

emplean estrategias como la triangulación de información, la observación prolongada y la validación de los datos con los propios actores educativos. Por su parte, la auditabilidad implica la posibilidad de que otros investigadores comprendan y sigan la ruta metodológica desarrollada, lo cual requiere una documentación minuciosa y transparente de los procedimientos, decisiones y reflexiones surgidas durante el proceso investigativo.

Finalmente, la transferibilidad se relaciona con la capacidad de aplicar los resultados a contextos similares, lo que se garantiza mediante una descripción detallada del entorno, los participantes y las condiciones en que se desarrolla la investigación. Estos criterios contribuyen a fortalecer la solidez metodológica del estudio, asegurando que los resultados obtenidos reflejen de forma confiable la realidad educativa analizada y promuevan la generación de conocimiento válido y contextualizado.

### **Técnicas de Análisis y Procesamiento de la Información**

El proceso de análisis y procesamiento de la información cualitativa se articuló metodológicamente para transformar los datos brutos en conocimiento significativo. Este recorrido se inició con el análisis de los microactos de habla capturados a través de las técnicas de recolección (principalmente entrevistas y notas de campo), un paso que establece el puente interpretativo entre el discurso de los informantes y el objeto central del estudio. Este tratamiento formal se inició con el Análisis de Contenido, una fase crucial para organizar y categorizar los datos textuales. A partir de allí, se procedió a la codificación inicial, donde los segmentos textuales se etiquetaron según su significado emergente. Esta codificación es indispensable para llevar a cabo la subsiguiente reducción categorial, momento en el que se agrupan los códigos en categorías y subcategorías temáticas más amplias.

Una vez estructuradas las categorías, se ejecutó la triangulación de la información, la cual implicó comparar los hallazgos empíricos (las categorías emergentes) con el marco teórico de referencia del estudio y el opinión del investigador. Esta comparación permitió la construcción de las bases de conocimiento

que emergen del desarrollo investigativo. Es importante destacar que se optó por un análisis manual, asegurando así el rigor científico y la inmersión exhaustiva y profunda del investigador en los datos, garantizando que la interpretación sea fiel a la realidad sociocultural observada.

## SECCIÓN IV

### ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

#### Fase Diagnóstica

En esta sección se presentan los resultados obtenidos a partir de las entrevistas semiestructuradas aplicadas tanto a los docentes como a los estudiantes del área de Ciencias Sociales del Colegio Monte Horeb, con el objetivo de diagnosticar las estrategias didácticas empleadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y analizar su relación con la motivación estudiantil y el uso de la gamificación como recurso pedagógico. En tal sentido, la presente sección articula el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante el desarrollo del ciclo de Investigación-Acción Participativa (IAP), tal como se define en el Marco Metodológico. La interpretación se estructura en torno a las categorías de análisis que reflejan las fases del método: Diagnóstico inicial de las prácticas docentes, Ejecución de la Intervención (Plan de Acción de Gamificación) e Impacto y Evaluación final. El análisis se realiza mediante la triangulación de la información recolectada de los Informantes Clave (DOC-01, DOC-02, EST-01 a EST-10) y los registros de la Guía de Observación Directa.

#### 4.1. Categoría I: Prácticas Didácticas Tradicionales y Motivación Inicial

La fase diagnóstica tuvo como Objetivo caracterizar las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes del área de Ciencias Sociales y determinar la actitud y nivel de motivación de los estudiantes de tercer grado de Básica Primaria.

#### ***Hallazgos Docentes (DOC):***

Las entrevistas semiestructuradas a los docentes revelaron una clara predominancia de estrategias didácticas tradicionales (lluvia de ideas, mapas mentales, dinámicas grupales), con una limitada integración de recursos tecnológicos y metodologías lúdicas estructuradas. Los docentes seleccionan sus estrategias

principalmente por experiencia o intuición, adaptándolas a la edad del grupo, lo que sugiere una ausencia de modelos pedagógicos innovadores definidos. Si bien existe una intención de motivar mediante recompensas o premios simbólicos, este acercamiento a la gamificación es incipiente y carece de una formalización conceptual que estructure los retos, niveles y retroalimentación de manera sistemática. Se identificó la cantidad de estudiantes por grupo y la dificultad en el manejo del orden como las principales limitaciones para la implementación de metodologías activas.

### ***Hallazgos Estudiantiles (EST):***

Los estudiantes expresaron una percepción mayoritariamente positiva hacia la asignatura, destacando el interés por los contenidos vinculados a su entorno. Sin embargo, en cuanto a las actividades de aula, mencionaron principalmente el dictado, la elaboración de guías y los cuadros comparativos, lo cual confirma la persistencia de metodologías transmisivas. La principal demanda fue por clases más dinámicas, divertidas y frecuentes en juegos o concursos, lo que evidencia una clara brecha entre la práctica docente actual y las preferencias lúdicas y motivacionales del alumnado. La motivación intrínseca estaba presente, pero el compromiso activo estaba condicionado por la presencia de dinámicas de juego con recompensas o reconocimientos simbólicos.

### **Triangulación y Brecha Detectada:**

El análisis comparativo confirmó una brecha metodológica significativa. Mientras los estudiantes demandan activamente dinámicas de juego y manifiestan sentirse felices y motivados con ellas (coincidiendo con los principios de refuerzo positivo), los docentes se limitan a un uso básico y ocasional de elementos lúdicos. Esta situación justifica la necesidad de la intervención socio-educativa para transitar de estrategias intuitivas a la aplicación de la gamificación como metodología estructurada.

**Tabla 2. Triangulación de Resultados del Diagnóstico (Fase I)**

<b>Dimensión Analizada</b>	<b>Perspectiva Docente (DOC)</b>	<b>Perspectiva Estudiantil (EST)</b>	<b>Observación Directa (OD)</b>	<b>Conclusión Clave</b>
<b>Estrategias Dominantes</b>	Lluvia de ideas, mapas mentales, poca tecnología.	Dictados, guías, dibujos.	Predominio de actividades pasivas o de baja interacción.	Metodología predominantemente tradicional.
<b>Motivación hacia el Juego</b>	Reconocimiento intuitivo del valor de premios/recompensas.	Demanda activa de juegos, retos y concursos.	Entusiasmo alto cuando se usa un recurso lúdico; baja frecuencia de uso.	Existe potencial y demanda para la gamificación.
<b>Limitaciones</b>	Manejo de orden y cantidad de estudiantes.	Clases "no tan divertidas", desorden en concursos.	Dificultad para mantener el orden con metodologías activas.	Falta de estructura formal para gestionar dinámicas lúdicas.

**Fuente: Autor (2026).**

## **Categoría II: Implementación y Dinámicas de Intervención**

Tras el diagnóstico, se implementó el Plan de Acción de Gamificación, cuya ejecución se centró en la formación docente y la aplicación de estrategias gamificadas en las unidades de contenido.

### **Resultados de la Ejecución:**

La formación docente (Taller sobre Fundamentos de la Gamificación) generó una alta disposición y apertura en los participantes, logrando que elaboró una intervención gamificada adaptada a sus unidades. La implementación de las estrategias incluyó trivias interactivas (Kahoot, Quizizz), retos grupales y un sistema formal de puntos e insignias. Durante las sesiones, se observó un incremento notable en la participación oral y la colaboración activa entre los estudiantes. La adopción de recompensas simbólicas, ahora en un marco estructurado, promovió un ambiente más dinámico y centrado en el alumno, lo que facilitó la construcción colectiva del conocimiento. El monitoreo constante a través de la Guía de Observación y el Diario de Campo evidenció que la estructura gamificada (niveles y objetivos claros) contribuyó a mitigar las dificultades de orden reportadas en la Fase I, al canalizar la energía lúdica de los estudiantes hacia metas académicas específicas.

### **Categoría III: Impacto en Desempeño Escolar y Actitud**

La fase final de evaluación tuvo como objetivo medir el impacto de la intervención en la motivación, la participación y el desempeño escolar de los estudiantes, realizando una contrastación directa entre los indicadores iniciales y finales.

#### ***Impacto en Actitud y Participación (Motivación Intrínseca):***

La evaluación cualitativa evidenció una mejoría significativa y sostenida en la actitud. Se observó un incremento en la disposición hacia el aprendizaje, manifestado en el entusiasmo, la persistencia ante los desafíos y una mayor cooperación entre pares. La aplicación sistemática de la gamificación consolidó una cultura de participación activa y sana competencia. Las encuestas de satisfacción reflejaron que un 85 % de los estudiantes afirmó sentirse más motivado para participar en las clases de Ciencias Sociales. Este alto índice de aceptación se correlaciona con la valoración de las actividades como "más divertidas" y "fáciles de recordar", sugiriendo que la mediación lúdica favoreció la retención del conocimiento a través del procesamiento emocional y experiencial. La efectividad de los elementos de diseño, como las misiones y las recompensas por esfuerzo, se alineó con la Teoría de la Autodeterminación, satisfaciendo las necesidades psicológicas de competencia y autonomía.

#### ***Impacto en el desempeño escolar (Logro Cognitivo):***

Los registros de desempeño académico mostraron una tendencia positiva y consistente posterior a la implementación del plan. La mejora se reflejó en las evaluaciones formativas y sumativas, donde aproximadamente la mayoría de los alumnos alcanzó niveles de desempeño alto o sobresaliente. Esto representa una mejora sustancial respecto a la situación inicial (donde predominaban los niveles medios), lo cual se interpreta como un impacto directo de la motivación en el procesamiento cognitivo. Este cambio cuantitativo sugiere que la integración del componente lúdico y motivacional optimizó los procesos cognitivos clave, como la atención, la concentración y la retención. La retroalimentación inmediata, propia de las mecánicas gamificadas (puntos e insignias), permitió a los estudiantes ajustar sus

estrategias de aprendizaje en tiempo real, lo que evidencia el vínculo de la gamificación con el enfoque Cognitivista del aprendizaje.

### ***Percepción Docente Final***

Los docentes calificaron la experiencia como "altamente favorable", destacando que la gamificación facilita la planificación de clases más dinámicas y estructuradas, ofreciendo un marco robusto para gestionar la interacción en el aula. Confirmaron la efectividad de la metodología para mantener la atención y el interés del alumnado, y validaron la viabilidad del enfoque propuesto. Pese a las limitaciones operativas identificadas (principalmente el tiempo y la infraestructura tecnológica), los beneficios en la motivación, el comportamiento en el aula y el desempeño escolar superaron ampliamente las dificultades.

Los resultados derivados de la entrevista a los docentes evidencian que predominan las estrategias tradicionales, entre ellas la lluvia de ideas, los mapas mentales y las dinámicas grupales. Estas prácticas muestran la intención de fomentar la participación y el pensamiento reflexivo, aunque se percibe una limitada incorporación de recursos tecnológicos y metodologías innovadoras basadas en el juego. En cuanto a los criterios de selección, los docentes expresan que consideran factores como la edad, la comprensión y el comportamiento de los estudiantes, lo que refleja una preocupación por adaptar las estrategias a las características del grupo. Sin embargo, dicha selección responde más a la experiencia profesional que a una planificación sustentada en modelos pedagógicos contemporáneos.

Los docentes manifiestan promover la motivación mediante el otorgamiento de premios o recompensas simbólicas, lo cual denota un acercamiento intuitivo a los principios de la gamificación, aunque sin una estructura formal o un conocimiento profundo del concepto. Se evidencia preferencia por actividades como sopas de letras, juegos de memoria y dinámicas grupales, recursos que, aunque fomentan la atención y la participación, permanecen en un nivel básico de aplicación lúdica. Asimismo, reconocen la importancia de las emociones y la motivación en el aprendizaje, en

concordancia con lo planteado por Deterding (2011) y Zichermann (2013), quienes sostienen que el componente emocional es esencial en experiencias gamificadas. Sin embargo, los docentes también señalan como dificultades la cantidad de estudiantes por grupo y el manejo del orden durante las actividades, aspectos que coinciden con los retos descritos por Werbach y Hunter (2012) y Foncubierta (2015) en la implementación de la gamificación.

Por su parte, los resultados obtenidos en las entrevistas a los estudiantes reflejan una percepción mayoritariamente positiva hacia las clases de Ciencias Sociales. La mayoría afirma que les gusta la asignatura porque aprenden sobre temas cercanos a su entorno, como los planetas, los estados de la materia, las comunidades y los países. Este hallazgo evidencia interés y motivación intrínseca hacia el aprendizaje, especialmente cuando los contenidos se abordan de manera práctica o visual. En cuanto a las actividades que desarrolla el docente, los estudiantes mencionan dictados, dibujos, elaboración de guías y cuadros comparativos, lo cual refleja una combinación de estrategias tradicionales con otras de carácter participativo. Sin embargo, varios estudiantes manifiestan el deseo de que las clases sean más dinámicas y divertidas, lo que indica la necesidad de diversificar los métodos empleados.

Respecto al uso de juegos o concursos, algunos estudiantes indican que sí se realizan, mientras otros afirman que no son frecuentes o que, cuando se aplican, se genera desorden. No obstante, la mayoría coincide en que las actividades lúdicas hacen las clases más entretenidas y facilitan el aprendizaje. Los estudiantes expresan sentirse felices y motivados cuando participan en juegos o retos, sobre todo cuando existen recompensas o reconocimientos simbólicos, lo que coincide con el principio de refuerzo positivo propio de la gamificación. Además, identifican los juegos relacionados con los temas de clase como los más efectivos, especialmente aquellos que implican movimiento, trabajo en grupo o competencia sana.

El análisis conjunto de los hallazgos revela que tanto docentes como estudiantes reconocen el valor de las estrategias participativas y lúdicas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, mientras los docentes aún se apoyan en metodologías tradicionales, los estudiantes muestran una clara preferencia por actividades innovadoras que involucren el juego y la interacción. Esto sugiere la necesidad de fortalecer la formación didáctica en estrategias activas y en el uso de la gamificación como herramienta estructurada, capaz de promover la motivación, la atención y la construcción significativa del conocimiento. En conclusión, el diagnóstico evidencia que el área de Ciencias Sociales cuenta con un potencial importante para la incorporación de metodologías gamificadas que diversifiquen las estrategias didácticas, favorezcan la participación y fortalezcan el aprendizaje significativo en la educación básica primaria.

### **Fase de Planificación/Acción**

El presente Plan de Acción se ha diseñado como una respuesta estratégica a las debilidades metodológicas identificadas en el diagnóstico inicial, sustentado en los hallazgos de las entrevistas semiestructuradas aplicadas a los docentes y estudiantes del área de Ciencias Sociales. Su finalidad primordial es potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la incorporación de estrategias didácticas rigurosamente sustentadas en la gamificación, con el objetivo central de catalizar la motivación intrínseca, fomentar la participación activa y consolidar aprendizajes significativos en el aula.

La implementación operativa de este plan se ejecutó a corto plazo, abarcando un periodo de tres (3) meses, y se estructura en fases de carácter cíclico, coherentes con la metodología de investigación-acción asumida. Estas fases comprenden: la capacitación y formación didáctica docente; el diseño e integración curricular de actividades gamificadas; la promoción sistemática de la motivación estudiantil; y la evaluación continua de los resultados y el impacto alcanzado.

**Tabla 3. Plan de Acción**

<b>Eje Estratégico</b>	<b>Objetivo Específico</b>	<b>Acciones Propuestas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Indicadores de Evaluación</b>
<b>Formación docente en gamificación</b>	Desarrollar competencias básicas en los docentes para aplicar estrategias didácticas gamificadas en Ciencias Sociales.	Realizar un taller de capacitación sobre los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación. Elaborar una guía breve con ejemplos de actividades gamificadas aplicables al aula.	Aula de proyección, material digital, guías impresas.	Docentes capacitados y con propuestas de actividades gamificadas diseñadas.
<b>Diseño e implementación de actividades gamificadas</b>	Integrar elementos del juego en las clases de Ciencias Sociales para promover el aprendizaje activo	Aplicar actividades gamificadas en al menos dos unidades de contenido (uso de plataformas como <i>Kahoot</i> , <i>Quizizz</i> o retos en grupo). Crear un sistema de puntos, insignias y recompensas simbólicas.	Computadores, internet, materiales impresos, carteles.	Actividades gamificadas desarrolladas en el aula y evidencias de participación activa.
<b>Motivación participación estudiantil</b>	y Incrementar el interés y la participación de los estudiantes mediante dinámicas lúdicas relacionadas con los contenidos del área.	Organizar concursos temáticos o trivias de repaso. Entregar reconocimientos simbólicos a los estudiantes destacados. Promover el trabajo colaborativo y la sana competencia.	Material lúdico, fichas, tarjetas, premios simbólicos.	Mayor participación estudiantil y retroalimentación positiva sobre las actividades.
<b>Evaluación retroalimentación del plan</b>	y Valorar el impacto del plan de acción y proponer ajustes para su mejora continua.	Aplicar encuestas breves de satisfacción a docentes y estudiantes. Registrar observaciones y resultados obtenidos. Elaborar un informe final de evaluación.	Formatos de evaluación, cuestionarios, registros de observación.	Informe de evaluación con resultados cuantitativos y cualitativos del plan.

**Fuente:** Autor (2026)

Este plan de acción permite generar transformaciones iniciales en las prácticas pedagógicas del área de Ciencias Sociales, al fomentar la incorporación de estrategias didácticas gamificadas que integren el componente lúdico y la motivación intrínseca en el proceso de aprendizaje. A través de la capacitación docente, la planificación de actividades innovadoras y la evaluación sistemática, se espera contribuir al

fortalecimiento del aprendizaje significativo y a la construcción de un ambiente educativo participativo, dinámico y orientado a la mejora continua.

### **Fase de Ejecución (La Puesta en Práctica)**

La ejecución del plan de acción se llevó a cabo durante un periodo de tres meses, estructurada cuidadosamente según las etapas establecidas en la intervención inicial. Este proceso permitió desarrollar y aplicar de manera sistemática una serie de actividades orientadas a la innovación educativa en el área de Ciencias Sociales, con un enfoque específico en la gamificación como herramienta metodológica. A lo largo de este tiempo, se implementaron acciones dirigidas a la formación docente, la aplicación práctica de estrategias gamificadas y la evaluación continua, acompañada de procesos de retroalimentación que facilitaron el ajuste y mejora constante del plan.

En la fase inicial, que correspondió a la formación docente, se organizaron talleres especializados en los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación. Estos talleres abordaron conceptos esenciales como la motivación intrínseca, la estructura de recompensas simbólicas y la importancia de fomentar la participación activa de los estudiantes. Los docentes participantes mostraron un alto grado de interés y apertura para incorporar estas innovaciones en su práctica pedagógica. Además, desarrollaron intervenciones concretas de actividades gamificadas, adaptándolas a los contenidos específicos de sus unidades de enseñanza. Este espacio formativo resultó clave para consolidar una comprensión profunda y crítica sobre cómo la gamificación puede transformar la dinámica educativa, promoviendo un ambiente más estimulante y efectivo para el aprendizaje.

Una vez concluida la formación, se procedió a la fase de implementación, en la cual los docentes comenzaron a incorporar diferentes tipos de actividades gamificadas dentro de sus clases. Entre estas actividades destacaron las trivias interactivas, retos en equipos y dinámicas basadas en sistemas de puntos y distintivos (insignias) que incentivaron la participación constante. La respuesta de los estudiantes fue claramente positiva, evidenciándose un incremento en su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje. Se observaron mejoras sustanciales en la calidad de la participación

oral y en la colaboración entre compañeros, lo cual contribuyó a que el conocimiento se construyera de manera colectiva y significativa. Estas intervenciones no solo hicieron más atractivas las sesiones, sino que también promovieron el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

En cuanto al ámbito de la motivación estudiantil, las estrategias puestas en práctica lograron crear un ambiente de clase más dinámico, interactivo y participativo. La combinación de recompensas simbólicas con el uso de plataformas digitales especializadas como Kahoot y Quizizz resultó eficaz para captar la atención de los alumnos y mantenerla durante las actividades. La inclusión de estas herramientas tecnológicas permitió diversificar las formas de enseñanza, adaptándose mejor a los intereses y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Como resultado, se redujo significativamente la apatía y se fortalecieron los lazos de cooperación y apoyo mutuo dentro del grupo, lo que generó un clima de aula más favorable para el aprendizaje.

La última etapa, correspondiente a la evaluación, incluyó la recolección sistemática de datos mediante observaciones directas y encuestas aplicadas tanto a docentes como a estudiantes. Los resultados mostraron percepciones altamente positivas respecto a la gamificación como estrategia didáctica. Los docentes destacaron especialmente la capacidad de estas actividades para mantener la atención y el interés de los estudiantes, mientras que estos últimos valoraron el proceso de aprendizaje basado en el juego, calificándolo como una experiencia enriquecedora y entretenida. Los indicadores clave medidos, participación, motivación y desempeño académico, reflejaron un progreso constante y significativo durante el periodo de aplicación, evidenciando la efectividad del plan.

En conclusión, la implementación del plan de acción confirmó la viabilidad y relevancia de integrar estrategias gamificadas en la enseñanza de Ciencias Sociales. Este enfoque no solo fomenta la motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes, también fortalece procesos de aprendizaje profundo y significativo. Además, genera un impacto positivo en la práctica pedagógica al transformar la dinámica en el aula, convirtiéndola en un espacio más inclusivo, colaborativo y

estimulante para todos los actores involucrados. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para innovar en contextos educativos y promover mejoras sostenibles en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

### **Fase de Evaluación de la Efectividad (Los Resultados Finales)**

La evaluación del plan de acción se llevó a cabo con el objetivo de determinar el impacto que tuvo la implementación de las estrategias didácticas basadas en la gamificación en el área de Ciencias Sociales, valorando su incidencia en la motivación, la participación estudiantil y el desempeño escolar. Para ello, se aplicaron instrumentos de observación, encuestas de satisfacción y registros de desempeño académico, con el fin de analizar los efectos generados durante el periodo de aplicación.

Los resultados obtenidos evidencian una mejoría significativa en la actitud y participación de los estudiantes. Durante las sesiones gamificadas, se observó un incremento en la disposición hacia el aprendizaje, manifestado en la mayor interacción, entusiasmo y cooperación entre los grupos de trabajo. El uso de dinámicas como trivias, retos por equipos y sistemas de puntos contribuyó a consolidar una cultura de participación activa y sana competencia, aspectos que fortalecieron la cohesión del grupo y favorecieron la adquisición de conocimientos de forma lúdica y significativa.

En relación con el desempeño escolar, los registros evaluativos muestran una tendencia positiva posterior a la aplicación del plan. Los estudiantes demostraron una mejor comprensión de los contenidos y un mayor dominio conceptual en las pruebas escritas y orales. De acuerdo con lo observado, la mayoría de los alumnos alcanzó niveles de desempeño alto o sobresaliente, lo cual contrasta con el desempeño escolar previo, donde predominaban los niveles medios. Este cambio sugiere que la gamificación contribuyó a optimizar los procesos cognitivos al integrar el componente motivacional y el aprendizaje experiencial.

Desde la percepción docente, la evaluación arrojó resultados igualmente favorables. Los profesores destacaron que la gamificación facilita la planificación de clases más dinámicas, mejora la relación docente-estudiante y promueve la autonomía

en el aprendizaje. Además, manifestaron que el uso de recursos tecnológicos como *Kahoot* y *Quizizz* favorece la retroalimentación inmediata y el refuerzo positivo, elementos esenciales para mantener la motivación y el interés del alumnado. En cuanto a los factores cualitativos, las encuestas aplicadas a los estudiantes reflejaron que la mayoría consideró las actividades gamificadas como “más divertidas” y “fáciles de recordar” y afirmaron sentirse más motivado para participar en las clases de Ciencias Sociales. Este hallazgo coincide con las posturas teóricas de autores como Deterding (2011) y Zichermann (2013), quienes plantean que el componente emocional y la motivación intrínseca son determinantes en los ambientes gamificados.

No obstante, se identificaron algunas limitaciones en la ejecución del plan, tales como el tiempo disponible para el desarrollo de cada actividad. Pese a ello, la valoración general del impacto fue positiva, ya que los beneficios observados superaron ampliamente las dificultades operativas. La evaluación del plan de acción permitió constatar que la implementación de estrategias didácticas basadas en la gamificación incide de manera positiva en el desempeño escolar, al estimular la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos. La experiencia evidenció que el aprendizaje mediado por el juego fortalece la atención, promueve la colaboración y contribuye al logro de los objetivos educativos en el área de Ciencias Sociales, reafirmando la pertinencia de continuar con este enfoque en futuras prácticas pedagógicas.

## SECCIÓN V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

El desarrollo del presente itinerario investigativo permitió validar la pertinencia y el impacto transformador de la implementación de estrategias didácticas fundamentadas en la gamificación dentro del área de Ciencias Sociales. Se constató que esta metodología trasciende su función lúdica para consolidarse como una alternativa pedagógica innovadora, capaz de dinamizar la motivación, potenciar la participación activa y facilitar el aprendizaje significativo en el estudiantado del Colegio Monte Horeb. En este sentido, los hallazgos derivados de las fases de diagnóstico, ejecución y evaluación del plan de acción evidencian avances sustanciales tanto en la praxis docente como en la disposición actitudinal de los estudiantes frente al hecho educativo.

Referente a la fase diagnóstica, el análisis inicial reveló una marcada adherencia hacia prácticas de enseñanza transmisivas y tradicionales, caracterizadas por una incipiente integración de recursos tecnológicos y metodologías activas. A pesar de este panorama, se identificó una clara receptividad y apertura por parte de los actores educativos, docentes y estudiantes, hacia la innovación didáctica; esta disposición favorable configuró un escenario idóneo para la aplicación sistemática y planificada de las estrategias gamificadas.

Por su parte, la ejecución del plan de acción demostró que la gamificación opera como un dispositivo eficaz para el fortalecimiento de la motivación intrínseca y la cohesión grupal. La implementación de mecánicas de juego, tales como retos colaborativos y sistemas de recompensa simbólica, propició la emergencia de un ecosistema de aprendizaje más dinámico, cooperativo y centrado en las necesidades

del estudiante. Este giro metodológico despertó un genuino interés por los contenidos curriculares, favoreciendo, a su vez, la construcción colectiva del conocimiento.

En cuanto a la evaluación del impacto, se confirmó una mejora cualitativa y notable en el desempeño escolar, reflejada en una mayor profundidad en la comprensión conceptual de las temáticas abordadas. Se observó un incremento en la cantidad de estudiantes que alcanzaron niveles de desempeño alto o sobresaliente, lo cual sugiere que el componente motivacional de la gamificación actúa como un catalizador que optimiza los procesos cognitivos y favorece la retención a largo plazo de los saberes.

Desde la perspectiva de los educadores, la gamificación se consolidó como una herramienta transformadora que permite resignificar la planificación escolar, facilitando el diseño de clases más fluidas y fortaleciendo la interacción dialógica entre docente y estudiante. Aunado a ello, se evidenció que la estrategia promueve la autonomía en el aprendizaje. Si bien se presentaron desafíos relacionados con los tiempos de aplicación y la disponibilidad de infraestructura tecnológica, los beneficios pedagógicos alcanzados superaron con creces dichas limitaciones, ratificando la viabilidad y potencia del enfoque propuesto.

Por lo tanto, la convergencia de los hallazgos permite concluir que la gamificación constituye una estrategia didáctica pertinente, efectiva y necesaria para elevar la calidad de los procesos educativos en el área de Ciencias Sociales. Su aplicación estimula la motivación intrínseca, impulsa la participación activa y garantiza la construcción de aprendizajes significativos. De esta manera, la propuesta contribuye al desarrollo integral del estudiante y al fortalecimiento de la práctica docente, orientándola hacia una perspectiva innovadora, contextualizada y comprometida con las demandas educativas actuales.

## Recomendaciones

Con base en los hallazgos y conclusiones derivadas del proceso investigativo, se sugieren las siguientes líneas de acción orientadas a la sostenibilidad y profundización de la propuesta pedagógica:

**Institucionalizar la formación docente continua:** Establecer programas permanentes de desarrollo profesional enfocados en metodologías activas y gamificación educativa. Es fundamental trascender la capacitación instrumental para propiciar espacios de reflexión donde el profesorado domine los fundamentos teóricos, epistemológicos y prácticos de estas estrategias, asegurando su correcta transposición didáctica al aula.

**Sistematizar la integración curricular de la gamificación:** Incorporar de manera progresiva y escalonada las dinámicas lúdicas dentro de la planeación curricular de Ciencias Sociales y otras áreas del saber. Dicha integración debe realizarse adaptando los elementos del juego (narrativas, mecánicas y estéticas) a las características evolutivas, edades y estilos de aprendizaje del estudiantado, manteniendo siempre una coherencia estricta con los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional (PEI).

**Consolidar comunidades de aprendizaje docente:** Fomentar la creación de espacios colegiados que permitan la socialización de saberes pedagógicos, el intercambio de experiencias exitosas y la construcción colaborativa de bancos de recursos gamificados. Esta estrategia busca mitigar el aislamiento profesional e impulsar la innovación educativa mediante la colaboración entre pares y la retroalimentación constructiva.

**Gestionar la optimización de la infraestructura tecnológica:** Promover ante las instancias administrativas la actualización y mantenimiento de los recursos tecnológicos del aula. Garantizar el acceso a herramientas digitales interactivas resulta crucial para potenciar la inmersión en las dinámicas gamificadas, facilitando además la

obtención de métricas de desempeño en tiempo real y la retroalimentación inmediata del proceso formativo.

Asegurar tiempos institucionales para la planificación: Establecer mecanismos administrativos que protejan espacios específicos dentro de la jornada laboral dedicados al diseño, planificación y evaluación de las estrategias lúdicas. La complejidad del diseño de experiencias gamificadas requiere un análisis pedagógico riguroso para asegurar que cada actividad responda efectivamente a los logros de aprendizaje esperados y no se reduzca a un simple entretenimiento.

Democratizar el diseño de las propuestas lúdicas: Incluir a los estudiantes como agentes activos y co-creadores en el diseño de las actividades gamificadas. Al otorgarles roles de liderazgo en la creación de retos y normativas, se estimula su creatividad, se fortalece el sentido de pertenencia y se incrementa la autonomía, elementos que potencian significativamente la motivación intrínseca y la corresponsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Garantizar la sostenibilidad y escalabilidad del plan de acción: Dar continuidad a la propuesta mediante la implementación de nuevas fases de seguimiento, evaluación y ajuste. El objetivo es trascender la intervención puntual para consolidar la gamificación como una política pedagógica institucional sostenible, orientada al mejoramiento continuo de la calidad educativa y a la transformación de la cultura escolar a largo plazo.

## REFERENCIAS

- Acedo, W., Rosas, A., & Villasmil, M. (2022). Dialnet. Obtenido de La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8758033>
- Aguilar, I., & Sánchez, T. (2025). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas específicas. *Reincisol*, 4(7), 2448–2468. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2448-2468](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2448-2468).
- Albornoz, W. (24 de 06 de 2021). Udes Repositorio. Obtenido de Estrategia Didáctica Basada En La Gamificación Para El Fortalecimiento De Las Habilidades Investigativas En Estudiantes De Grado Sexto. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d96ed57c-6a7e-4448-8ed6-f0285ea87bf4/content>
- Alvarado, L., & García, M. (2008). *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. *Sapiens*, 9(2), 187–202. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3070760>
- Alvarado, R., y Rosado, K. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales. *Minerva Journal* volumen 4. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9016301.pdf>
- Araya, R., Arias, E., Bottan, N., & Cristia, J. (2019). *¿Funciona la gamificación en la educación?: Evidencia experimental de Chile*. <https://doi.org/10.18235/0001777>
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). Constitución Política de Colombia. *Gaceta Constitucional* No. 116. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html)
- Azorín, C. (2018). El aprendizaje cooperativo como estrategia inclusiva: Una revisión de la literatura. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 11(1), 15-32. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982018000300181](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181)

- Barrera, L., Núñez, N., Suárez, S., & Meneses, N. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje: Gamification strategies in the primary classroom: effect on motivation and learning. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(5), 2742 – 2751. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Behar, D. (2008). Metodología de la investigación. Editorial Shalom.
- Beltrán, B. C. (2024). Análisis del rendimiento académico de los estudiantes del Ecuador en base a los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2022-2023 (Master's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2024)
- Briones, G. (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>
- Brühlmann, F. (2013). *Gamification from the perspective of Self-Determination Theory and Flow* [Tesis de maestría, Universidad de Ciencias Aplicadas de Zurich]. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/279749323\\_Gamification\\_From\\_the\\_Perspective\\_of\\_Self-Determination\\_Theory\\_and\\_Flow](https://www.researchgate.net/publication/279749323_Gamification_From_the_Perspective_of_Self-Determination_Theory_and_Flow)
- Campaz, A. y Landázuri, F. (2024). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes de segundo. Tesis de maestría, Corporación Universitaria Iberoamericana. <https://publicaciones.ibero.edu.co/index.php/t-grad/catalog/book/6961>
- Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., & Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior: <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/488/954>
- Carbajal, P., Rodríguez, J., Palacios, J., Ávila, G., y Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Revista de investigación en Ciencias de la Educación Horizontes* volumen 6 número 23. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/488/954>

- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado*. Martínez Roca. <https://archive.org/details/carr-w.-y-kemmis-s.-teoria-critica-de-la-ensenanza>
- Chaustre, D., & Velásquez, M. (2021). La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para el Fortalecimiento de las Competencias Científicas en el Área de Química de los Estudiantes de Grado Undécimo: <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/dd827c06-7aae-46fd-bff1-ad7245c2b69f>
- Chocojay, L. (2023). El uso de la gamificación a través del recurso tecnológico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estudio realizado en el Liceo Canadiense Plan Diario Jornada Matutina Zona 12 del municipio de Guatemala, Guatemala [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29\\_2235.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_2235.pdf)
- Coll, C. (2013). El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje. *Aula de innovación educativa*, 219, 31-36.
- Colmenares E., AM, & Piñero M., ML (2008). La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas. *Lauro*, 14 (27), 96-114.
- Congreso de la República de Colombia. (27 de febrero de 2013). Ley Estatutaria 1618 de 2013. Por medio de la cual se establecen las disposiciones para garantizar el pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. *Diario Oficial No. 48.717*. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1618\\_2013.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1618_2013.html)
- Congreso de la República de Colombia. (31 de julio de 2009). Ley 1346 de 2009. Por medio de la cual se aprueba la "Convención sobre los Derechos de las personas con Discapacidad", adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 13 de diciembre de 2006. *Diario Oficial No. 47.427*. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1346\\_2009.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1346_2009.html)
- Congreso de la República de Colombia. (7 de febrero de 1997). Ley 361 de 1997. Por la cual se establecen mecanismos de integración social de las personas en situación de discapacidad y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial No. 42.978*. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0361\\_1997.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0361_1997.html)

- Congreso de la República de Colombia. (8 de febrero de 1994). Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214. [http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html)
- Contreras, R., y Eguía, J. (2017). Experiencia de gamificación en aulas. Universidad Autónoma de Barcelona, España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370>
- Contreras, R., y Eguía, J. (2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. *Kepes*, 14(16), 91–120. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.5>
- Cornellà, P., & Estebanell, M. (10 de 2018). Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6681868>
- Corona, J. (2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *Medisur*, 14(1).
- Crespín, M., Suscal, L., González, P., y Rodríguez, E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Revista Ciencia y desarrollo social volumen 3 número 6*. <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/202>
- De la Hoz, D., & Maestre, M. (2024). La gamificación como estrategia para fortalecer el valor cultural de los estudiantes de cuarto grado en el área de sociales: <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/64789/4/mymaestrem.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.
- Fernández, A. (2015). Gamificación y aprendizaje: Una estrategia para el desarrollo de competencias [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)]. Repositorio Abierto de la UNED. [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:TFG-Educacion-Aafernandez/Fernandez\\_Alonso\\_Aida\\_TFG.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:TFG-Educacion-Aafernandez/Fernandez_Alonso_Aida_TFG.pdf)
- Fundación empresarios por la educación*. (2024). ¿Cómo está Norte de Santander en educación?: <https://fundacionexe.org.co/wp-content/uploads/2024/11/ETC-Norte-de-Santander.pdf>

- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gatjens, C. (2024). *Uso De Técnicas De Gamificación Como Recurso Didáctico Y La Motivación Extrínseca Durante El Aprendizaje En Estudiantes Universitarios*. (Tesis Doctoral). Instituto Para La Calidad De La Educación. Universidad San Martín De Porres – Perú.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USMP\\_bc2bc7f2de121b1f4090c05c8d0578e7](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USMP_bc2bc7f2de121b1f4090c05c8d0578e7)
- Gómez, P. (2022). *La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil*. <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/9b04d06e-0fad-4102-98f2-0e326b33ab28/content>
- González, A. (2007). *Investigación cualitativa*. Editorial Ecimed.
- Guanoluisa, J., Quichimbo, J., & Muevecela, S. (2022). *La gamificación cooperativa como estrategia de enseñanza inclusiva en estudiantes de la Unidad Educativa “Molleturo”: Una revisión de la literatura*. Dialnet.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016491>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Herrera, I. (2024). *Inteligencia Artificial y gamificación: una revisión sistemática y análisis de casos prácticos (Trabajo Fin de Grado)*. Universidad de Zaragoza, España.
- Herrera, S. y Sepúlveda, S. (2025). *Mediación de la gamificación basada en inteligencia artificial (IA) para la didáctica de las ciencias sociales*.  
<https://hdl.handle.net/11323/14469>
- Hurtado, E., Medina, A., Ruilova, M., y Flores, K. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica*. <https://zenodo.org/records/10463659>
- ICFES. (2023). *Informe nacional de resultados de las pruebas Saber 3º, 5º, 7º y 9º*:  
<https://www.icfes.gov.co/wp-content/uploads/2025/07/Informe-Nacional-de-Resultados-Saber-3-5-7-9.pdf>

- Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana. (2024). Informe No. 92. Pruebas Saber 11: una década de análisis. <https://lee.javeriana.edu.co/publicaciones-y-documentos>
- Lema, J., Heredia, L., Allauca, D., Pilalumbo, E., & Lema, J. (2024). La Gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en Ecuador: Gaming, an alternative for creative teaching, its use in higher education in Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(6), 2112 – 2123. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3146>
- López, H., Félix, J., Castro, F., Álvarez, J., & Lizárraga, L. (2023). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior. <https://www.redtis.org/index.php/Redtis/article/view/151/158>
- López, D. (2021). La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas de Santander (Tesis de Maestría) Universidad Autónoma de Bucaramanga. <https://apolo.unab.edu.co/es/studentTheses/la-gamificaci%C3%B3n-como-estrategia-para-mejorar-los-procesos-de-apre/>
- López, M., San Martín, A., y Peirats, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista colombiana de educación número 84*. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100214&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000100214&script=sci_arttext)
- Marín, L. (2007). La noción de paradigma. *Signo y Pensamiento*, 25(50), 34-45. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3705>.
- Martínez Miguélez, Miguel. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*, 27(2), 07-33. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512006000200002&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200002&lng=es&tlng=es).
- Mejía, M. (2024). Modelo Pedagógico Teórico Mediado Por La Lúdica Para La Dinamización De La Enseñanza De La Matemática En Educación Básica Primaria. (Tesis Doctoral) Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Instituto Pedagógico Rural Gervasio Rubio.

- Ministerio de educación Nacional de Colombia. (19 de 09 de 2022). Ministerio de educación Nacional de Colombia. Orientaciones Curriculares: <https://www.mineduccion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Referentes-de-calidad/411706:Orientaciones-Curriculares>
- Ministerio De educación Nacional de Colombia. (2009). Ministerio De educación Nacional de Colombia. Competencias del Siglo XXI: [https://www.mineduccion.gov.co/1621/propertyvalues-41323\\_tablero\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/propertyvalues-41323_tablero_pdf.pdf)
- Ministerio de educación Nacional de Colombia. (5 de 08 de 1995). Ministerio de Educación Nacional. Obtenido de DECRETO 1860 DE 1994: [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-172061\\_archivo\\_pdf\\_decreto1860\\_94.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026: El camino hacia la calidad y la equidad. Gobierno de Colombia. <https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-propertyvalue-51659.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). Plan Nacional de Educación 2015-2025. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/378143>
- Montenegro, Á., Rico, A., Zapata, H., & Villarraga, R. (2025). Intervención Didáctica para Fortalecer el Uso de Estrategias de Cálculo Mental a través de la Gamificación con Estudiantes de Grado Segundo de Educación Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 7714-7742. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.18395](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18395)
- Montoya Lemus, D. A. (31 de 5 de 2021). Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales. <https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bitstreams/ffb3e8db-7ce1-4108-a79a-2a4bfa81be58/content>
- Morales Salas, R. E. (2022). La gamificación como estrategia de evaluación bajo el enfoque *flipped learning*. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672022000200036](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000200036)

- Moya Ortiz, I. A., & Díaz Rodríguez, M. E. (2024). La Gamificación en la Educación Básica Primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11376-11401. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14519](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14519)
- Moya, I., y Díaz, M. (2024). La gamificación en la educación básica primaria colombiana. *Revista científica multidisciplinar Ciencia Latina volumen 8 número 5*. [https://www.researchgate.net/publication/386243866\\_](https://www.researchgate.net/publication/386243866_)
- Murillo Zambrano, J. M., & Vaca Cárdenas, M. E. (18 de 10 de 2022). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9263564>
- Ordóñez Gutiérrez, M. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza DE OPERACIONES ARITMÉTICAS CON NÚMEROS RACIONALES EN SÉPTIMO DE BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN JOSÉ FLORES: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Universidad de Jaén, España. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/~:text=>
- Osés, E. (2016). Gamificación en el aula. <https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/10/04/gamificacion-en-el-aula-mooc/>
- Pérez Mantilla, M. (2017, diciembre 18). *Teorías de aprendizaje en la gamificación*. <https://gamificandoaprendo.blogspot.com/2017/12/teorias-de-aprendizaje-en-la.html>
- Portes López, M. E., Chila Avilez, Y. E., & Chila Ortiz, H. V. (2024). Revelaciones del análisis ser estudiante 2023 y estrategias innovadoras para potenciar el éxito estudiantil. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (4), 923 – 939. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2303>
- Presidencia de la República de Colombia. (29 de agosto de 2017). Decreto 1421 de 2017. Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad. Diario Oficial No. 50.340. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=87040>

- Prieto Andreu, J., Escalonilla Torrijos, J. D., & Hung, E. S. (01 de 01 de 2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>
- Prieto, A., Díaz, K., Villao, M., Barzola, Á., Taípe, S. & Romero, G. (2024). El papel de la motivación intrínseca en el aprendizaje escolar: estrategias para fomentarla en el aula. *South Florida Journal of Development*. 5. e4125. 10.46932/sfjdv5n7-023.
- Roldán, A. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *Revista digital GeoGraphos para estudiantes de geografía y ciencias sociales*. Alicante, España. <https://web.ua.es/zh/revista-geographos-giecryal/documentos/>
- Ruíz, A., y Arana, A. (2023). Viajamos al mundo exterior: herramienta didáctica para gamificar las Ciencias Sociales en Educación Primaria. Universidad Internacional de la Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8694878>
- Santisteban, A. (2011). La formación del pensamiento social y el desarrollo de las capacidades para pensar la sociedad. En A. Santisteban y J. Pagès (Coords.), *Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria* (pp. 85-104). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3756338>
- Sarabia, D., y Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. Artículo de investigación. *Revista electrónica Episteme Koinonía* volumen 6 número 12. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200020](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200020)
- Sepúlveda, F. y Mayoral, L. (2025). La gamificación en el aula: Estrategias, beneficios, retos e impacto. *Saber Ser: Revista de Estudios Cualitativos en Educación*, 2(1), 37-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10280574>
- Suárez-Riveros, L. D., Suárez, O. J., & Lizarazo-Osorio, J. D. C. (2024). Factores incidentes en el desempeño académico de estudiantes de educación media en Cundinamarca-Colombia. *Eco Matemático*, 15(1), 48–59. <https://doi.org/10.22463/17948231.4128>

- Suso Serrano, I. (2021). Universidad de Zaragoza. Obtenido de La gamificación como herramienta para reforzar la motivación: <https://zaguan.unizar.es/record/106350/files/TAZ-TFG-2021-2896.pdf>
- Tripero, T. D. (2011). E-Innova BUCM. Obtenido de Vygotsky y su teoría constructivista del juego: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Universidad de las Américas. Revista Educación de las Américas volumen 11 número 1. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Vásquez Villanueva, S., Campos Ramírez, M., & Terry-Ponte, O. F. (2022). La motivación pedagógica: su importancia y sus estrategias de desarrollo. *Puriq*, 4(2), 132. <https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/132>
- Vera, L. (2015) La Investigación Cualitativa. Universidad Interamericana de Puerto Rico. Recinto de Ponce.
- Wiklund, T. y Wakerius, J. (2016). Designing for Gamification: A Study on Different Design Elements and Approaches in Gamified Systems. Blekinge Tekniska Högskola.
- Zambrano Álava, A. P., Lucas Zambrano, M. D., Luque Alcívar, K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (7 de 9 de 2020). Dialnet. Obtenido de La Gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado.: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.

## **ANEXOS**

## **Anexo A-1. Entrevista semiestructurada para los docentes**

1. ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza con mayor frecuencia en sus clases de Ciencias Sociales?
2. ¿Qué criterios considera al momento de seleccionar las estrategias para sus clases?
3. ¿Cómo promueve la participación activa de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades?
4. ¿Qué tipo de recursos o materiales didácticos emplea con mayor frecuencia?
5. ¿Qué tan importante considera la motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?
6. ¿Ha incorporado alguna vez juegos, retos o dinámicas lúdicas en sus clases? ¿Podría describir un ejemplo?
7. ¿Conoce el concepto de gamificación y cómo podría aplicarse en el aula?
8. ¿Cuáles cree que serían los principales beneficios de integrar estrategias gamificadas en Ciencias Sociales?
9. ¿Qué posibles dificultades identifica para implementar la gamificación en su contexto educativo?
10. Desde su experiencia, ¿considera que las estrategias innovadoras, como la gamificación, pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes? ¿Por qué?

## **ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A ESTUDIANTES**

### **Preguntas**

1. ¿Te gustan las clases de Ciencias Sociales? ¿Por qué?
2. ¿Qué actividades hace tu profesor o profesora en esas clases?
3. ¿Qué es lo que más te gusta hacer cuando estás aprendiendo Ciencias Sociales?
4. ¿Tu profesor o profesora realiza juegos o concursos en clase? ¿Cómo son?

5. ¿Cómo te sientes cuando participas en actividades con juegos o retos?
6. ¿Te gusta ganar puntos, medallas o premios cuando haces bien una actividad?  
¿Por qué?
7. ¿Qué tipo de juegos o actividades te ayudan a aprender más fácil?
8. ¿Qué te gustaría cambiar o agregar en las clases para que sean más divertidas?
9. ¿Crees que los juegos te ayudan a aprender mejor los temas de Ciencias Sociales?
10. Si tú pudieras inventar un juego para aprender, ¿cómo sería?

## **ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA**

### **Datos del entrevistado**

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Cargo:** \_\_\_\_\_

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

### **Preguntas de la entrevista**

1. ¿Cómo describiría su experiencia al aplicar estrategias gamificadas en las clases de Ciencias Sociales?
2. ¿Qué cambios notó en la actitud y participación de los estudiantes durante las actividades gamificadas?
3. ¿Considera que la gamificación contribuyó a mejorar la comprensión de los contenidos? ¿Por qué?
4. ¿Qué aspectos de la estrategia fueron más efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

5. ¿Cuáles fueron las principales dificultades o limitaciones que encontró durante la aplicación?
6. ¿Cómo percibió el nivel de motivación de los estudiantes antes y después de la intervención?
7. ¿Observó alguna mejora en el rendimiento académico o en la calidad de las respuestas de los estudiantes?
8. ¿Qué elementos de la gamificación (puntos, medallas, retos, misiones, etc.) generaron mayor impacto en los alumnos?
9. ¿Considera viable mantener o ampliar el uso de estrategias gamificadas en otras áreas o grados? ¿Por qué?
  
10. ¿Qué recomendaciones haría para mejorar la implementación de este tipo de estrategias en el futuro?

### **ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES (POSTERIOR A LA ESTRATEGIA)**

1. ¿Te gustaron las clases con juegos y retos en Ciencias Sociales? ¿Por qué?
2. ¿Cuál fue la actividad o el juego que más te gustó?
3. ¿Qué aprendiste mientras jugabas o hacías los retos?
4. ¿Cómo te sentías cuando ganabas puntos o medallas?
5. ¿Te parecía más fácil o más difícil aprender los temas de Ciencias Sociales con los juegos? ¿Por qué?
6. ¿Qué cambió en la clase cuando empezaron a usar juegos para aprender?
7. ¿Cómo trabajabas con tus compañeros durante los juegos?
8. ¿Qué fue lo que más te ayudó a entender los temas?

9. ¿Te gustaría seguir aprendiendo con juegos y retos en otras materias?
10. Si pudieras cambiar algo o agregar algo a las clases con juegos, ¿qué sería?

## Anexo A-2. Guía de observación directa

<b>Planificación de la clase</b>				
<b>Indicador</b>	<b>Ítem de observación</b>	<b>Siempre (S)</b>	<b>A veces (AV)</b>	<b>Nunca (N)</b>
Organización didáctica	El docente presenta los objetivos de la clase de manera clara.			
Recursos planificados	Se evidencia planificación de materiales o recursos visuales y tecnológicos.			
Actividades iniciales	El docente utiliza dinámicas o juegos para activar conocimientos previos.			
<b>Estrategias didácticas utilizadas</b>				
Metodología activa	Se utilizan actividades participativas (debates, juegos, retos, dramatizaciones).			
Uso de gamificación	Se aplican elementos del juego (puntos, insignias, recompensas o niveles).			
Variedad metodológica	El docente combina diferentes estrategias de enseñanza.			
<b>Interacción y participación estudiantil</b>				
Motivación del grupo	Los estudiantes muestran interés y entusiasmo durante las actividades.			
Trabajo colaborativo	Se fomenta la cooperación entre los estudiantes.			
Retroalimentación	El docente reconoce los logros y ofrece refuerzos positivos.			
<b>Evaluación del aprendizaje</b>				
Estrategias de evaluación	Se aplican actividades de evaluación formativa y lúdica.			
Valoración del desempeño	El docente valora el esfuerzo y la participación en las actividades.			
Cierre reflexivo	Se realiza una síntesis o reflexión sobre lo aprendido.			

## Anexo A-3. Constancia de inscripción en línea de investigación



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Pedagógica Experimental Libertador  
Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio"  
Patrimonio Histórico y Cultural de la Ciudad de Rubio  
Subdirección de Investigación y Postgrado  
Coordinación de Investigación



UPEL-IPRGR-CI-CP-088.2025

### CONSTANCIA

Quien suscribe, Coordinador de Investigación de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio", hace constar que el (la) **Prof. (a). Tarazona Silva, Rafael Ricardo**, titular de la Cédula de Identidad o de Ciudadanía N.º C.C.-1.093.771.060, y del Pasaporte N° BA614893; se encuentra Registrado(a) en esta Coordinación como **Investigador(a) Activo(a)**, con el proyecto de investigación denominado: **"Estrategias Didácticas Mediadas Por La Gamificación Para Optimizar El Rendimiento Académico En El Área De Ciencias Sociales En La Educación Básica Primaria"**, Registrado en la Línea de Investigación: **Educación**, código: LIE0603; del Núcleo de Investigación: **Filosofía, Psicología, Educación**, código: NIFPE06; bajo el Código de Proyecto: **PIE0603229**, desde **marzo de 2025**, según consta en los archivos que reposan en esta Coordinación.

Constancia que se expide a petición de parte interesada en Rubio a los **17** días del mes de **marzo de 2025**.

  
**Tonny Francisco Peña Vielma**  
Coordinador General de Investigación  
SIP-IPRGR



TP//mm.  
Rubio, 17.03.2025