

## Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales

**Roberto Vinicio Defas Ayala**

[roberto.defas@gmail.com](mailto:roberto.defas@gmail.com)

Universidad tecnológica Indoamérica,  
Quito – Ecuador

<https://orcid.org/0009-0002-3240-3595>

**Fanny Patricia Gavilanes Cahuasqui**

[fgavilanes1999@gmail.com](mailto:fgavilanes1999@gmail.com)

Universidad tecnológica Indoamérica,  
Quito – Ecuador

<https://orcid.org/0009-0006-0662-7877>

**Silvana Margoth Molina Herrera**

[silvana121963@gmail.com](mailto:silvana121963@gmail.com)

Universidad técnica de Cotopaxi,  
Latacunga – Ecuador

<https://orcid.org/0009-0000-5497-5637>

**Carlos César Sánchez Buenaño**

[carlosanchez\\_22@hotmail.com](mailto:carlosanchez_22@hotmail.com)

Universidad de Guayaquil,  
Guayaquil – Ecuador

<https://orcid.org/0009-0004-9700-117X>

**Marianita de Jesús Carabajo Quiñonez**

[marianitacarabajo@yahoo.es](mailto:marianitacarabajo@yahoo.es)

Universidad de Guayaquil,  
Guayaquil - Ecuador

<https://orcid.org/0009-0007-9515-510X>

### RESUMEN

El aprendizaje de las Ciencias Sociales, representa un reto para los docentes, a su vez los estudiantes presentan dificultades para aprender y aprehender sus conceptos más relevantes, añadiendo a esto la desmotivación hacia el proceso de evaluación. Por ello, se tuvo como objetivo general determinar a la gamificación como una estrategia efectiva de evaluación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”. Se desarrolló bajo la modalidad aplicada de tipo documental y descriptiva. Se aplicó la muestra no probabilística a cincuenta y tres personas que fueron sometidas a una encuesta. Se obtuvo como resultados que, el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales fue bajo con el 64%, evidenciándose dificultades para la construcción de conocimientos, y por ende, en la apropiación de los contenidos, por lo que es indispensable que el docente emplee formas más divertidas y efectivas de evaluar el conocimiento en esta área, por cuanto los estudiantes evidencian dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales, por esta razón se aportó la gamificación como herramienta para fomentar la evaluación formativa.

**Palabras clave:** ciencias sociales; evaluación formativa; gamificación.

# **Formative Evaluation through gamification in social studies learning**

## **ABSTRACT**

The learning of Social Sciences represents a challenge for teachers, and at the same time students have difficulties in learning and apprehending the most relevant concepts, adding to this the lack of motivation towards the evaluation process. Therefore, the general objective was to determine gamification as an effective evaluation strategy for learning in the area of social sciences in the high school of the educational unit "Educar 2000". It was developed under the applied modality of documentary and descriptive type. The non-probabilistic sample was applied to fifty-three people who were submitted to a survey. The results showed that the level of learning of students in the area of social sciences was low with 64%, evidencing difficulties in the construction of knowledge, and therefore, in the appropriation of the contents, so it is essential that the teacher uses more fun and effective ways to evaluate knowledge in this area, as students show difficulties in learning social sciences, for this reason gamification was provided as a tool to promote formative evaluation.

**Keywords:** *social sciences; formative assessment; gamification.*

*Artículo recibido 15 febrero 2023*

*Aceptado para publicación: 15 marzo 2023*

## INTRODUCCIÓN

La didáctica utilizada por un docente es una parte esencial e importante que hace posible la modificación del ambiente y comportamiento de los estudiantes en un aula de clases (Zepeda, et al. (2016)). Por ello, Márquez (2018) asegura que la dinámica de juego ayuda al aprendizaje, lo que es importante para el desarrollo de aplicaciones enfocadas a la docencia, lo que significa que empleando la gamificación resulta una buena estrategia para motivar y favorecer el aprendizaje del niño ya que como lo menciona Pérez et al. (2017) “...a través de ella los jugadores (alumnos) pueden incrementar su tiempo de dedicación a la propuesta diseñada por el docente, así como su predisposición psicológica hacia ella... Todo ello con el objetivo de modificar o promover comportamientos deseados”. (p.245)

Actualmente, la OCDE [Organización de Cooperación y Desarrollo Económico] (2019) señala datos acerca del profesorado que ha recibido formación de las TIC para la enseñanza en la educación inicial en los diferentes países descritos a continuación en Brasil el 64%, en Chile el 77%, en Colombia el 75%, en México un 77% y en Argentina el 53%, es decir, los docentes reciben preparación basada en las TIC para desarrollar su praxis, donde adquieren las habilidades y destrezas necesarias para abordar los contenidos.

Asimismo, Quintanal (2016), explica que, el método de gamificación, es efectivo para mejorar el rendimiento académico, ya que, en su investigación, evidenció que, el 84% inicial del curso aprobó la asignatura, y al final del mismo, el 97% llegó al final con calificaciones altas.

Lo anterior, demuestra que la gamificación, logra potencializar en los estudiantes habilidades generando cambios positivos en el comportamiento y actitud del mismo, además resulta muy agradable y motiva la apropiación de conocimiento puesto que los métodos del juego, involucra al alumno y promueve la solución de problemas a través del aprendizaje; y esto es posible debido a un aspecto clave la cual según Faraón et al. (2016), corresponde a “la diversión” puesto que constituye una nueva información fijada en el cerebro, de forma que el secreto de un aprendizaje eficaz está en lo divertido que resulta el juego, ya que conforme se va jugando también se va aprendiendo.

Sin embargo, en Ecuador el uso de esta tecnología no se aplica de forma efectiva ya que según Pachacama (2020), en el país, el 69% de los docentes utilizan las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero el 29% solamente al momento de evaluar los conocimientos. Además de ello,

argumenta que, no utilizan la gamificación porque existe una falta de capacitación al personal docente sobre este método, por lo que el proceso evaluativo es desarrollo de manera tradicional.

Situación similar se observa en la institución educativa Educar 2000, en la cual se desarrolla el presente estudio, y se ubica en el cantón Rumiñahui en la cabecera cantonal, Sangolquí, la problemática que se pudo detectar, es que existe una desmotivación en los estudiantes de bachillerato, presuntamente por la manera en la que se está evaluando la asignatura del área de ciencias sociales, ya que por la naturaleza de la misma, esta área del conocimiento exige el análisis de una gran extensión de teoría, por lo que se realizó un estudio a fin de implementar como estrategia la gamificación en la evaluación formativa del aprendizaje de las ciencias sociales.

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de estudiar otras maneras de evaluar a los estudiantes, como la formativa empleando la gamificación, donde ellos participen activamente y despierten el interés por construir sus propios conocimientos, con una consciencia de sus logros y dificultades. Por ello se justifica el presente proyecto, porque el mismo es factible de llevar a la práctica, porque el docente puede adaptar la gamificación a la situación evaluativa.

Por otro lado, se considera original porque son pocos los investigadores que han realizado estudios sobre el tema, es decir, desarrollar la evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Aunado a esto, se considera interesante, porque abarca la evaluación desde un contexto diferente, ya que la misma, exige que sean los estudiantes quienes, mediante el juego y la interactividad, valoren sus logros, primero de manera individual y luego colectivamente.

Así pues, el desarrollo de este estudio resulta muy relevante para la educación, ya que es un aporte para la correcta implementación de la gamificación en la evaluación formativa del aprendizaje de las ciencias sociales, apoyando a la innovación educativa. Además, es fundamental reconocer que se está contribuyendo con el cumplimiento de la LOEI al hacer de la educación un aprendizaje de calidad.

### **Teorización de la variable Evaluación Formativa por Gamificación**

La evaluación formativa consiste en la obtención de calificaciones, que permiten conocer el desarrollo del aprendizaje, y conduce hacia la formulación de valoraciones y propuestas para mejorarlo. Esto implica comparación entre los objetivos de la actividad que se desarrolle, por lo que es necesario evaluar no solamente los resultados, sino los objetivos, las condiciones, los medios, el sistema pedagógico y los

diferentes medios de su puesta en acción.

Lo antes expuesto, según Gutiérrez y Riquelme (2020) supone: (a) evaluar el contexto, determinar los objetivos, sus posibilidades, sus condiciones y medios de realización, (b) evaluación de las necesidades inherentes al proyecto como los recursos y medios, (c) evaluar el proceso, progresión, dificultades, potencialidades y su comparación para tomar decisiones asertivas, (d) evaluación de la interpretación, de los objetivos logrados, de la eficacia de la enseñanza (p. 163).

La evaluación formativa, explica Cerda (2017) “se ubica dentro de la interdisciplinariedad” (p. 8), por cuanto articula varias disciplinas con diferentes estrategias evaluativas para desarrollar las bases pedagógicas desde la teoría hacia la práctica, que permita valorar las competencias y desempeño de los estudiantes, aunado a otras formas de evaluación como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, como indicadores de aprendizaje.

Para los docentes los conocimientos previos de los estudiantes son indispensables al momento de diseñar las clases, de allí la importancia de un diagnóstico y de evaluaciones periódicas, como es la formativa, porque le proporciona de manera clara la información necesaria sobre las potencialidades y necesidades de sus alumnos. La evaluación del aprendizaje la centra en establecer la exactitud de lo que el estudiante ha logrado aprender y cuáles son sus debilidades para poder abordarlas con efectividad, y ayudarlos a superar sus necesidades y optimizar sus potencialidades, habilidades, capacidades y competencias.

En este mismo orden de idea, Villafranca (2018) afirma que, “la evaluación formativa es un componente indispensable dentro del proceso educativo, cuya función es suministrar información que favorezca la toma de decisiones” (p. 22), por lo cual su presencia es indispensable durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, añade además que la evaluación educativa debe entenderse como un proceso consistente en: recogida de los datos, análisis de la información obtenida, juicio crítico de los resultados y toma de decisiones.

En este sentido, permite valorar de manera continua, formal e informal el logro de los objetivos a corto, mediano y largo plazo. Además, la evaluación de las actitudes y aptitudes de los estudiantes de manera sistemática y continua, que permite conocer los diferentes niveles de logro y dificultades de los estudiantes, que deben orientar hacia el diseño de actividades, estrategias y métodos para corregir los desfases de aprendizaje.

Al respecto, Montalván (2017), refiere que, “la evaluación formativa forma parte inseparable del proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 13), donde el educador debe considerar el progreso y las dificultades de sus estudiantes para captar, comprender y analizar los contenidos curriculares, con la finalidad de corregir y mejorar esos aprendizajes. Por ello, la evaluación formativa, comprende las acciones que desarrolla el docente para abordar el progreso de los aprendices.

La evaluación formativa tiene también un papel de mucha importancia, por cuanto se encarga de orientar las estrategias, métodos, técnicas y actividades, a través de los resultados que arroje dicha evaluación, además de la forma en que se van alcanzando los objetivos. La evaluación formativa, señala Molina et al., (2020) señala que “se van cumpliendo los objetivos, docentes y estudiantes tendrán un estímulo eficaz para seguir adelante” (p. 205). Además, como arroja resultados en el mismo momento que se evalúa, permite realizar cambios dentro de la planificación, o de estrategias y actividades que conduzcan hacia el logro de un aprendizaje significativo y facilita el ajuste entre la ayuda pedagógica suministrada y las necesidades pedagógicas.

Aunado a lo anterior, Molina et al., (2022), señalan que, este tipo de evaluación “se cumple si los docentes poseen información de todos los aspectos concernientes a los estudiantes” (p. 206), agrega que busca determinar si se han alcanzado o no y hasta qué punto, las intenciones educativas que están en la base y en el origen de la intervención pedagógica. Por ello, se puede decir que, es aquella que se va dando en forma paulatina durante todo el proceso de aprendizaje, con la finalidad de verificar lo que el estudiante va aprendiendo, es decir los conocimientos que consolida; tanto las habilidades y competencias como las actitudes y valores

La teoría de la evaluación cognitiva, según Ocejá y González (2018), explican que “la introducción de la gamificación en la evaluación formativa, se logra promover la motivación, tanto intrínseca como la extrínseca en los estudiantes” (p. 56). Esa motivación que genera la gamificación, es el vehículo adecuado para el aprendizaje, porque logra satisfacer sus necesidades de aprender, de competencia, autonomía y socialización. Donde los videojuegos educativos forman parte indispensable para que gestionar la evaluación formativa.

Por otra parte, Ocejá y González (2018), refieren que “la gamificación dentro de la evaluación formativa integrara, de forma natural para los estudiantes, su propia experiencia con los contenidos curriculares

para motivar” (p. 59). Dentro de los elementos se encuentran: (a) fantasía: es la creación de realidades alternativas que desarrollan los contenidos de aprendizaje; (b) control: los alumnos necesitan percibir que tienen el control de las acciones, motivándolos a aprender; (c) desafío: sienten que pueden superar los desafíos del juego motivándolos a superar los del aprendizaje y (d) curiosidad: se genera la necesidad de explorar el entorno buscando elementos que le ayuden a interaccionar.

En concordancia con lo antes descrito, Marín et al. (2018) afirman que, la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, les permite a los docentes analizar la realidad conduciéndolos hacia el establecimiento de objetivos más reales y diseñar una planificación acorde a ese análisis de situaciones, hasta que, finalmente, evalúe el proceso de manera que la misma exponga cada uno de los aspectos importantes de sus estudiantes, actitudes, cooperación, valores y conocimientos (p. 12).

Por lo tanto, la finalidad de la gamificación en la evaluación formativa es poder tener una influencia en el comportamiento de los alumnos, que les permita desarrollar conductas positivas y motivarlos a construir sus propios aprendizajes, por medio del juego, donde se incluye los videos juegos. Asimismo, la gamificación dentro de este tipo de evaluación, se debe basar en contenido didáctico y tecnológico, donde el docente aproveche todos los beneficios de la web, por ende, de las diversas plataformas educativas.

### **Teorización de la variable Aprendizaje de las ciencias sociales**

Las ciencias sociales, desde la perspectiva epistemología se puede definir como los conocimientos que están en constante construcción, que está estrechamente relacionado con el mundo social en los cuales se produce esa construcción en la que se producen, y niegan la validez de las falacias que pudieran emerger sobre los hechos. Ante esto, López et al., (2021), afirma que “en el currículo nacional ecuatoriano, se encuentra el área de Ciencias Sociales” (p. 36) conocido como Estudios Sociales. Su contenido curricular abarca el reconocimiento de la propiedad identidad a nivel personal y familiar del alumno, lo que amplía el ámbito temático, y llega al estudio de los problemas mundiales; por lo que debe abordar contenidos de diferentes materias como Historia y Geografía, que se imparten por separado, pero siempre en forma coordinada. Asimismo, se estudia Cívica o Educación para la Ciudadanía, y allí se contempla la dimensión valorativa de los contenidos geográficos e históricos, que se conjunta con el conocimiento actual y real de Ecuador.

El aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales, entre otros aspectos, necesita de las acciones sociales, porque las interacciones ayudan a comprender situaciones educativas. Por ello, es importante que el estudiante internalice la relevancia que tiene el de vincular sus acciones a conductas conscientes y con sentido, así logran captar, de forma vivencial, sus experiencias, analizándolas y exteriorizándolas en cocimientos, y esto es parte de construir conocimiento.

En relación al postulado de la teoría de Ausubel, Tapia (2018), “indica el papel que juega el conocimiento previo de un alumno en la adquisición de nuevos saberes” (p. 10), es indispensable, por lo que, el desarrollo cognitivo se genera por la comprensión de la nueva información comparándola con la que ya posee el individuo. Todo esto mejora la capacidad de organizarse en general para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, y para el desarrollo cognitivo donde intervienen diferentes experiencias, eventos, ideas, valores, procesos de pensamiento, los que pasarán a formar parte del aprendiz en la estructura mental y permanecerá en la memoria a largo plazo.

Para que el aprendizaje de las Ciencias Sociales sea significativo se deben cumplir tres condiciones. Significatividad del material: para Coll et al. (2017), la significatividad del material está presentada por una estructura interna ordenada que puede conducir a la construcción de significados. Los conceptos que introduce el profesor están organizados en una secuencia lógica y ordenada. Dicho esto, no es solo el contenido lo que importa, sino también cómo se presenta.

Como segunda condición, según el autor antes citado, está la significatividad psicológica del material: según es la capacidad del alumno para combinar los conocimientos presentados con los conocimientos previos contenidos en su estructura cognitiva. El contenido es entonces comprensible para el alumno. El alumno también debe incorporar ideas en su estructura cognitiva. De lo contrario, el alumno guarda la información necesaria para aprobar el examen en rojo en la memoria a corto plazo y la olvida para siempre.

La tercera condición Actitud receptiva del estudiante: los comportamientos que el alumno asume ante el proceso de aprendizaje es un factor determinante para la construcción de sus propios conocimientos (Senge, 2016 , pág. 89). Ahora bien, se ha señalado, anteriormente que, la voluntad de formarse no es suficiente para aprender de manera significativa, porque las actitudes positivas hacia ese proceso es lo que realmente, motiva al cognoscente, de allí la importancia lógica y psicológica del material. Sin



embargo, el aprendizaje no puede tener lugar si el estudiante se niega a aprender, es un componente de las disposiciones emocionales y de actitud que el maestro solo puede influir a través de la motivación.

### **Antecedentes**

El estudio investigativo de Pérez et al., (2017), cuyo objetivo fue reflexionar sobre cómo aplicar la evaluación formativa correctamente en el proceso enseñanza aprendizaje, se pudo concluir que, la visión holística del docente debe estar enfocada, en una adecuada evaluación formativa efectiva, mediante la utilización de métodos diversos, de esta manera garantiza que los estudiantes alcancen las metas de aprendizaje. Se puede decir que la diferencia entre este trabajo efectuado por Pérez et al., (2017) y la actual es que, el autor enfoca su estudio en el proceso de aplicación de la evaluación formativa. Mientras que, en la presente se basa en suministrar técnicas innovadoras, como la gamificación que permite que, el desarrollo de este tipo de evaluación, se realice en conjunto docente-estudiantes, utilizando el juego como principal elemento.

Por su parte, Pachacama (2020), en su investigación: Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020; obteniendo como resultado que, la gamificación empleada como una motivación para generar otras formas de evaluación, fue efectiva, porque motivó la retroalimentación, generando que se implementara la autoevaluación y la coevaluación. Asimismo, esa motivación logro que los alumnos, por iniciativa propia, comenzaran a buscar estrategias de gamificación para mejorar su rendimiento académico, además de formar equipos de trabajos con la finalidad de intercambiar conocimientos, a través de medios interactivos.

Es relevante acotar que, la diferencia entre la investigación descrita en el párrafo anterior y la actual, es que se ubican en dos áreas del conocimiento distintas, la primera se basa en las Ciencias Naturales y la que se desarrolla en las Ciencias Sociales. No obstante, ambas guardan una relación, y que abordan el empleo de la gamificación para una técnica que permite el desarrollo efectivo de la evaluación formativa.

Otra investigación que aporta información sobre el tema, la efectuó Millán (2017), en su artículo: La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior; obteniendo como resultado que la evaluación eleva los niveles en los estudiantes de estrés y ansiedad, por lo que el uso de la gamificación les permite bajar esos niveles, por cuanto se crea una

sinergia entre su realidad cognitiva, sus potencialidades y necesidades, lo que conduce hacia un esfuerzo por mejorar su rendimiento, pero no de manera individual, sino colectiva, lo que ayuda a desarrollar el trabajo colaborativo entre los alumnos.

En cuanto, a la diferencia entre el trabajo de Millán (2017), y la presente investigación, es la utilización de la gamificación en la evaluación en dos niveles educativos distintos, es decir, Millán se ubica en el nivel universitario, y la actual en el nivel de bachillerato, y las enfoca desde la interactividad como principal recurso para lógralo. Sin embargo, coinciden en que, la gamificación ayuda a disminuir el estrés entre los estudiantes, al momento de la evaluación.

De acuerdo al análisis de las investigaciones antes presentadas, se aprecia que la gamificación motiva a los estudiantes a construir sus propios conocimientos, pero una de las características es que, al motivar esa construcción se genera la curiosidad por conocer los contenidos aprendió, es allí donde aplica la autoevaluación para luego compararlas con sus pares, produciéndose una coevaluación y heteroevaluación, mejorando así el rendimiento y fomentando el trabajo colaborativo y cooperativo, dinamizando las clases tanto virtuales como presenciales.

El objetivo que marcó el propósito de estudio fue: Determinar a la gamificación como una estrategia efectiva de evaluación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”. Entre los objetivos específicos se encuentran: a. Identificar a la gamificación y su relevancia didáctica en los procesos evaluativos. b. Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales del nivel de bachillerato. c. Elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato.

## **METODOLOGÍA**

El trabajo de investigación tuvo un enfoque mixto ya que fue necesaria la recolección de información tanto cualitativa como cuantitativa, a fin de facilitar la caracterización del objeto de estudio (2018). En este sentido, la información obtenida fue tabulada y analizada con el propósito de que respondan a los objetivos de la investigación, de manera que la información obtenida de las técnicas cualitativas ayudó a ampliar la cosmovisión de la temática. Además, el tipo de estudio fue descriptivo y documental; puesto que por un lado permitió recolectar datos bibliográficos de manera interactiva y por otra parte, hizo

posible que el investigador se centrara en los rasgos particulares de los objetos de estudio, en este caso las variables evaluación formativa por medio de gamificación y el aprendizaje de las ciencias sociales (Hernández & Mendoza, 2018).

En cuanto a la población estuvo conformada por cincuenta (50) estudiantes y tres (3) docentes, éstos últimos son los especialistas en el área de ciencias sociales, para un total de cincuenta y tres (53) individuos. Respecto a la muestra, fue censal, ya que consiste en tomar toda la población por ser finita y fácil de manejar por el investigador. Por ende, se ha seleccionado la totalidad de la población descrita anteriormente (Palella & Martins, 2017).

Asimismo, se empleó como técnica de recolección de datos la Encuesta, la cual a través de ella se pueden obtener datos de varias personas cuyas opciones previas son de interés para el investigador (Palella & Martins, 2017). Por tanto, consiste en realizar una serie de preguntas a los encuestados para conocer de manera exacta varios aspectos necesarios para dar respuestas a los objetivos. Para el caso de estudio, las preguntas estuvieron enfocadas a las variables: evaluación formativa por gamificación y el aprendizaje en ciencias sociales.

Para obtener el grado de confiabilidad fue necesario realizar una prueba piloto que según Palella y Martins, (2017), consiste en aplicar el instrumento a diez (10) individuos que poseen las mismas características de la muestra de estudio y al finalizar su aplicación y obtenido sus valores se verifica la confiabilidad. En este caso, utilizando el programa SPSS versión 25, se seleccionaron 10 individuos con características muy similares y se determinó que el instrumento se ubica en el rango de muy alta confiabilidad porque el valor obtenido fue de 0,829.

**Cuadro N° 1.** *Rango de confiabilidad del instrumento*

<b>Rango</b>	<b>Confiabilidad</b>
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Media o Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente. Palella y Martins (2017).

Es decir, que este cuestionario fue altamente confiable para medir las variables del estudio.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Variable Independiente: Evaluación formativa por gamificación

En el cuadro N° 2 se puede observar que la mayoría de las técnicas de evaluación utilizadas por los docentes son escritas y orales, por ello como afirma Liberio (2019), es necesario establecer la forma, estrategias y acciones que dinamicen los juegos, con la finalidad de crear espacios donde el estudiante pueda relacionarlas con los aprendizajes, con el propósito de mejorar el desempeño académico y hasta conductual.

**Cuadro N° 2.** *Técnicas o estrategias de evaluación que ha utilizado el docente*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Evaluaciones escritas	40	80%
Evaluaciones orales	10	20%
Evaluaciones grupales	0	0%
Evaluaciones por juego	0	0%
TOTALES	50	100%

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

En el siguiente cuadro se evidencia la mayoría de los estudiantes les gustaría que sus docentes apliquen evaluaciones por juego, Oliva (2016) afirma que la gamificación es “un recurso de apoyo docente sobre el cual se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje, es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes” (p.32). Por esta razón se recomienda la gamificación, puesto que está orientada a motivar a los estudiantes aprender, a mejorar su socialización y reforzar valores.

**Cuadro N° 3.** *Técnicas o estrategias de evaluación que te gustaría que el docente aplique*

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Evaluaciones escritas	1	2%
Evaluaciones orales	3	6%
Evaluaciones por juego	46	92%
TOTALES	50	100%

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

De acuerdo al cuadro N° 4 los estudiantes afirman que la gamificación facilita la labor del docente, ante esto Oliva (2016) refiere que el uso esta herramienta para apropiación de conocimiento y la evaluación de los mismos (docentes), “ayuda a producir un intercambio de saberes, ya es, en sí mismo una mediación” (p. 31), por lo que se puede decir que se introduce el proceso de valoración de los conocimientos teóricos y prácticos de los docentes sobre el uso efectivo de la gamificación.

**Cuadro N°4.** *La gamificación facilita la labor del docente*

<b>Categorías</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Siempre	32	64%
Casi siempre	12	24%
A veces	3	6%
Nunca	3	6%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

En el cuadro N° 5 la mayoría de los estudiantes de bachillerato consideran importante una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, al respecto Ocea y González (2018), afirma que “la gamificación dentro de la evaluación formativa integrara, de forma natural para los estudiantes, su propia experiencia con los contenidos curriculares para motivar” (p. 59). Por lo que esa motivación que genera la gamificación, es el vehículo adecuado para el aprendizaje, porque logra satisfacer sus necesidades de aprender, de competencia, autonomía y socialización.

**Cuadro N° 5.** *Propuesta didáctica de evaluación formativa*

<b>Categorías</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Siempre	31	62%
Casi siempre	11	22%
A veces	3	6%
Nunca	5	10%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

### **Variable dependiente: Aprendizaje de las ciencias sociales**

El siguiente cuadro N° 6, la mayoría de los estudiantes afirman que a veces comprenden la temática que trata el docente en las clases de Ciencias Sociales, por ello, para que el aprendizaje de las Ciencias Sociales sea significativo se deben cumplir tres condiciones. Significatividad del material, el cual de acuerdo a Coll et al. (2017), la significatividad del material está presentada por una estructura interna ordenada que puede conducir a la construcción de significados. Como segunda condición, se encuentra la significatividad psicológica del material, que corresponde a la capacidad del alumno para combinar los conocimientos presentados con los conocimientos previos contenidos en su estructura cognitiva. La tercera condición Actitud receptiva del estudiante, de acuerdo a Senge (2016 , pág. 89), los comportamientos que el alumno asume ante el proceso de aprendizaje es un factor determinante para la construcción de sus propios conocimientos.

**Cuadro N° 6.** *Temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales*

<b>Categorías</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Siempre	2	4%
Casi siempre	8	16%
A veces	38	76%
Nunca	2	4%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

El próximo cuadro a continuación, trata del nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales, a lo cual los estudiantes indicaron que es muy bajo, por lo que se evidencia que la voluntad de formarse no es suficiente para aprender de manera significativa, porque las actitudes positivas hacia ese proceso es lo que realmente, motiva al cognoscente, de allí la importancia lógica y psicológica del material. No obstante, el aprendizaje no puede tener lugar si el estudiante se niega a aprender, es un componente de las disposiciones emocionales y de actitud que el maestro solo puede influir a través de la motivación.

**Cuadro N° 7. Nivel de aprendizaje**

Categorías	Frecuencias	Porcentajes
Muy alto	2	4%
Alto	4	8%
Medio	12	24%
Bajo	32	64%
TOTALES	50	100%

**Elaborado por:** Defas R. (2021).

**Fuente:** Encuesta realizada.

## CONCLUSIONES

Conforme a los resultados obtenidos en las encuestas realizadas se logró diagnosticar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, el cual tuvo un índice bajo, evidenciándose dificultades para la construcción de conocimientos, por ende, en la apropiación de los contenidos. Este rendimiento, requiere de acciones que ayude a los alumnos a mejorarlo, pero que internalicen la importancia de esta área, no solo a nivel académico sino para ampliar su cosmovisión hacia su entorno inmediato, el Ecuador y el mundo.

Esta situación condujo hacia la necesidad de elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato. Después de todo el proceso indagatorio se concluyó que es indispensable que el docente emplee formas más divertidas y efectivas de evaluar el conocimiento en esta área, por cuanto los estudiantes evidencian dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales, por ello se aportó la gamificación como herramienta para fomentar la evaluación formativa.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Cerda, H. (2017). *La investigación formnativa en el aula, la pedagogía como investigación. Colombia: Magisterio.*
- Coll, C., Palacios, J., & Marchesi, A. (2017). (Comp.) *Desarrollo Psicológico y Educación, II. Psicología de la educación. Madrid, España. Reimpresión: Alianza.*

- Faraón, F., Gallego, C., Villagrà, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: Lecciones aprendidas. *RUA*, 4(1).
- Gómez, L., & Jacobsohn, G. (2007). *Desarrollo de competencias emprendedoras - La formación básica de la Universidad del Norte*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Gutiérrez, X., & Riquelme, E. (2020). Evaluación de Necesidades Educativas Especiales en Contextos de Diversidad Sociocultural: Opciones para una Evaluación Culturalmente Pertinente. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 26(1), 159-174.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. La sturas cunatitativa, cualitativas y meixstas*. México: McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial . *Revista Conrado*, 15(70), 392-397.
- López, J., Cabrera, D., & Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Cognosis Vol. VI. Edición Especial I, abril*, 35-56.
- Marín, D., Vidal, M., Peirats, J., & López, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! *In REDINE.*, 8-17.
- Márquez, J. A. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Millán, M. (2017). La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Una aportación basada en la evidencia en el ámbito de las Ciencias Sociales. *Innovación docente y uso de las TIC en educación*, 1-12.
- Molina, R. R., Segovia, A. G., Sinti, N. J., & Torres, M. C. (2022). Percepciones de la educación virtual en estudiantes del nivel inicial en zonas rurales del Perú. *International Journal of New Education*, 10, 67-86.
- Montalván, D. (2017). *Características asociadas a la evaluación formativa y su relación con el aprendizaje de habilidades matemáticas en estudiantes de la Carrera Profesional de Administración de Empresas*. Universidad Privada SISE, Perú.



- OCDE. (2019). *OCDE (Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos)*. Obtenido de Maestros y líderes escolares como aprendices de por vida: <http://www.oecd.org/education/talis-2018-results-volume-i-1d0bc92a-en.htm>
- Oceja, J., & González, N. (2018). *Videojuegos y aprendizaje. En A. y. Torres, Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. Pág.57-96. Quito-Ecuador: Universitaria Abya-Yala.*
- Oliva, H. (2016). La Gamificación como estrategia metodologica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexion*(44), 30-47.
- Pachacama, E. (2020). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020. . Quito: Universidad Central del Ecuador.*
- Palella, S., & Martins, F. (2017). *Metodología de la investigación Cuantitativa. . Caracas, Venezuela. : Cuarta edición. primera reimpresión: FEDUPEL.*
- Pérez, I., Rivera, E., & Trigueros, C. (2017). La profecía de los elegidos: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 17*(66), 243-260.
- Quintanal, F. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. . *Opción, 32*(12).
- Senge, P. (2016). *Escuelas que aprenden, la quinta disciplina. . Colombia. Reimpresión: Norma.*
- Tapia, I. (2018). *Programa de estrategias metodológicas basadas en la teoría constructivista de Piaget para el desarrollo de capacidades docentes en los estudiantes del programa de Complementación Pedagógica Universitaria (PCPU) modalidad distancia. Facultad de Cienc. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Tesis de maestría.*
- Villafranca, F. (2018). *Conocimiento de la evaluación formativa y la capacidad de elaboración de rúbricas de los docentes de la Red 16 Ugel-02. Universidad César Vallejos., Lima.*
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *UAIS, 12*(6).