

**Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales**  
**Monografía de compilación**



Diego Alejandro Montoya Lemus

Licenciatura en Ciencias Sociales  
Facultad de Educación  
Universidad Antonio Nariño

Trabajo de grado para optar al título de licenciado en Ciencias Sociales

Óscar Castañeda, PhD

Bogotá, mayo 31 de 2021

## Resumen

El presente trabajo de grado es una monografía de compilación basada en el acercamiento, conocimiento y reconocimiento de la Gamificación como propuesta a la implementación de las metodologías, estrategias y didácticas para aplicar en el quehacer pedagógico de los docentes. Allí, se podrá evidenciar las fortalezas que esta herramienta potencia en las aulas, la proyección a la motivación y aprendizaje activo que fomenta en los educandos, lo anterior, basado en un recorrido sistemático de referentes teóricos estudiados, examinados y comparados de manera profunda. El objetivo principal de esta monografía está basado en analizar la Gamificación como estrategia didáctica en procesos de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en Iberoamérica entre 2000 y 2019.

Lo precedente se logró llevar a cabo gracias a la metodología utilizada, llamada “Análisis Cualitativo de Contenidos” que propone un modelo, paso a paso, para el desarrollo del modelo deductivo inductivo propuesto por Mayring. (2000).

**Palabras clave:** Gamificación, Técnicas de Aprendizaje, Enseñanza de las Ciencias Sociales, Aprendizaje Activo, Retos de la Docencia.

## **Abstract**

This degree work consists of a compilation monograph based on the approach, knowledge and recognition of Gamification as a proposal to the implementation of methodologies, strategies and didactics to be implemented in the pedagogical work of teachers. There, it will be possible to show the strengths that this tool potentiates in the classrooms, the projection of motivation and active learning that it fosters in students, the above, based on a systematic tour of theoretical references studied, examined and compared in depth. The main objective of this monograph is to analyze Gamification as a didactic strategy in teaching-learning processes of Social Sciences in Latin America between 2000 and 2019.

The foregoing was achieved thanks to the methodology used, called "Qualitative Content Analysis" that proposes a model, step by step, for the development of the inductive deductive model proposed by Mayring. (2000)

**Key words:** Gamification, Learning Techniques, Teaching Social Sciences, Active Learning, Challenges of Teaching.

## Contenido

Introducción.....	1
Capítulo 1 .....	3
Referentes Metodológicos y Teóricos .....	3
Planteamiento del Problema .....	3
Justificación .....	5
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos .....	8
Pregunta De Investigación.....	8
Pertinencia .....	8
Tomado del: Modelo Deductivo Inductivo, Mayring 2000.....	12
Referentes teóricos/categorías por analizar .....	12
Criterios De Búsqueda.....	12
Filtros Usados .....	13
Búsqueda De Información .....	14
Contextualización .....	15
Análisis e Interpretación De La Información .....	15
Matrices de Análisis .....	16
Capítulo 2. ....	18
Análisis de referentes bibliográficos .....	18
Gamificación .....	20
Enseñanza en las Ciencias Sociales: gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales. ....	24
Técnicas de aprendizaje.....	34
<b>Capítulo 3.</b> .....	40
Análisis de resultados .....	40
Gamificación .....	40
Enseñanza en las Ciencias Sociales; Gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales .....	42
Técnicas de aprendizaje.....	43
Conclusiones.....	45
ANEXOS.....	48

## Índice de tablas

Tabla 1 Criterios de búsqueda .....	13
Tabla 2 Componentes que conforman la matriz de análisis .....	16
Tabla 3 Categorías de referencia .....	18

Bogotá D.C., mayo 31 de 2021

Respetado

Dr. Ronald González, PhD

Coordinador programa Licenciatura en Ciencias Sociales

Ciudad

El trabajo de grado titulado “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LAS CIENCIAS SOCIALES (Monografía de compilación)” del estudiante DIEGO ALEJANDRO MONTOYA LEMUS, cumple con los criterios de calidad establecidos para el programa, por lo cual hago entrega y solicito la asignación de jurados evaluadores.

Atentamente,



**Asesor: Óscar Orlando Castañeda Barbosa**  
**Programa de Licenciatura en Ciencias Sociales**  
**Facultad de Educación**

## **Introducción**

Este trabajo busca compilar las estrategias didácticas que surgen cuando se ha pensado la Gamificación en tiempos modernos. Uno de estos casos interpretativos de la Gamificación, se encuentra en el aula escolar o universitaria, ya que está asociada al uso de técnicas de aprendizaje que permitan a otro -en este caso un estudiante- aprender determinado concepto, tema, teorema, ecuación, metodología, etc.

Las técnicas de aprendizaje aún están dentro de las aulas, se pueden diversificar y expandir a más disciplinas y más intereses. Además, con la llegada de tecnología inteligente, las técnicas han tenido que transitar a nuevos espacios didácticos. Un espacio didáctico y totalmente innovador es el terreno de los videojuegos.

A continuación se señalan los objetivos propuestos para el presente trabajo, donde se hace necesario definir las orientaciones teóricas y las categorías de análisis sobre la Gamificación, en relación con las ciencias sociales, a través de diferentes fuentes. Además, revisar y sistematizar las fuentes bibliográficas, a partir de las siguientes categorías de análisis: Gamificación, Enseñanza en las Ciencias Sociales, Gamificación y didáctica en las Ciencias Sociales, Técnicas de aprendizaje. Por último, analizar los hallazgos del proceso de compilación sobre la Gamificación y su relación didáctica con las ciencias sociales, así como los vacíos documentales en el tema para finalizar estableciendo oportunidades de investigación pertinentes para trabajos posteriores que tengan en cuenta esta monografía compilatoria.

Finalmente se resalta la importancia del análisis de la documentación y las reflexiones en torno a la Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales,

estas, derivadas de investigaciones hechas sobre el tema en el contexto iberoamericano, escenarios que posibilitan por medio de la lengua las discusiones académicas en torno a la gamificación y los espacios que transforma. Por lo anterior se hace necesario destacar que la Gamificación es una estrategia didáctica de gran importancia en la escuela que puede ayudar a nutrir las prácticas de los docentes, el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo mediante la inclusión de las herramientas tecnológicas se puede motivar al alumnado.

# Capítulo 1

## Referentes Metodológicos y Teóricos

### Planteamiento del Problema

La enseñanza de las Ciencias Sociales actualmente está pasando por una etapa compleja, aunque interesante, en el panorama colombiano, la innovación de las tecnologías en la enseñanza y los escenarios escolares colombianos se relacionan de una manera atípica, discordante, donde el aula se desconecta de nuevas estrategias de enseñanza. Las temáticas construidas en clases de estas ciencias pueden llegar a perder interés para los estudiantes debido a la interacción obsoleta que tienen, llevándola a ser monótona, sobrepoblada de datos y alejada de la actualidad. Las clases son percibidas por los estudiantes como algo que no corresponde intuitivamente a las necesidades actuales porque recaen en un ejercicio meramente memorístico, o como lo ha dicho Joaquim Prats, se cree que “la principal virtud intelectual que se requiere para saber historia [por ejemplo] es, según la opinión popular, tener una gran memoria” (2000, p. 2). En la praxis también vemos que, para los educandos, en algunos casos, las Ciencias Sociales han perdido un sentido con el cual justificar su importancia teórica y práctica. Esto indica sin duda nuevos interrogantes que involucran la performatividad de la enseñanza y de las Ciencias Sociales.

Se escribe desde la práctica docente que se lleva a cabo en el programa de licenciatura en Ciencias Sociales de la UAN, así como desde el quehacer laboral como docente a cargo del área de ciencias sociales del Colegio Técnico Santo Tomas en Madrid, además, se tiene presente la practica pedagógica realizada en el Colegio Liceo Femenino Mercedes Nariño. Con lo anterior, se lograron identificar las dificultades a las que se enfrentan los docentes;

las formas o metodologías con las que han tenido que llevar los contenidos de forma amena, agradable y divertida a los educandos. Este trabajo monográfico surge, en consecuencia, para dar a conocer una técnica alternativa para la enseñanza de las ciencias sociales y sus propuestas pedagógicas. Se trata de la “Gamificación”. Esta técnica y estrategia permite motivar e integrar a los educandos para la realización de logros en su aprendizaje desde el juego. Siguiendo la línea de Natalia Díaz Delgado:

Quando hablamos de Gamificación nos referimos a la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios predisponiéndolos favorablemente a conseguir determinados logros. Por ello, debemos analizar el juego y todas las potencialidades que presenta.” (2018, p. 78)

Por esta razón, es importante que se tenga en cuestión la Gamificación como herramienta indispensable para las aulas y para la enseñanza de las Ciencias Sociales, así mismo la delimitación del dialogo a un contexto iberoamericano en torno a la gamificación desde el año 2000 al 2019 ya que la producción académica en lo concerniente a esta ha sido bastante nutrida y permite situar su problemática en contextos recientes en torno a la enseñanza de las ciencias sociales, abriendo los espacios para que haya un dialogo contemporáneo y actual sobre la importancia de la gamificación en el aula.

Por lo anterior, se abre la posibilidad de convertir el aprendizaje en una actividad aprehensiva y gratificante llegando a promover experiencias enriquecedoras y efectivas

mediante el aprendizaje. Así lo plantea Carlos A. Scolari en su libro *Homo videoludens 2.0*:

En el videojuego, por el contrario, las recompensas habituales son el desbloqueo de nuevos niveles, armas, poderes, escenarios o artículos, como automóviles o vestimentas. En el caso de las historias inmersivas como *Lost*, *Harry Potter*, *The Lord of the Ring* o *Star Wars*, la recompensa está dada por nuevo conocimiento (...) Es decir, por nuevas piezas de información con las que completar el puzzle, lo que produce empoderamiento y placer, al descubrir lo que está sucediendo (2013, p. 130).

Manteniendo lo dicho por Scolari, se busca que los docentes empleen este tipo de herramientas en el quehacer, pues la Gamificación permite contextualizar, actualizar y hacer interactuar los significados relevantes con la enseñanza motivada de los educandos.

### **Justificación**

El proceso de Gamificación es un vínculo entre el juego y el aprendizaje. Un vínculo único, pero no tan innovador como se suele pensar, pues, así como Huizinga menciona (2007) “*el juego es más antiguo que la cultura, [...] el concepto de cultura, por incompleta que sea la definición que se le dé, supone de cualquier forma de convivencia humana, y los animales no esperan al hombre para que les enseñe a jugar*”(p,4).

Este trabajo busca compilar las estrategias didácticas que surgen cuando se ha pensado la Gamificación en tiempos modernos. Uno de estos casos interpretativos de la Gamificación, se encuentra en el aula escolar o universitaria, ya que está asociada al uso de técnicas de aprendizaje que permitan a otro -en este caso un estudiante- aprender determinado concepto, tema, teorema, ecuación, metodología, etc.

Las técnicas de aprendizaje aún están dentro de las aulas, se pueden diversificar y expandir a más disciplinas y más intereses. Además, con la llegada de tecnología inteligente, las técnicas han tenido que transitar a nuevos espacios didácticos. Un espacio didáctico y totalmente innovador es el terreno de los videojuegos. Con estos, se ha llegado a desarrollar una capacidad de atención y motivación en los individuos sin igual. Pero, esto no garantiza que el conocimiento esté desarrollándose también. Por ello, la Gamificación ha llegado para resolver preguntas y brechas que aumentaban la expectativa en el porvenir de las técnicas tradicionales de aprendizaje (como una clase magistral, por ejemplo).

La Gamificación ha llegado para generar una nueva manera de concebir la didáctica y el aprendizaje mismo, pues logra enganchar cognición y motivación constante; En este caso, se busca ejemplificar esta reflexión sobre técnicas de aprendizaje, Gamificación y didáctica con un nicho particular: las Ciencias Sociales. En las Ciencias Sociales, muchas veces se puede tender a conservar en demasía la tradición, el método prudente y las practicas obsoletas. Por lo anterior también se debe resaltar el valor de expandir fronteras temáticas con la Gamificación, y el tránsito a nuevas tecnologías, sin perder de vista la importancia, por ejemplo, de la historia. Este trabajo pretende y se justifica en el interés por contribuir en la discusión y decurso del tema ya mencionado.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar la Gamificación como estrategia didáctica en procesos de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales en Iberoamérica entre 2000 y 2019.

## **Objetivos Específicos**

- Definir las orientaciones teóricas y las categorías de análisis sobre la Gamificación en relación con las ciencias sociales, a través de diferentes fuentes.
- Revisar y sistematizar las fuentes bibliográficas a partir de las siguientes categorías de análisis: Gamificación, Enseñanza en las Ciencias Sociales, Gamificación y didáctica en las Ciencias Sociales, Técnicas de aprendizaje.
- Analizar los hallazgos del proceso de compilación sobre la Gamificación y su relación didáctica con las ciencias sociales, así como los vacíos documentales en el tema para finalizar estableciendo oportunidades de investigación pertinentes para trabajos posteriores que tengan en cuenta esta monografía compilatoria.

## **Pregunta De Investigación**

¿Cuál es la influencia de la implementación de la Gamificación en los procesos de enseñanza - aprendizaje de las Ciencias Sociales en Iberoamérica entre los años 2000 y 2019?

## **Pertinencia**

La presente monografía de compilación se realiza de acuerdo con lo estipulado con la misión de la Universidad Antonio Nariño, en el perfil de Licenciatura en Ciencias Sociales, que propone “formar profesionales de la educación con conocimientos, habilidades y

actitudes en lo humanístico, pedagógico, investigativo y disciplinar, capaces de contribuir a través de propuestas y proyectos educativos al mejoramiento de la sociedad y del país.”

(UAN, 2017)

En este sentido, la pertinencia de esta monografía de compilación se basa en la necesidad de generar mayor conocimiento respecto a la Gamificación, esto con el fin de aportar una reflexión sobre la importancia de incluirla en las herramientas didácticas que se pueden dinamizar en las instituciones educativas. Teniendo en cuenta a Lozada y Betancur (2017), la Gamificación es una “técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional” (p. 99). Por lo anterior se destaca el reto que brinda la Gamificación, que invita a innovar la experiencia para el usuario y conceder un espacio para el juego pedagógico e interactivo.

La Gamificación, posee gran importancia en las nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje, del mismo modo, debe estar presente en las prácticas de docentes, estudiantes y egresados de la licenciatura en Ciencias Sociales de la Universidad Antonio Nariño, dado que representa un aprendizaje, que no solo incluye a niños o jóvenes; sino que a su vez, es un reto incluir la atención de un público genérico.

Además, figura gran estímulo en la actualización de conocimientos, metodologías y estrategias que un docente debe tener y pretende llevar a los estudiantes a la construcción de aprendizajes significativos.

### **Metodología:**

La metodología de investigación que se utilizó en esta monográfica compilatoria, acerca de la Gamificación en las Ciencias Sociales, se reconoce como “Análisis Cualitativo de Contenidos”. Este análisis posee un proceso dinámico y creativo que se alimenta, fundamentalmente, de la experiencia directa de los investigadores en los escenarios estudiados. Suscribimos lo que Uwe Flick destaca de esta metodología, a saber: “los rasgos esenciales de la investigación cualitativa son la elección correcta de métodos y teorías apropiados, el reconocimiento y el análisis de perspectivas diferentes, las reflexiones de los investigadores sobre su investigación como parte del proceso de producción del conocimiento y la variedad de enfoques y métodos.” (Flick, 2007, p. 18) .

En relación con el Análisis Cualitativo de Contenidos, también se tendrá en cuenta el carácter específico que Mayring define como:

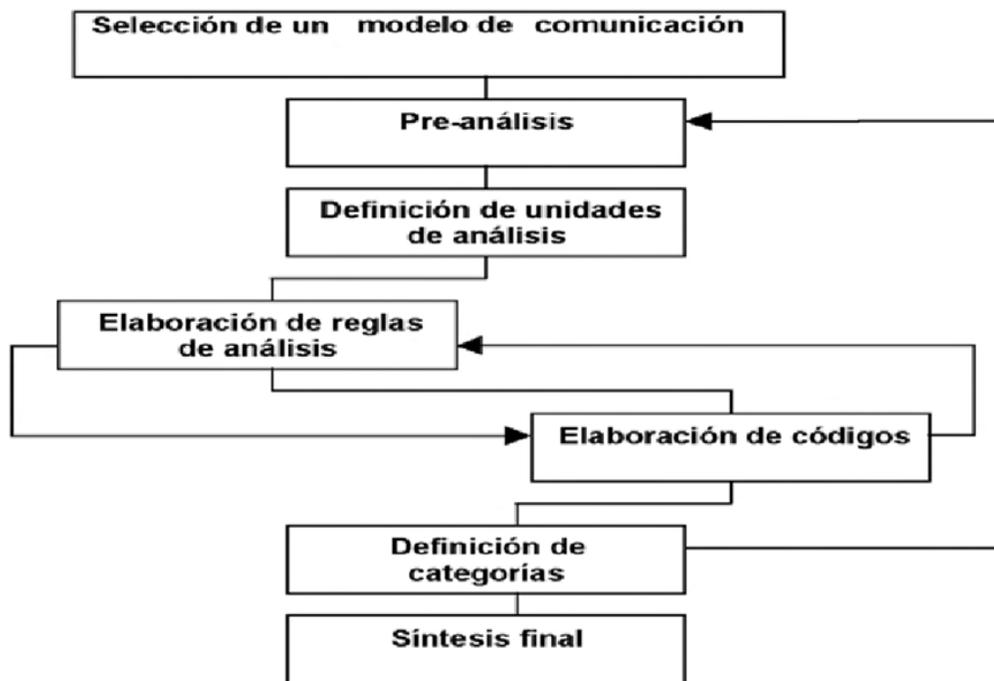
El análisis cualitativo de contenido se define a sí mismo dentro de este marco de trabajo como una aproximación empírica, de análisis metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin cuantificación de por medio (Mayring, 2000, p. 22).

De manera que, al trabajar con el análisis cualitativo de contenidos, se puede fijar un orden en los recursos bibliográficos que manejamos: un análisis de los contenidos y una interpretación de los textos adecuada para completar nuestras categorías de análisis, esto con la intención de generar procesos de realimentación y seguimiento activo en toda la

monografía. Con el análisis cualitativo de contenidos se propone un modelo, paso a paso, para el desarrollo del modelo deductivo inductivo propuesto por Mayring.

**Figura 1.**

*Modelo Deductivo Inductivo*



**Tomado del:** Modelo Deductivo Inductivo, Mayring 2000.

### Referentes teóricos/categorías por analizar

- Gamificación
- Enseñanza en las Ciencias Sociales: Gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales
- Técnicas de aprendizaje.

### Criterios De Búsqueda

Los criterios de búsqueda son las palabras claves que permiten hacer de la investigación un proceso más veloz y eficaz, esto para hallar de manera precisa lo que se plantea buscar. Por consiguiente, en la metodología que se implementa en el presente trabajo, se realiza la búsqueda de información a nivel iberoamericano, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- **Ámbito de Análisis:** Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales.
- **Ámbito de Referencia:** Iberoamérica, textos en español e inglés, publicados alrededor de los años 2000 – 2019.
- **Tópico de Análisis:** Gamificación como estrategia didáctica y tecnológica en el aula.
- **Tipo de Documento:** Publicaciones en revistas académicas, trabajos de grado publicados en bases de datos y repositorios universitarios, artículos.

### **Filtros Usados**

Para este apartado, se realizaron búsquedas basadas en categorías que lograran conducir a la obtención de artículos que guiaran al desarrollo de la presente monografía de compilación.

Los filtros utilizados son:

*Tabla 1 Criterios de búsqueda*

Criterio de Búsqueda	N° de fuentes consultadas
----------------------	---------------------------

Criterio de Búsqueda	N° de fuentes consultadas
Gamificación	13
Técnicas de Gamificación	8
Retos de la Docencia	15
Pedagogía y Tecnología	9
Técnicas de Aprendizaje	11
Enseñanza en Ciencias Sociales	12
Didáctica de Ciencias Sociales	11
Aprendizaje Activo	10

*Fuente:* Elaboración propia, febrero 2021

### **Búsqueda De Información**

Se indaga en las bases de datos, se busca información en los recursos electrónicos que brinda la Universidad Antonio Nariño, tales como, Dialnet, Redalyc, entre otras, además, es pertinente resaltar que la búsqueda de información es realizada bajo el contexto Iberoamericano, destacando los países donde más documentación se halló, por ejemplo, España, Argentina, Brasil, Colombia y Venezuela.

Respecto a los repositorios de universidades, se realiza la búsqueda en academias como, Universidad de Murcia, Universidad de Córdoba, Universidad la Rioja y la Universidad Pedagógica Nacional. Todo lo anterior siendo delimitado por los años desde el dos mil a dos mil diecinueve, de manera continua, se realiza la respectiva revisión y selección según

la importancia, características y el aporte de información respecto a la Gamificación.

### **Contextualización**

En la monografía de compilación, se hace necesario el análisis de la documentación y las reflexiones en torno a la Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales, estas, derivadas de investigaciones hechas sobre el tema en el contexto iberoamericano.

Donde se destaca que la Gamificación es una estrategia didáctica de gran importancia en la escuela que puede ayudar a nutrir las prácticas de los docentes, el proceso de enseñanza-aprendizaje, por otra parte, destacar que la inclusión de las herramientas tecnológicas se puede motivar al alumnado.

### **Análisis e Interpretación De La Información**

Este apartado es realizado a partir de las revisiones por artículo, donde se identifican las tendencias y surge la construcción de categorías, así mismo, se da paso para establecer las similitudes y diferencias de los planteamientos propuestos por los distintos autores, esto para manifestar la importancia de la implementación y adquisición de las prácticas de Gamificación en el aula. Finalmente, se hallaron cuarenta artículos fundamentales para su estudio y reflexión en la construcción de la presente monografía de compilación.

## Matrices de Análisis

Las matrices de análisis son la herramienta que da cuenta de la sistematización de los contenidos trabajados en la presente monografía compilatoria; éstas permiten identificar las categorías de una manera más eficiente y organizada. De esta manera, se genera un análisis detallado de los contenidos y las interpretaciones de las fuentes. (Anexo 1) Los componentes que se utilizaron para poder sistematizar y triangular las fuentes en las matrices de esta monografía son:

*Tabla 2 Componentes que conforman la matriz de análisis*

• <b>Título</b>
• <b>Autor(es)</b>
• <b>Año</b>
• <b>Publicación</b>
• <b>Resumen</b>
• <b>Objetivos</b>
• <b>Metodología</b>
• <b>Resultados-Conclusiones</b>
• <b>Conceptos</b>
• <b>Citas</b>

• <b>País y Tipo de Revista</b>
• <b>Análisis Personal</b>

*Fuente:* Elaboración propia, febrero 2021

El trabajo en las matrices de análisis se ha desarrollado con los referentes teóricos que se mencionaron anteriormente. A continuación, se dará pauta al trabajo de dichos referentes teóricos en la monografía compilatoria de la Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales.

Con base en los autores y en las fuentes consultadas para el desarrollo de la presente compilación, es posible determinar los siguientes postulados como los más relevantes en la categoría de:

## Capítulo 2.

### Análisis de referentes bibliográficos

Tabla 3 Categorías de referencia

Categoría	Descripción	Total de Documentos
Gamificación	Las investigaciones analizan la Gamificación, con el propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo, presentación de contenidos y ejercicios, para lograr una experiencia que permita incentivar el aprendizaje. Una de las ventajas que se pueden identificar en las técnicas de Gamificación, es que estimulan las ganas de avanzar del alumno. Las materias no solo son más asequibles, sino incluso divertidas, lo que permite obtener un aumento de la atención y una mejora en el rendimiento escolar.	documentos.
Enseñanza en las Ciencias Sociales: Gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales	La gamificación trae consigo muchos beneficios a nivel educativo. La misma amplía considerablemente la motivación a la enseñanza, la participación por parte de los alumnos y evita el rechazo a los temas de estudio. Por ello, la categoría señalada forma parte fundamental, debido a	documentos.

Categoría	Descripción	Total de Documentos
	<p>que esta interacción permite que, con actividad, sea ésta mental o física, el estudiante aprenda y retenga más que si solo lee, escucha o ve. Sería esta la base del aprender haciendo.</p>	
Técnicas de Aprendizaje	<p>El aprendizaje parte siempre de la recepción de algún tipo de información. De toda la información que se recibe, se selecciona una parte. Cuando se analiza cómo se selecciona la información se puede distinguir entre alumnos visuales, auditivos y kinestésicos. Por ello, en el aula, el reto está en hacer que las técnicas de aprendizaje habituales, los estudiantes y la dispersión se vean mejorados por el entretenimiento enriquecedor del juego y de las valiosas dinámicas y mecánicas propias, por ejemplo, de los videojuegos, pues, permiten convertir un desarrollo didáctico en un juego sin que sea un juego.</p>	documentos.

Fuente: elaboración propia, febrero 2021

## Gamificación

La Gamificación es una estrategia de gran importancia para realizar actividades asertivamente interactivas. Esto en principio es una ventaja clave para el desarrollo de actividades participativas puesto que mejora la experiencia del usuario, que es el estudiante en este caso, y lo hace estar constantemente interesado en ya sea un tema específico, una técnica, un conocimiento, etc. La Gamificación permite integrar una actividad de enseñanza tradicional con el desempeño participativo y motivacional ausente en el aprendizaje de un estudiante. Zepeda, Abascal y López (2016) incluyen en el objetivo de su investigación sobre aprendizajes a “La Gamificación (Hsin, 2013)<sup>1</sup>, con el propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo, presentación de contenidos y ejercicios, para lograr una experiencia que permita incentivar el aprendizaje en temas que son de difícil comprensión” (2016, p. 316).

Se define, entonces, la Gamificación siguiendo la línea de Carolina Lozada y Simón Betancur como una *“técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional”* (Ávila Lozada & Betancur Gómez, 2017, p. 99). Estos autores también reflexionan aquellos métodos o modelos que permitan una mayor interacción con el estudiante proporcionando una formación en las competencias óptimas y eficaces para la sociedad del conocimiento que permitan potenciar la Gamificación.

---

<sup>1</sup> Hsin, W. Huang Y. Soman D. (2013). A Practitioner’s Guide to Gamification Of Education, Research Report Series, University of Toronto, pp. 1-26.

Surge entonces una necesidad por nuevos tipos de conocimiento que respondan a las necesidades actuales mencionadas anteriormente. En este punto, hay un punto de convergencia que permite dicha potenciación de la Gamificación dentro de los entornos académicos y es la referida a la educación mixta o *blended*.

Con una educación mixta (*blended*), se alimentan y potencian las capacidades epistemológicas del aprendiz. Para el contexto educativo, *blended* es entendido cómo los procesos híbridos donde se mezcla lo presencial y lo virtual; Allí, existe un cambio sustancial en los roles protagónicos de la enseñanza tradicional, y finalmente, surge una adaptación organizativa que alterna la presencialidad y la virtualidad, en palabras de Osbaldo Gebera:

La convergencia pedagógica y tecnológica surge como una presencia educativa en la que confluyen la presencialidad y virtualidad como una totalidad. Un ecosistema educativo que diluye las fronteras artificialmente instauradas e instituye un flujo de continuidad entre los escenarios y componentes que la configuran” (Gebera, 2013, p.2).

El gran reto de la Gamificación es poder innovar en experiencia para el usuario y conceder un espacio para el juego pedagógico e interactivo. Un aprendizaje, por supuesto, que no solo incluye a niños o jóvenes; a su vez, es un reto incluir la atención de un público genérico o que se encuentre en la senectud. Ahora bien, en este trabajo pretendemos abarcar la gamificación en relación con técnicas de aprendizaje, la enseñanza y didáctica en las

ciencias sociales. Para el desarrollo de lo anterior, seguiremos exponiendo alrededor de las capacidades, experiencias e interacciones, mecanismos y reglas que el juego educativo permite a través de la Gamificación.

La movilización de componentes educativos, por ejemplo, ha sido un reto para la democratización de estos objetos que representan a la tecnología de un pasado y presente cambiante. Esto quiere decir que estamos en un presente de transiciones y que tiende a otro tipo de dinámicas: entre estas, la dificultad para mantener los contenidos actualizados que requieren una reedición física cada año. En estas reediciones se aumentan costos y el desinterés de las administraciones que abogan por ejecutar una inversión en ellas, pues no es sostenible y puede ser sustituida por tecnologías innovadoras que van más allá del soporte virtual. Ahora, con el surgimiento de los dispositivos inteligentes se manifiestan preguntas que abordan la naturaleza de las interacciones epistemológicas y pedagógicas; Las dinámicas para relacionar estos cambios de tecnologías, justamente, ahora son lúdicas y altamente interactivas: “este proceso lo denominamos “Gamificación” aplicada a la educación, y con ella se busca promover la motivación, el compromiso y ciertos comportamientos en las personas” (Lee y Hammer, 2011, p. 2).

Con la llegada de la Gamificación a la discusión de la enseñanza y aprendizaje, se plantea esta nueva realidad de tecnologías inteligentes con mecanismos y dinámicas que permiten una interacción que simule participación como sucede con los usuarios de videojuegos. Algunos “proponen aumentar la motivación y colaboración en los entornos de *elearning* tales como Moodle combinando estrategias de videojuegos como las de juegos de rol

online” (González y Blanco, 2008, p. 15). Con compromiso, contemporización, competición y cooperación se pueden crear ambientes que se acomoden a la atención de los educandos, así como a la utilidad de los docentes, puesto que permite un aprendizaje altamente estimulante. Es menester, de hecho, en este punto recordar que la Gamificación tiene un componente que debe ser matizado, ya que puede ser un mecanismo adictivo en la medida que utiliza los mecanismos concatenados de los videojuegos. El reto es que no escape el componente educativo de una manera perjudicial cuando se implementa correctamente la Gamificación. Al respecto, Cook (2013), para un procedimiento pueda ser gamificado es necesario: 1) crear un programa que tenga un aspecto social para impulsar la motivación intrínseca (*intrinsic motivation*); 2) crear una estructura de recompensas variable (*variable rewards structure*), plantear misterios divertidos y aleatorios y, 3) comprender y planificar estratégicamente en torno al aspecto intrínseco del objeto de juego. Esto implica que haya un nivel de consciencia y de razonamiento que coopere con un afuera y un adentro del juego; es decir, que permita que haya una retroalimentación constante y motivación a seguir intentando o adquiriendo conocimientos. En relación con los componentes que permiten esa motivación del individuo, Alejandro García (2019) menciona, basándose en Werbach y Hunter (2012)<sup>2</sup>, que los componentes más utilizados para gamificar un contenido son: “los puntos, insignias y tablas de clasificación o comúnmente llamados “Points, Badges and Leaderboards”, PBL.” (García, 2019, p. 25). Estos, por tanto, pueden emplearse también en la educación o en diseños pedagógicos,

---

<sup>2</sup> Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton: Digital Press.

brindando recompensas a los educandos por su relación con el juego y los contenidos educativos.

### **Enseñanza en las Ciencias Sociales: gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales.**

En las Ciencias Sociales conviene precisar el concepto de competencias para saber qué se quiere decir y qué se debe evitar en su uso [...] Una genuina formación en competencias es aquella que enseña a responder enseñando a preguntar o, en otros términos, como se repite desde la Comisión Fauré, la que enfoca la educación con el objetivo fundamental de aprender a aprender (lo que es también aprender a desaprender o a des/aprehenderse o des/habituarse), es decir, se fija en los procesos antes que en los contenidos, en las formulaciones antes que en las fórmulas, en la formación antes que en la información. (Ortiz, Ayala, Chaparro, Lozano y Restrepo, 2007, p. 30).

Siguiendo la línea, las Ciencias Sociales y la pedagogía parecen hoy en día estar enfocadas en distintas especialidades, pero, también parece que en algún momento fueron la misma cuestión. Esto, porque lo social tenía necesariamente que ver con la formación de los individuos de una sociedad. Para el desarrollo y progreso político, social y económico la enseñanza estaba netamente involucrada con los aspectos históricos, sociológicos, psicológicos de los hombres de una ciudad. Con el paso del tiempo parece que cada vez más se trazan líneas que separan o abren una brecha entre aspectos de la vida humana que deben procurarse unidos. Entre estos están los avances tecnológicos de cada periodo histórico: en ellos encontramos las modalidades de existencia de los individuos y los modos de vida. Preguntas referentes a cómo se enseñaba x o y, estaban atravesadas por los

soportes tecnológicos que se disponían para ello. Ejemplo de estos puede ser el pergamino, el códice, los libros, las cartillas, los contenidos digitales, los PowerPoint, etc. No obstante, como lo ha dicho García Aretio (2016): “esas propuestas “novedosas” no son ni más ni menos que adaptaciones de principios ya consagrados en la historia de la educación. Así pareció cuando nació la educación a distancia hace algo más de siglo y medio” (p. 10).

Por lo anterior, se puede señalar que todo aquello que consideramos como novedoso tiene un trasfondo explicativo que da forma a los avances actuales en la educación. Es un proceso que tiene un pasado con el cual dar cabida a otras formas de ingresar en la relación contenidos y educandos. Por ejemplo, las relaciones a distancia entre contenido y educando muestran que aún con una brecha geográfica se pueden relacionar exitosamente. No obstante, no quiere decir que haya que optar por posturas radicales para la adquisición de conocimiento; esto quiere decir que es clave buscar formas simpáticas, amenas y novedosas para hacer reales las dinámicas sociales. Arias (2014), a propósito de esto contrasta que, “el conocimiento exhaustivo del pasado en la escuela, que algunos historiadores invocan, no es garantía de que se dé una ciudadanía propositiva y democrática” (p.48). Lo que muestra que una consecuencia de un extremo adquisitivo puede ser igual de perjudicial para la cultura ciudadana de un individuo letrado. Justamente, en esta misma línea Nuria Sánchez (2013) rescata un argumento de Silva (2011)<sup>3</sup> en contra de un modelo integracionista de las Ciencias Sociales en el modelo educativo colombiano:

---

<sup>3</sup> Silva, O. (2011). Nubia Astrid Sánchez Vásquez, entrevistadora. 6 de diciembre. Entrevista inédita.

Una de las razones más poderosas a las que alude como conjetura para explicar por qué ha sido espinoso el asunto de la integración está relacionado con la influencia que ha tenido la conservaduría escolar, la cual no ha permitido que la innovación educativa se haya profundizado en el país; de la misma manera que a la fuerza ha ejercido el código disciplinar en el sistema educativo colombiano (p. 77).

Por otra parte, se debe considerar que los aprendizajes surgen también con creídas incapacidades, o con falsas barreras epistemológicas. Los educandos pueden adaptarse a entornos diferentes, por esta razón, la Gamificación es un insumo atento a las necesidades del aprendiz. Opera apoyando las relaciones pedagógicas entre contenidos e individuos; se estimula el campo epistemológico a partir de dinámicas altamente interactivas. Pero esta interacción es además participativa o colaborativa en la medida que permite que cada uno e inclusive en equipos aprenda al tiempo en que hace una actividad: “con la actividad, sea ésta mental o física, el estudiante aprende y retiene más que si solo lee, escucha o ve (Norbis, 1971)<sup>4</sup>. Sería esta la base del aprender haciendo” (García, 2016, p. 14).

No se trata, entonces, de elementos aleatorios o que no tienen un trasfondo explicativo. Tampoco quiere decir que con la Gamificación se emplean solamente videojuegos, porque lo importante de gamificar algo es mantener la actividad de los usuarios, en este caso lo educandos. Esto también podría ser considerado como la dinámica del aprendizaje, puesto

---

<sup>4</sup> Norbis, G. (1971). Didáctica y estructura de los medios audiovisuales. Buenos Aires: Kapelusz.

que la actividad va de la mano con esta relación pedagógica entre contenidos y aprendices en tanto cuida que esté siempre activada y estimulada. Así, la Gamificación puede activar el aprendizaje también en terrenos como el de las ciencias sociales.

El trasfondo explicativo es un rasgo que caracteriza a las humanidades en general.

Preguntarse por los orígenes o raíces de las cosas es preguntar filosóficamente por la funcionalidad de lo que hoy en día tenemos. La sociología, la historia, la antropología y psicología fueron parte del canon filosófico hasta que la estadística permitió un estudio cuantitativo de factores sociales y hasta que lo que comprendían cada una de estas corrientes humanísticas enfocaban más a la construcción por parte de cada disciplina, “estos conocimientos comprenden las relaciones entre diferentes colectivos humanos y los problemas, éxitos y fracasos que les afectan, para poder comprender por qué nuestra cultura, y la humanidad en general, han llegado a ser como son hoy en día” (López, 2012, p. 2). Justamente sobre esto educan las Ciencias Sociales. Así como también menciona López, en su artículo del 2012, enseñar es una actividad deliberada pero que no garantiza el aprendizaje; esto, significa un reto constante para las enseñanzas que implican reflexión, análisis, memoria, etc. Asunto que sin duda puede cubrir o mejorar las dinámicas de la Gamificación, pues simula escenarios óptimos para el desempeño de problemas sociales, coyunturales o de debate; matices o escenarios que siempre se han, de hecho, presentado en las aulas y en la civilización: “frecuentemente irrumpen en la sociedad y en las aulas temas que generan conflicto, opiniones contrapuestas, enfrentamiento social (Heimberg, 2010)<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Heimberg, Ch. (2010) ¿Cómo puede orientarse la educación para la ciudadanía hacia la libertad, la responsabilidad y la capacidad de discernimiento de las nuevas generaciones? En *Íber* Vol. 64.

María Cristina Gómez explica que las Ciencias Sociales deberían enseñarse a partir de modelos de Gamificación, pero también deberían comunicar y renovar a sus profesionales a través de estrategias y mecanismos lúdicos: “perteneciendo a un tejido social, aunque sea para la ocasión, no son otra cosa que una de las dinámicas fundamentales de las personas sin importar la edad, la cultura, el género” (Gómez, 2013, p. 5). Siguiendo esta línea, así como los videojuegos permiten una inmersión situacional bastante parecida a la que se pretende tener cuando leemos o queremos que otros lean los detalles de la realidad de otro tiempo; el estudio de la historia y la ficción colabora cooperativamente a través de sesiones de juego, aulas tablero, que permitan el desarrollo de la memoria y la identificación de aspectos emblemáticos de culturas, pueblos, etc.

Una idea complementaria rescata Mario Millán Franco (2017), donde menciona que las estrategias de Gamificación en las Ciencias Sociales son potencialmente eficaces por los siguientes motivos:

- En primer lugar, de cara repasar, reflexionar e integrar los diversos contenidos de la asignatura, atendiendo a la considerable profundidad y extensión de estos.
- En segundo término, se constituye como un especial elemento motivador del alumnado dado sus características recreativas.
- En última instancia, pero especialmente importante, se constituye como una herramienta de primer orden de cara a evaluar los procesos de enseñanza-

aprendizaje en tiempo real, pudiendo el profesorado a la luz de las evidencias desarrollar las mejoras oportunas de manera instantánea. (Millán, 2017, p. 6)

En este orden de ideas, la Gamificación es una técnica de enseñanza-aprendizaje que puede ser articulada a las Ciencias Sociales, vinculándola a su vez, en los procesos didácticos que pueden llegar a potenciar dicha técnica. A partir de ello es necesario ahondar en el porqué de los elementos didácticos que complementan la Gamificación.

Por otra parte, se debe tener en cuenta que la Gamificación promueve un aspecto riesgoso que es la adicción o reiteración de la actividad que se está haciendo. Este punto debe ser matizado por las Ciencias Sociales y sus modos didácticos de enseñanza, pues no se trata de un producto de consumo cualquiera o con fines lucrativos sino educativos. Para ello se debe capacitar a las escuelas y docentes en la estimulación de una interactividad o didáctica, para que “la escuela asuma los retos que las innovaciones tecno productivas y laborales le plantean al ciudadano en términos de nuevos lenguajes y saberes” (Barbero, 2000, p. 38).

No hay que olvidar que existen desafíos persistentes en la educación de los individuos; teniendo en cuenta que están en desarrollo y que bien un niño o joven puede estar cambiando fisiológicamente al tiempo que interactúa socialmente con su entorno. Las tecnologías no deben abusar de la atención de sus educandos, pues no logran una pedagogía amena. Así lo dice Carmen Aranguren al nombrar algunas ideas para la construcción de didácticas en las Ciencias Sociales: “los actores educativos resignifican la realidad a través de sus representaciones sociales, lo que plantea la necesidad de abordar, con criterio

argumentado, los fenómenos sociales de un contexto determinado en sus distintos tiempos” (2013, p. 45).

Teniendo esto en cuenta, es menester trabajar desde una definición concreta que dé cuenta de lo que otros ya han caracterizado como “didáctica”. Por ejemplo, Alberto Luis Gómez (2002) señala que “la didáctica, como ciencia aplicada, se encargaría de poner en marcha actividades de enseñanza y aprendizaje encaminadas hacia su consecución” (p. 20).

Esto indica que la didáctica apunta o encamina al educando hacia nuevos conocimientos y nuevas enseñanzas. Es un proceso encadenado de conocimiento y aprendizaje. La didáctica es esencial para matizar los aprendizajes en este caso de las ciencias sociales con la Gamificación. La didáctica permite comunicar las relaciones responsables y positivas entre la Gamificación, el juego insistente y los contenidos por aprender y mantener.

Ahora bien, otro de los retos significativos para los docentes es no perder la vigencia y coyuntura en la que se encuentran, ambos, docentes y alumnos. Esto, dado que el contexto cultural de cada región, país, etc., es distinta y responde a diferentes realidades. Seguir didácticas o dinámicas traídas de un país distinto al propio puede dar oportunidades para pensarlo desde la corporeidad en la que se vive y educa a otros; no solo para importar -sin más- contenidos.

Justamente, en Colombia hay eventos que han fracturado a los individuos con sus realidades. Hechos históricos como el desplazamiento forzado no ocurren en todos los lugares del mundo, o al menos no de forma continua. Este tipo de características culturales e históricas también deben ser tenidas en cuenta a la hora de dinamizar la enseñanza. Los docentes deben salir constantemente de los cánones para darle prelación tanto a temas

como las normas de urbanidad, convivencia, etc. Así como ir más allá de estas propuestas para darles una concreción especial, en la que se tengan en cuenta los problemas que también atraviesan los educandos y que requieren de una interactividad constante para potenciar las habilidades que quizá están desatendidas:

Pensar en este tipo de propuestas, que no son las únicas, desarrollarlas y convertirlas en intervenciones didácticas aplicables en clase debe ser parte importante en la formación del profesorado, pues es necesario que, como docentes, investigadores y formadores, busquemos desarrollar el pensamiento crítico, dándole mayor énfasis a enseñanzas que estén orientadas a la transformación social y la búsqueda de la justicia social.

En este aspecto la Gamificación se presenta como una herramienta indispensable en el ejercicio docente. Esta permite la interacción constante y positiva de los estudiantes y el conocimiento. En palabras de Fernández y Cols (2017):

La Gamificación es una técnica que incorpora elementos de los juegos para modificar la conducta de los estudiantes y lograr que éstos intensifiquen su interacción con el entorno de aprendizaje (...) la Gamificación puede ayudar a motivar y a “enganchar” a estudiantes que no se sienten atraídos por las metodologías de

enseñanza-aprendizaje tradicionales y que, de otro modo, no serían capaces de alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados (Paradas, Fernández Paradas, y Gutiérrez Montoya, 2017, p. 88).

Esto nos permite entender que la Gamificación es un elemento que vincula de manera significativa los intereses grupales y particulares dentro del aula, involucrando de manera dinámica al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo los entornos educativos hacia las Ciencias Sociales y proponiendo nuevos escenarios donde se enriquezca el conocimiento y la interacción con este.

Ahora, podemos trabajar lo referente a las dinámicas gamificadas o mecanismos de participación didácticos en los que se determina el comportamiento de un sujeto en una actividad o práctica, pues estas “dinámicas se encuentran ligadas a las necesidades y deseos que conforman la motivación de los individuos, distinguiéndose, entre ellas, dinámicas restrictivas, emocionales, narrativas, relacionales, o progresivas (Werbach y Hunter, 2015)<sup>6</sup>” (Morales, 2019, p. 20). Hay varias dinámicas por las cuales encaminar a los educandos de manera activa y con diferentes efectos aprehensivos. Todas generan interacción y una potencial relación educativa con los individuos. Entre ellas hay que destacar que la Gamificación permite varias dinámicas, de estas Foncubierta & Rodríguez ha graficado en su artículo, en la cúspide de una pirámide, cuatro dinámicas preliminares:

---

<sup>6</sup> Werbach, K. & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics and Components for the Win*. Philadelphia. Wharton Digital Press.

“limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones” (Foncubierta & Rodríguez, p. 3).

La pirámide continúa hacia la parte inferior con mecanismos y finalmente con componentes, esto muestra que las dinámicas son un gancho para el proceso de aprendizaje de un educando. Puede ser exitosa si alcanza a recompensar al individuo no solo con insignias, pero con conocimientos duraderos. Una dinámica que debe enganchar, por ejemplo, a un estudiante de contabilidad está en “el desafío de integrar procesos de contabilidad con un juego mediado por estrategias de Gamificación, como una alternativa de aprendizaje colaborativo” (Bejarano, Beltrán, Espitia & Villalba, 2016, p. 6). El quid de las dinámicas está en que sirva como alternativa, como apoyo y como vehículo que no condicione a un individuo a que todo debe estar siempre en términos de juego. El objetivo es que la dinámica presente un proceso de aprendizaje gamificado como un refuerzo, práctica o herramienta para consolidar un conocimiento. Ejemplo de esto es Duolingo, como bien se reconoce, pues acompaña en el incremento de vocabulario a las personas que estén aprendiendo un segundo o tercer idioma. En esta misma línea Collazos, Revelo & Jiménez (2018), confirman la importancia del enganche dinámico de una actividad gamificada tanto en el estudiante como en el programador, diseñador o profesor que dispone o guía la actividad: “atraer y retener a los estudiantes implica un compromiso y una satisfacción a nivel individual, de equipo y de clase” (Collazos, Revelo & Jiménez, 2018, p. 19). Es por esto que se requiere de una integralidad o de una alta calidad en el diseño de una actividad gamificada, pues la dinámica así como la didáctica abre las puertas del éxito y satisfacción colectiva; en otras palabras, “se hace evidente y necesario diseñar estructuras que respondan a un pensamiento integral sistémico, holístico, e interdisciplinar que

desarrolle profesionales con pensamiento crítico y autónomo, que estén dispuestos, preparados para dar respuestas confiables, viables a las situaciones de la realidad y de su contexto” (Garay & Naranjo, 2020, p. 12).

Ahora, es menester pasar a hablar de las técnicas de aprendizaje que han de acoplarse a las dinámicas gamificadas y que han de integrarse con los retos que existen en la sociedad.

## **Técnicas de aprendizaje**

Las técnicas de aprendizaje han de ser dinámicas porque responden a los escenarios que impone una sociedad cambiante como la actual. Por ello, las Ciencias Sociales deben estar en constante movimiento, deben buscar la atención de sus aprendices respecto a los objetos de estudio para, a su vez, fomentar, así como “muchos videojuegos [...] que los jugadores aprendan y adquieran habilidades complejas, por ello promueven el desarrollo de habilidades y procesos cognitivos superiores” (González & Mora, 2014, p. 2).

Por un lado, están los objetivos que estudian las Ciencias Sociales y su evolución. Por otro lado, están los socios, usuarios, estudiantes, individuos a los que deben enseñar. En ambos casos es menester hacer uso de la Gamificación para que otros vean el potencial y la responsabilidad que conlleva las nuevas demandas de una sociedad transeúnte.

Los valores del trabajo en equipo, las mejoras grupales e individuales, las relaciones exteriorizadas e interpersonales están incluidas en las variables que didácticamente las Ciencias Sociales abarcan y promueven con técnicas de aprendizaje.

Innovar significa inclusión, hacer participar y desarrollar progresivamente capacidades para el crecimiento humano. En el aula, el reto está en hacer que las técnicas de aprendizaje habituales, los estudiantes y la dispersión se vean mejorados por el entretenimiento enriquecedor del juego y de “las valiosas dinámicas y mecánicas propias [por ejemplo] de los videojuegos [pues] permiten convertir un desarrollo didáctico en un juego sin que sea un juego” (Gómez, 2013, p. 8).

Un ejemplo de las técnicas de aprendizaje en la Gamificación son las que catalogan Cortizo Pérez y Cols. (2011), cuando mencionan algunas mecánicas principales de la Gamificación estas son los puntos, los niveles, las calificaciones, los desafíos, las misiones o retos y los regalos (Pérez, y otros, 2011). Cada uno de estos como se puede apreciar promueven la participación –algo que sin duda es una técnica para el aprendizaje continuo–. En esta misma línea, Marquis (2015) -citado por González & Mora- enumera los aportes o cualidades de la Gamificación a las técnicas de aprendizaje:

Compromiso: básicamente, hace que los estudiantes estén más interesados en lo que están aprendiendo; Flexibilidad: la incorporación de elementos de Gamificación permite a los estudiantes desarrollar una mayor flexibilidad mental y habilidades de resolución de problemas; Competición: los

juegos y los elementos de aprendizaje basado en el juego están íntimamente relacionados con el deseo natural del ser humano para la competencia, que, en este caso, permite a los estudiantes aprender de sus errores y no ser penalizados por ellos;

Colaboración: en un mundo hiperconectado, los estudiantes deben ser capaces tanto de colaborar con los demás compañeros de forma local, así como en línea. (2015, p.3).

Ahora bien, en términos de las Ciencias Sociales se pueden generar experiencias o dinámicas de juego, también catalogables como técnicas de aprendizaje, a través de los conceptos de recompensa, estatus, logro, expresión, competición, altruismo. Con estos hay una dimensión mucho más reflexiva que permite entender las relaciones entre individuos, los valores éticos, los puntos neurálgicos para una sociedad (como la expresión de identidad) que llevan a un crecimiento personal. En la línea de Rodríguez, L. & Galeano:

La Gamificación amplifica el deseo de compromiso y atracción con base en una serie de propensiones conductuales y psicológicas existentes en el ser humano. En ese caso, el objetivo de la Gamificación no se centra únicamente en generar compromiso o atraer al usuario, sino en potenciar el alcance de unos objetivos. (Rodríguez Cubillos & Galeano Cogollo, 2015, p. 60).

Además, en conjunto con lo mencionado arriba, la importancia reside tanto en los educandos como en el profesorado. Ambos han de verse envueltos en las virtudes de la Gamificación para que funcione. Los profesores, por tanto, deben creer en el poder de la Gamificación para el aprendizaje. Carrión concluye así su investigación aseverando que (...)

Junto con las actitudes y percepciones sobre las TIC y la gamificación de nuestros estudiantes, el nivel de conocimiento que el profesorado tenga en esta materia determina el modo y el resultado del proceso de su inclusión en las aulas. En este sentido, creemos que estas herramientas deben ser elementos que permitan y fomenten la interacción continua entre los contenidos, el profesorado y los estudiantes (2018, p. 13).

Adicionalmente, es menester hacer hincapié en la proyección que permite la Gamificación en las prácticas de los estudiantes o individuos. Esto quiere decir que la Gamificación afecta o incide en la realidad de los individuos de manera importante e integral. Un juego puede ser recordado generacionalmente por muchos, pero si eso ocurriera con los contenidos o conocimientos útiles, la experiencia sería extensiva a la realidad y al tiempo. Podrían, aprendizaje y juego, llevar a los individuos a una vida más amena y mucho más entretenida. En este sentido, Ortiz, Jordan y Agredal (2018), mencionan que “con la Gamificación abre una nueva vía hacia al aprendizaje basado en proyectos. Este tipo de aprendizaje involucra al estudiante en un proyecto complejo y más cercano a la realidad, en línea con las necesidades que la sociedad demanda en la actualidad coincidiendo con las

necesidades” (2018, p. 7).

Así, es posible imaginar la estructura integral de una actividad gamificada, porque “gamificar es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación, exploración y narración y que busca la consecución de objetivos a medida de una organización” (Parente, 2016, p. 15). Los profesores, los educandos e inclusive el sistema educativo o el Estado hacen parte del diseño de una actividad gamificada que debe igual proyectarse para preparar a los jóvenes para la vida adulta. En este sentido, las Ciencias Sociales y los profesionales egresados de alguna de estas disciplinas pueden aportar un criterio científico y estadístico que refuerce los factores a tener en cuenta, al poder interactuar con la conducta, hábitos, historia de una comunidad.

La Gamificación junto con otras técnicas de aprendizaje deja ver que “en el terreno de la educación se opta por implementar juegos de estrategia, aventuras y juegos basados en modelos o simulaciones de la vida real” (Rodríguez y Galeano, 2015, p. 40). Hay una distancia entre el uso de la Gamificación para propósitos educativos y el uso de esta para propósitos, por ejemplo, comerciales. En modalidades como esta última, se incentiva un alto nivel de compromiso, aunque tal vez no en un sentido completamente responsable y consciente. En otras palabras, el riesgo del uso comercial de la Gamificación es que genere adicciones negativas. Sin embargo, eso depende del objetivo, producto o servicio que se esté implementando. Villalustre y del Moral (2015), justamente, comentan que ninguna de estas modalidades se excluye de otras por completo: “el fenómeno de la Gamificación no deja indiferente a las prácticas formativas universitarias de distintas titulaciones, hay

experiencias exitosas de aprendizaje relacionadas con el marketing, recursos humanos, gestión de relaciones con clientes, e incluso, dirigidas a la formación de directivos” (p. 15).

Es por ello por lo que deben diseñarse adecuadamente las propuestas educativas gamificadas. Existen muchísimos niveles en los que se puede destacar, definir, configurar una aproximación exitosa a algún contenido a través del aspecto lúdico. Ahora bien, esto nos lleva a acentuar la importancia de la llamada Gamificación profunda, es decir, aquella en la que se concentra la mayor ganancia: “La Gamificación profunda es la que pretende implicar en profundidad e incluye el sentimiento épico o narrativo que apela a la motivación intrínseca. Una asignatura planteada con una trama narrativa convincente y atractiva para los alumnos desencadena este tipo de motivación” (Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes, 2014). Para finalizar se resalta que esta “Gamificación profunda” es una buena forma de conjugar el propósito principal de ver bajo los ojos de la Gamificación, la profundidad y seriedad de los temas que pueden resultar de la Ciencias Sociales aplicadas o aprendidas a través de los juegos. Se debe procurar una Gamificación profunda para que lo resultante sea un individuo entretenido, enriquecido con saber y satisfacción, y responsable. A continuación, se analiza lo presentado en las anteriores tres categorías del trabajo compilatorio emprendido.

## Capítulo 3.

### Análisis de resultados

#### Gamificación

La Gamificación busca transformar las sesiones de clases, en ambientes generadores de motivación, es decir, a partir de la influencia de las metodologías, dinámicas y estrategias de los juegos, con el fin de cumplir determinados objetivos medibles en el compromiso, participación y producción de elementos variables en el desarrollo de la obtención de conocimientos. Es decir, la forma en que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje; Cuando se habla de Gamificación, se hace referencia a un conjunto de elementos que se encuentran en los videojuegos, donde estos pueden ser aplicados a contextos diferentes con el fin de lograr compromisos fuertes, dotados de motivación por parte del educando.

Por lo anterior, es importante resaltar que en la Gamificación se utilizan Puntos de Experiencia, Medallas y otros estímulos propios de los videojuegos para lograr la motivación necesaria para que el individuo realice acciones. Sin embargo, la Gamificación no significa que las mecánicas que se utilicen tiendan a hacer que el proceso sea divertido; el caso que marca la diferencia es el caso de las barras de progreso. Estas permiten interactuar con el estudiante.

La Gamificación ha permitido entender a través de diversos autores que es una tecnología prevista para la inducción de un grupo, individuo, colectivo, etc. Además, permite que el

jugador o el aprendiz sea guiado por una motivación activa y relativa al tema en cuestión. Adicionalmente, la Gamificación muestra que esta motivación es una forma alternativa de guiar el aprendizaje tradicional, pues puede fusionar educación presencial con educación virtual (o sea, educación mixta). La educación *blended* ha demostrado ser una respuesta positiva a los vacíos que anteriormente se tenían a la hora de crear sistemas o modelos educativos que tuvieran en cuenta desigualdades sociales. De manera que resulta, del análisis de las diversas perspectivas de la Gamificación, que es primariamente una estrategia dinámica para fomentar una experiencia particular del usuario. Una experiencia nutrida en misterios, recompensas, narrativas, simulaciones, etc.

Por lo que se puede señalar que cualquier persona independiente de su edad o profesión, puede ser desafiada a superar sus propios límites a diario, y convertir así las asignaturas y el material de enseñanza, en algo mucho más divertido y menos convencional. Dado que este contexto dota al aprendiz de autocrítica, pues puede evaluar su desempeño, implementar estrategias para alcanzar objetivos planteados o superar nuevas metas, mientras que interioriza el contenido académico.

No se trata meramente de un juego, si no de la utilización de las herramientas y dinámicas del mismo para recrear un ambiente mucho más empático para el estudiante, delimitado, como en toda competición, por una serie reglas y normas a ser cumplidas.

Así, se confirma el planteamiento inicial en el que se piensa a la Gamificación como una nueva propuesta interactiva para ya sea la educación o ya sea para finalidades distintas.

## **Enseñanza en las Ciencias Sociales; Gamificación y didáctica de las Ciencias Sociales**

Esta segunda categoría, da cuenta de un panorama actual en el que se invita a pensar la enseñanza de las Ciencias Sociales en relación con nuevas tecnologías, eso sí procurando el cuidado de temas históricos, coyunturales, etc. Se pudo contrastar la división temática de las Ciencias Sociales con un modelo integracionista de las mismas. Si bien en algún momento las Ciencias Sociales fueron un gran componente filosófico, hoy en día debe entenderse su particularidad en la enseñanza bajo modelos interactivos que vayan de la mano de nuevas adaptaciones tecnológicas. Trabajar la diversidad de temas a partir de los recursos tecnológicos es una buena alternativa para no caer en modelos integracionista de saberes que no quieren avanzar a nuevos terrenos; también es una buena alternativa para no separar en exceso las cualidades de x o y ciencia social, pues estas en la realidad se ven y estudian en personas y relaciones de carne y hueso. La enseñanza debe estar constantemente desplazándose en las relaciones entre individuos y contenidos, es por ello que las Ciencias Sociales ofrecen una perspectiva amplia, pero a la vez relativa entre sí. De igual manera la Gamificación vista en estos terrenos conjuga y apoya las relaciones de enseñanza. De manera que la enseñanza trasciende las barreras del aprendizaje, por ejemplo, memorístico, cuando es exitosa pues permite la inmersión de los individuos en situaciones colaborativas y dinámicas (en constante desplazamiento).

Es por lo anterior que se resalta la intención de avivar las clases con nuevas pedagogías, dando a conocer la Gamificación como metodología y didáctica, que nutra los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Todo esto enmarcado dentro de un proceso colectivo de construcción en el aula de clases, siendo acompañado de manera continua por el profesorado.

Además, con el contraste bibliográfico en esta sección del trabajo, se indica que existen riesgos permanentes con la Gamificación. Esto debido a que puede ser utilizado en ambientes interesados y comerciales. De manera que apartar la educación de esos posibles escenarios no solo es poco realista, sino también igual de riesgoso, pues no permite que los individuos fomenten una actitud crítica incluso cuando están frente a un componente gamificado. Como resultado visible de esta categoría, se menciona la precisión en el aspecto más importante de la Gamificación y es la didáctica o dinámica que se emplee.

La didáctica y la dinámica de un juego permiten un gesto elemental en el aprendizaje y en el interés por un tema: la atención o el enganche aprehensivo de un contenido. Así como se definen unas dinámicas en un componente gamificado, así se resuelve la didáctica de un aprendizaje. Su similitud se encuentra en la narración de un contenido o juego, en la progresión de un aprendizaje o de los niveles de un juego, etc. Lo importante aquí es entonces que sirva o sea útil como apoyo o alternativa (como la educación *blended*) para el aprendizaje, pues no tendría que erradicar otras didácticas de aprendizaje o enseñanza. Las Ciencias Sociales, así como se ha mencionado, permiten una conjugación de las didácticas de aprendizaje y la Gamificación de manera holística y no integracionista.

### **Técnicas de aprendizaje**

Finalmente, en lo respectivo a las técnicas de aprendizaje encontramos que son alimentadas por dinámicas y didácticas. Las técnicas permiten la adquisición de habilidades y esto se desarrolla a través de mecanismos, didácticas, dinámicas, etc. Por ello, la Gamificación

entra en consonancia ideal para ese propósito técnico, pues ordena progresivamente el desarrollo de un contenido al gamificarlo. El progreso se ve nutrido además de la participación que fue enganchada del usuario. Pero esto manifiesta que el juego no se limita a una virtualidad lúdica, pues permite la simulación de espacios reales o se basa principalmente de situación que podrían ocurrir o han ocurrido antes. De manera que se identifican 4 características principales cuando se gamifica un componente y con ello se utiliza como técnica de aprendizaje: 1. por el compromiso, 2. por la flexibilidad, 3. por las competencias y 4. por la colaboración. Estas son características que inmersas en el campo de las Ciencias Sociales desarrollan habilidades como el altruismo, la narrativa, la emotividad, la reflexión, etc. Además, un último aspecto por mencionar es la interdependencia del estudiante y el profesor (o el profesor y el estudiante): ambos, deben creer en lo que están aprendiendo. El profesor debe creer en lo que enseña y de la manera en que lo enseña porque él también es parte del aprendizaje. El profesor debe presentar un testimonio de la técnica de aprendizaje que se genera con didácticas y dinámicas gamificadas, en este caso de las Ciencias Sociales.

## Conclusiones

Teniendo en cuenta el importante papel que representa la metodología utilizada “Análisis Cualitativo de Contenidos” posee un proceso dinámico y creativo que se alimenta, fundamentalmente, de la experiencia directa de los investigadores en los escenarios estudiados. Al trabajar con el análisis cualitativo de contenidos, se puede fijar un orden en los recursos bibliográficos que se maneja: un análisis de los contenidos y una interpretación de los textos adecuada para completar nuestras categorías de análisis, todo esto llevado un proceso de retroalimentación y seguimiento activo en la monografía.

En este trabajo compilatorio se logra recorrer una variedad significativa de categorías que además de constatar el interés particular en la Gamificación, también constató su relación con las Ciencias Sociales, las Técnicas de Aprendizaje y la didáctica. Esta variedad mostró por un lado que las Ciencias Sociales son provechosas para incentivar los aprendizajes gamificados. Por otro lado, mostró que la Gamificación puede suplir y apoyar el aprendizaje de los educandos a través de diversas maneras.

Respecto a la Gamificación se concluye que es una estrategia didáctica y dinámica para la potenciación de habilidades, pues funciona como una técnica de aprendizaje modera y complementaria. Esta estrategia, resuelve un problema actual y es el de división de formatos para la realización de aprendizajes: la Gamificación optimiza un sistema blended o mixto de educación. Sirve de alternativa para modelos de enseñanza tradicionales y permite una motivación y compromiso constante del individuo con los contenidos en proceso de aprendizaje.

Por el lado de la enseñanza en las Ciencias Sociales, destacamos la importancia que se halla en las iniciativas que van más allá del integracionismo y logran un carácter holístico en el que el modelo educativo se vea nutrido y en constante desplazamiento hacia las necesidades y coyunturas actuales de los estudiantes. Es menester estar constantemente innovando pues así se llega a la mejora de nuestra sociedad.

En cuanto a la didáctica y dinámica -en este caso- de las Ciencias Sociales gamificadas, se destaca que uno de los mayores éxitos de un proceso lúdico es tener un buen comienzo.. Esto lo puede lograr un componente educativo gamificado, pues a través de las dinámicas (la parte más superficial, pero, a la vez, el abre bocas de todo el sistema lúdico). La didáctica por su parte es una dinámica que constantemente interactúa con el afuera y adentro del aprendizaje, es decir que interactúa cuando el estudiante no está motivado o aún no sabe qué desconoce. Las didácticas interceden ante los estudiantes para poder acceder a su motivación. Esta es la exigencia más grande y sin duda el acierto mayor de un componente educativo gamificado.

Finalmente, las técnicas de aprendizaje resultaron ser las que permiten dar habilidades al estudiante pues se mezclan con las didácticas, dinámicas y otros componentes gamificados. Mencionando las competencias propuestas por el Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior (ICFES), la formación por competencias deriva de las tendencias de integración y diálogo de las Ciencias Sociales; siguiendo teorías de acción social y comunicación, reflexividad o paradigmas de complejidad. Esto como adaptabilidad para los procesos de enseñanza aprendizaje en la innovación escolar. (p. 31).

Lo que permite que la potencia y los resultados que puede dejar la Gamificación en las

técnicas de aprendizaje sean diversos, pues implica y hace interdependiente al profesor y el educando, creando un ambiente de cooperación.

No solo se trató de recorrer las opiniones y justificaciones de otros autores en las categorías propuestas, sino, además, acercar los estudios recientes a los estudios venideros en materia de enseñanza y nuevas tecnologías. Este trabajo bien puede servir de puente para otros, pues contrasta trabajos de la última década con autores tanto locales (colombianos) como externos (latinoamericanos, españoles y anglosajones).

Finalmente resaltar que la presente monografía, invita a otros estudiantes a entender la multiplicidad de posibilidades educativas que pueden potenciarse con técnicas, dinámicas, didácticas y tecnologías como la Gamificación.

## **ANEXOS**

**Anexo 1:** Matrices de Análisis

**Anexo 2:** Cronograma

## **Bibliografía:**

Aranguren, C. (2013). Enseñar ciencias sociales en un mundo de complejidades e incertidumbres. Reflexiones y propuestas en *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, No. 19. Universidad de Los Andes (Venezuela). Recopilado en: <https://www.redalyc.org/pdf/652/65232225003.pdf>

Area, M. y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados en *Educatio Siglo XXI*, Vol. 33, No. 3. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>

Arias, D. (2014). La enseñanza de las ciencias sociales en Colombia: lugar de las disciplinas y disputa por la hegemonía de un saber en *Revista de Estudios Sociales*, No. 52. Recopilado en: <http://journals.openedition.org/revestudsoc/9092>

Ávila Lozada, C., & Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: Una revision sistematica . *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*.

Barbero, M. (2000). Retos culturales: de la comunicación a la educación en *Nueva Sociedad*, Vol. 169, Recopilado en: [https://static.nuso.org/media/articles/downloads/2878\\_1.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/2878_1.pdf)

Bejarano, B.; Beltrán, M; Espitia, H. & Villalba, M. (2018). Gamificación como propuestas didáctica y motivadora en los procesos de formación en Contabilidad General para los no financieros en la Uniagustiniana en Memorias del XX Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina 2018, Foro Desarrollo Tecnológico. VEAR18.0506. Recopilado en: <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/PkkqkOMp4BRjF5fTN5gJSDHJyzaLe4SLUj8oyJuh.pdf>

Carrión, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior en *Revista DIM-36*. Recopilado en: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/download/340828/431612>

Collazos, C; Revelo, O. & Jiménez, J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura en *Lámpsakos*, No. 19. Recopilado en:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6771081.pdf> DOI:  
<http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2347>

Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. Training Magazine. Recuperado de <http://www.trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfall>. 15/10/2013

Delgado, N. D. (2018). Gamificar y transformar la escuela. Revista Mediterranea.

Flick, U. (2007). introducción a la investigación cualitativa . Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Foncubierta, J.M. & Rodríguez, Ch. Didáctica de la gamificación en la clase de español.

Editorial Edinumen. Recopilado en:

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35935576/Didactica\\_Gamificacion\\_ELE.pdf?1418472864=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDidactica\\_de\\_la\\_gamificacion\\_en\\_la\\_clase.pdf&Expires=1611288865&Signature=L9356EvOF7BUC2l~VsWrEDzUMnM-Ydh94ao4MtAA10Y2XIIVssp3bhQXngjormWhDcyeg1nsCkj027GM8YQd-ELIE46EZG5PexyM6MMUeWDs1qYR20LU6skcUVpipaC6HOOl6el-WrygfGCD9D8RhhYqGNISbeMUPtD9YN2u3smam27sPH~GzYuCNxrgewM3IFdtwvMuCNhoFQu3CadI2DRJGlkTuhjr3rAUx5ZnzwA1Y1pQjBo7tZBaZi3kU1TWEPU83t7CioQaEhBnv2Ukw3nDtTcoLVncM1XcWIVzOZaoEJrIto3JVMuhiCSo~Z0bLK5YohVyNnqTdLK7Cwa4IA\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35935576/Didactica_Gamificacion_ELE.pdf?1418472864=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDidactica_de_la_gamificacion_en_la_clase.pdf&Expires=1611288865&Signature=L9356EvOF7BUC2l~VsWrEDzUMnM-Ydh94ao4MtAA10Y2XIIVssp3bhQXngjormWhDcyeg1nsCkj027GM8YQd-ELIE46EZG5PexyM6MMUeWDs1qYR20LU6skcUVpipaC6HOOl6el-WrygfGCD9D8RhhYqGNISbeMUPtD9YN2u3smam27sPH~GzYuCNxrgewM3IFdtwvMuCNhoFQu3CadI2DRJGlkTuhjr3rAUx5ZnzwA1Y1pQjBo7tZBaZi3kU1TWEPU83t7CioQaEhBnv2Ukw3nDtTcoLVncM1XcWIVzOZaoEJrIto3JVMuhiCSo~Z0bLK5YohVyNnqTdLK7Cwa4IA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Franco, M. M. (2017). La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Innovación docente y uso de las TIC en educación .

Garay, J. & Naranjo, C. (2020). La integralidad del currículo en ciencias, una apuesta de formación docente desde la interdisciplinariedad en *Perspectivas Investigativas en*

*la Didáctica de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental. Aportes a la formación continua de profesores de ciencias.* Fondo Editorial Universidad de Córdoba. Recopilado en:

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/3693/Perspectivas%20Investigativas%20en%20la%20Didáctica%20de%20las%20Ciencias%20Naturales%20y%20la%20Educación.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Su pervivencia en la educación a distancia y virtual en *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, Vol. 19. No. 2. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>

Gebera, O. T. (2013). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. *Revista de Educación a Distancia*.

Gómez, A. L. (2002). La didáctica de las ciencias sociales como fuente para la formación de maestras/os, conocimiento específico y ¿disciplina 'posible'?. en *Revista Educación y Pedagogía*. Vol. XTV, No. 34. Recopilado en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2559365.pdf>

Gómez, M. C. (2013). Ciencias Sociales y Gamificación ¿una pareja con futuro? UNCUYO Facultad de Educación. Recopilado en:

[https://www.academia.edu/9242117/Ciencias\\_Sociales\\_y\\_Gamificación\\_una\\_pareja\\_con\\_futuro](https://www.academia.edu/9242117/Ciencias_Sociales_y_Gamificación_una_pareja_con_futuro)

Gómez, M. C. (2013). Ciencias sociales y gamificación ¿una pareja con futuro? UNCUYO.

González C.S. & Blanco F. (2008). *Integrating an educational 3D game in Moodle.*

*Simulation & Gaming*. SAGE Publications. Recopilado en:

[https://www.researchgate.net/publication/240280874\\_Integrating\\_an\\_educational\\_3D\\_game\\_in\\_Moodle](https://www.researchgate.net/publication/240280874_Integrating_an_educational_3D_game_in_Moodle)

González, C.S. & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática en *ReVisión*, Vol. 8, No. 1. Departamento de Informática. Universidad de La Laguna. Recopilado en:

<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=152&path%5B%5D=290#cita14>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emece Editores.

Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother?

Academic Exchange Quarterly, 15(2). Recopilado en:

[https://www.researchgate.net/profile/Joey\\_Lee5/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother/links/00b7d528d1656efcfd000000/Gamification-in-Education-What-How-Why-Bother.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Joey_Lee5/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother/links/00b7d528d1656efcfd000000/Gamification-in-Education-What-How-Why-Bother.pdf?origin=publication_detail)

López, R. (2012). Didáctica para profesorado en formación: ¿por qué hay que aprender a enseñar ciencias sociales? Recopilado en:

[http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com\\_content&view=article&id=156:didactica-para-profesorado-en-formacion-por-que-hay-que-aprender-a-ensenar-ciencias-sociales&catid=15&Itemid=103](http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=156:didactica-para-profesorado-en-formacion-por-que-hay-que-aprender-a-ensenar-ciencias-sociales&catid=15&Itemid=103)

Marquis, J. (2014). 5 Easy Steps to Gamifying Higher Education. Entrada de 16 de agosto de 2013 en *Classroom Aid*. Recopilado en <http://classroom-aid.com/2013/08/16/5-easy-steps-to-gamifying-highereed/>

Mayring, P. (2000). Analisis cualitativo de contenido. *Forum qualitative social research* (Vol.1, No.2).

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 en *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial. Recopilado en:

<http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Universidad/MillanFranco.pdf>

Morales, B. (2019). *Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3º de la ESO*. (Tesis de maestría). Universidad de La Rioja. Recopilado en:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ortiz J; Ayala C; Chaparro J; Lozano J; Restrepo G; (2007). INSTITUTO COLOMBIANO PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR–ICFES
- Ortiz, A. M; Jordan, J. & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. en *Educ. Pesqui.*, Vol. 44, e173773. Recopilado en: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Paradas, A. R., Fernández Paradas, M., & Gutiérrez Montoya, G. A. (2017). Educación histórica, Patrimonios olvidados y felicidad en la didáctica de las ciencias sociales. San Salvador: Universidad Don Bosco.
- Parente, D. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recopilado en: [http://cursos.elmformacion.es/pluginfile.php?file=%2F262%2Fmod\\_data%2Fcontent%2F307%2FBook\\_incomuab\\_gamificacion.pdf](http://cursos.elmformacion.es/pluginfile.php?file=%2F262%2Fmod_data%2Fcontent%2F307%2FBook_incomuab_gamificacion.pdf)
- Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria.
- Prats, J. (2000). dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española . *Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales*, enero- diciembre , 71-98 .
- Prieto, A; Diaz, D; Montserrat, J. & Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario en *ReVisión*, Vol. 7, No 2. Recopilado en: <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=149&path%5B%5D=243>
- Rodríguez Cubillos, L. E., & Galeano Cogollo, J. D. (2015). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. Bogota , Colombia .
- Rodríguez, L. & Galeano, J. (2015). *El uso de las técnicas de gamificación. La adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. Universidad Pedagógica de Colombia. Recopilado en: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, N. (2013). Debates y discursos en torno a las ciencias sociales escolares entre 1984 y 2010 en Colombia en *Uni-Pluriversidad*, Vol. 13, No. 2. Recopilado en: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/16975>

Scolari, C. A. (2013). *Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la Gamificación*. Barcelona : Col·lecció Transmedia XXI.

Villalustre, L. & del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios en *Digital Educacion Review*, No. 27. Recopilado en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5495903.pdf>

Zepeda, S.; Abascal, R. & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula en *Revista Ra Ximhai*, Vol. 12, No. 6. Universidad Autónoma Indígena de México. Recopilado en: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>