

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Allaica Bombón Bryan Fernando
Escobar Ortiz Pablo Alexander
Murillo Ayala María Soledad
Pedraza Maigua Ana Lucia
Prado Barragán Carmen Ximena
Velva Amores Mónica Isabel
Velva Amores Segundo Israel

TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Paola Ritacco

Título del Trabajo de Titulación

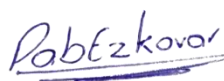
Gamificación TIC para fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en Educación
General Básica Superior

Autoría del Trabajo de Titulación

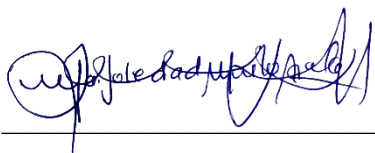
Nosotros, **Bryan Fernando Allaica Bombón, Pablo Alexander Escobar Ortiz, María Soledad Murillo Ayala, Ana Lucia Pedraza Maigua, Carmen Ximena Prado Barragán, Mónica Isabel Velva Amores, Segundo Israel Velva Amores**, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Gamificación TIC para fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en Educación General Básica Superior*** es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Bryan Fernando Allaica Bombón
fernandoallaica1@gmail.com



Pablo Alexander Escobar Ortiz
escobarortiz.p@gmail.com



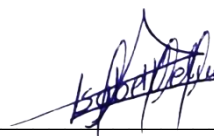
María Soledad Murillo Ayala
solemurilloayala@gmail.com



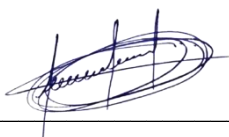
Ana Lucia Pedraza Maigua
a_pedraza8@hotmail.com



Carmen Ximena Prado Barragán
ximena-prado1998@outlook.com



Mónica Isabel Velva Amores
isabelvelva@gmail.com

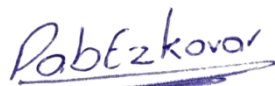
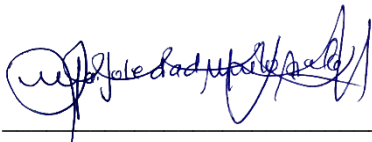
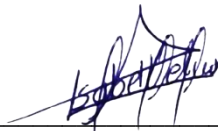


Segundo Israel Velva Amores
leahsi51@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, **Bryan Fernando Allaica Bombón, Pablo Alexander Escobar Ortiz, María Soledad Murillo Ayala, Ana Lucia Pedraza Maigua, Carmen Ximena Prado Barragán, Mónica Isabel Velva Amores, Segundo Israel Velva Amores**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***Gamificación TIC para fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en Educación General Básica Superior***, autorizamos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2026

 Bryan Fernando Allaica Bombón fernandoallaica1@gmail.com		 Pablo Alexander Escobar Ortiz escobarortiz.p@gmail.com
 María Soledad Murillo Ayala solemurilloayala@gmail.com		 Ana Lucia Pedraza Maigua a_pedraza8@hotmail.com
 Carmen Ximena Prado Barragán ximena-prado1998@outlook.com		 Mónica Isabel Velva Amores isabelvelva@gmail.com
 Segundo Israel Velva Amores lleahsi51@gmail.com		

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios, por sus bendiciones, guía y fortaleza durante cada etapa de mi vida y formación académica, permitiéndome alcanzar esta importante meta profesional.

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y confianza depositada en mí. Gracias por brindarme una nueva oportunidad de vida y por ser el pilar fundamental que me impulsó a seguir adelante en los momentos más desafiantes. Este logro también les pertenece.

A mi esposa Pamela, por su amor, paciencia y apoyo incondicional durante este proceso. Gracias por comprender mis tiempos, acompañarme en los momentos más difíciles, motivarme a seguir adelante e inspirarme con tu valentía y fortaleza. Tu apoyo fue fundamental para culminar esta etapa.

Finalmente, expreso mi gratitud a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), a mis tutores y docentes, así como a Innova Schools y a su personal administrativo, por su orientación, conocimientos, confianza y acompañamiento durante este proceso académico y profesional. Su aporte fue fundamental para el desarrollo de esta investigación y para mi crecimiento personal y profesional.

Bryan Fernando Allaica Bombón

Quiero expresar mi gratitud a la Universidad Internacional del Ecuador por abrirme sus puertas nuevamente para esta etapa profesional, enriquecerme con valiosos conocimientos y brindarme oportunidades que marcaron mi formación.

Así también, al personal docente y administrativo por su cordialidad, entrega y vocación de servicio, son un ejemplo vivo de profesionalismo y calidad humana.

A mis compañeros y amigos, gracias por la convivencia, las sonrisas y los momentos irrepetibles que se transforman en recuerdos imborrables. Finalmente, a mis seres queridos y amistades que de una u otra manera fueron parte de esta etapa que hoy concluyo con gratitud.

Pablo A. Escobar Ortiz

A Dios por brindarme la fortaleza y ser mi guía para cumplir esta anhelada etapa académica.

Agradezco a mi amiga Maielisa Galarza por coincidir en este camino

A mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante durante este proceso.

A la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE), sus docentes y tutores de tesis, por sus enseñanzas, orientación y acompañamiento en el desarrollo de esta investigación.

Asimismo, expreso mi agradecimiento a mis compañeros de tesis, por su colaboración, compromiso y apoyo mutuo, que hicieron posible alcanzar este objetivo común.

María Soledad Murillo Ayala

Expreso mi más profunda gratitud a mis padres, familiares y amigos quienes, con su amor, apoyo incondicional, confianza y aliento permanente, han sido pilares fundamentales en mi formación personal, académica y profesional. Su acompañamiento a lo largo de estos años ha contribuido significativamente a mi crecimiento intelectual y emocional, motivándome a perseverar en el logro de mis metas.

Asimismo, manifiesto mi sincero agradecimiento a mis profesores, quienes, con su dedicación, compromiso y vocación por la enseñanza, compartieron generosamente sus conocimientos y experiencias, despertando en mí el interés por la investigación, el aprendizaje continuo y la superación constante. Sus enseñanzas han sido fundamentales para mi desarrollo académico y para fortalecer las competencias necesarias en mi formación profesional.

Ana Lucia Pedraza Maigua

Agradezco a Dios por bendecir mi vida y darme la fortaleza necesaria para alcanzar esta meta.

A mis padres, José y Yolanda, por su amor, apoyo, consejos y valores. De manera especial, a mi querido padre, quien desde el cielo sigue guiando mis pasos y siendo una fuente de inspiración para mi vida.

A mis hermanos, Verónica y José Luis, por su cariño, confianza y palabras de aliento que me motivan a seguir adelante.

También agradezco a mi esposo, Joan, y a mi hija, Kamila, por su amor, comprensión y apoyo incondicional durante este proceso.

Finalmente, gracias a mi familia y amigos por acompañarme y brindarme su apoyo en cada etapa de este camino.

Carmen Ximena Prado Barragán

Expreso mi más profunda gratitud a Dios, por bendecirme con la perseverancia necesaria para concluir con éxito esta etapa profesional.

A mi madre, por creer siempre en mí y ser el apoyo constante que me impulsó a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

A mis hermanos, cuyo apoyo permanente fue una fuente inagotable de motivación. Finalmente, agradezco a mis amigos de la UIDE, por compartir este camino de aprendizaje y

desafíos; su compañerismo y amistad hicieron de esta una experiencia enriquecedora tanto en lo académico como en lo personal.

Mónica Isabel Velva Amores

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios por darme la sabiduría y paciencia para seguir a adelante, a mis padres Nicolas y Elenita, por su amor incondicional, su paciencia, sus consejos y por ser el pilar fundamental en mi vida. Gracias por acompañarme en cada etapa, por motivarme a no rendirme y por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo, humildad y perseverancia.

Agradezco también a todas las personas que, de distintas maneras, contribuyeron al desarrollo de este trabajo de titulación, brindando apoyo, orientación y palabras de ánimo durante este proceso académico.

De manera especial, agradezco a quienes creyeron en mí y me impulsaron a continuar, incluso en los momentos de dificultad. Este logro no representa únicamente el cumplimiento de una meta académica, sino también el resultado del amor, la confianza y el acompañamiento recibido a lo largo de este camino.

Segundo Israel Velva Amores

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres, Rocío y José, a mis hermanos, Edwin y Mateo, y a toda mi familia, especialmente a mis abuelitos y tíos, por su amor, apoyo, enseñanzas y valores. Gracias por acompañarme en cada etapa de mi vida, por creer en mí incluso en los momentos más difíciles y por contribuir a la persona que soy hoy. Este logro también les pertenece.

Con especial cariño, dedico también este trabajo a mis seres amados que hoy me acompañan desde el cielo: Edwin, Juan Carlos, mi querida tía Rosa, Papito Melchor y Mamita Rosario. Aunque ya no se encuentran físicamente conmigo, su recuerdo permanece vivo en mi corazón y su amor continúa guiando mis pasos cada día.

Finalmente, dedico este trabajo a mi esposa Pamela y a nuestro bebé que viene en camino. Ustedes representan la mayor bendición, inspiración y motivación de mi vida. Pamela, gracias por caminar junto a mí en cada desafío, por tu amor, paciencia y fortaleza.

Hoy culmino esta etapa con una emoción diferente, porque cada esfuerzo, sacrificio y logro tienen ahora un significado más profundo al estar dedicados a la familia que estamos formando. En los ojos de tu madre encontré el amor que me impulsa a ser mejor cada día, y en tu llegada encontré la esperanza más hermosa que Dios pudo regalarme.

Gracias por recordarme que la verdadera felicidad no se encuentra en las metas alcanzadas, sino en las personas con quienes se comparten. Los amo profundamente, y este logro, más que mío, es nuestro.

Bryan Fernando Allaica Bombón

Dedico este proyecto de titulación a Dios, quien me ha otorgado la fortaleza, claridad y la sabiduría necesaria para perseverar en cada jornada y avanzar con constancia para poder cumplir mis metas.

A mi madre, Marianita, cuyo amor, entrega y apoyo incondicional han sido el sostén fundamental de mi vida; a ella le atribuyo cada triunfo y cada paso alcanzado en este camino.

A mi hermana Andrea, por sus nobles consejos, su compañía y orientación que me brindó en momentos decisivos de esta etapa, ya que con cada palabra siempre me impulso a seguir adelante con firmeza.

Pablo A. Escobar Ortiz

Dedico este trabajo, con todo mi amor, a mi esposo José Augusto, por su apoyo incondicional y confianza durante cada etapa de este camino. Gracias por ser mi compañero y motivarme a seguir adelante en cada desafío.

A mi hija Maria Victoria, quien ha sido mi mayor inspiración y la razón que impulsa cada uno de mis esfuerzos. Que este logro sea un ejemplo de perseverancia y dedicación para su futuro.

A mis padres, Fausto y Zita, por su amor, oraciones y enseñanzas, que han sido la base de mis valores y de cada uno de mis logros.

Con cariño,

María Soledad Murillo Ayala

Dedico el presente trabajo, en primer lugar, a **Dios**, por brindarme la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para alcanzar esta importante meta profesional.

A mis queridos padres, **José Amable Pedraza Cumbajin** y **Ana María Maigua Vega**, por su amor, apoyo incondicional, confianza y sacrificio constante, pilares fundamentales que han hecho posible la culminación de esta etapa de mi vida.

A mis hermanos, **Rodolfo, Nelson y Efrén**, por su permanente respaldo, motivación y compañía a lo largo de este camino.

De manera muy especial, a mi hijo **Alejandro**, quien ha sido mi mayor inspiración y la razón que me impulsa a superarme cada día.

Asimismo, expreso mi sincero agradecimiento a mis amigas y amigos, quienes me han acompañado durante mi formación académica, brindándome su amistad, apoyo y valiosas experiencias compartidas.

A todos ellos, mi más profunda gratitud y reconocimiento.

Ana Lucia Pedraza Maigua

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia para alcanzar una de mis metas más importantes.

A mis queridos padres, **José y Yolanda**, por su amor, esfuerzo, sacrificio y enseñanzas que me han guiado a lo largo de mi vida. En especial, a mi padre, quien hoy me cuida desde el cielo y sigue siendo mi inspiración.

A mis hermanos y a toda mi familia, por su apoyo, consejos, oraciones y palabras de aliento que me motivaron a seguir adelante.

A mi esposo, **Joan**, por su amor, comprensión y apoyo incondicional durante este proceso; y a mi hija, **Kamila**, por ser mi mayor motivación y la razón que me impulsa a superarme cada día.

Finalmente, a mis amigos, por su compañía, cariño y ayuda en los momentos más importantes de esta etapa.

Con gratitud y cariño, dedico este logro a todos ustedes.

Carmen Ximena Prado Barragán

A Dios, por ser mi guía, mi fortaleza y la fuente de sabiduría que me permitió superar cada desafío y culminar esta importante etapa académica.

A mi madre, por su amor incondicional, sus enseñanzas, sacrificios y constante apoyo, que han sido el motor de mis logros y el ejemplo que inspira mi crecimiento personal y profesional.

A mis hermanos, por su confianza y palabras de aliento en cada momento del camino, brindándome la motivación necesaria para alcanzar esta meta.

Con profundo agradecimiento y amor, dedico este logro a quienes han sido parte fundamental de mi vida y han contribuido a la realización de este hermoso sueño.

Isabel Mónica Velva Amores

Dedico este trabajo, con profundo amor y gratitud, a mis padres Nicolas, Elenita, y a mi otra madre, Lilia por ser mi guía, mi apoyo incondicional y mi mayor ejemplo de fortaleza, cariño y perseverancia. Su amor ha sido una fuente constante de inspiración para seguir adelante y alcanzar cada meta propuesta.

A mi hermana Isabel, por representar alegría, esperanza y motivación en mi vida. Su presencia me recuerda la importancia de construir un futuro con esfuerzo, dedicación y amor.

Y a mi gran amigo Danilo, por su amistad, compañía y respaldo durante este proceso. Su apoyo ha sido valioso para continuar con firmeza y confianza hasta culminar esta etapa académica. A todos ellos dedico este logro, porque de una u otra manera han formado parte esencial de este camino.

Segundo Israel Velva Amores

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	2
1. Introducción	3
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	4
1.2. Justificación y descripción del problema de titulación.....	7
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	8
1.4. Objetivo general	9
1.5. Objetivos específicos.....	9
2. Marco Teórico	10
2.1. Las Ciencias Sociales en el Currículo Nacional de Educación General Básica.	10
2.2. Contenidos de Estudios Sociales en la Educación General Básica Superior del Ecuador.....	10
2.3. Gamificación y entornos inmersivos como recursos didácticos en las Ciencias Sociales.....	11
2.4. La gamificación como estrategia pedagógica.....	12
2.5. Relación entre la gamificación y la tecnología educativa.	13
2.6. Blended Learning como enfoque pedagógico mediado por TIC	14
2.7. Ubisoft Discovery Tour como recurso gamificado en el ámbito educativo.	15
3. Metodología	16
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.....	18
3.2. Diseño de materiales educativos digitales	19
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	20
4. Resultados	22
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	27
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.	35
4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	52
5. Conclusiones y Recomendaciones	66
6. Referencias Bibliográficas	69

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Objetivos pedagógicos.....	33
Ilustración 2 Reglas generales del uso de la herramienta	33
Ilustración 3 Metodologías recomendadas	34
Ilustración 4 Normas de convivencia y uso responsable	35
Ilustración 5 Evaluaciones sugeridas.....	35
Ilustración 6 Plataforma seleccionada	49
Ilustración 7 Diseño de la herramienta	49
Ilustración 8 Diseño de multimedia.....	50
Ilustración 9 Diseño de evaluación.....	50

Índice de figuras

Figura 1 Dimensión 1: Gamificación y motivación.	22
Figura 2 Dimensión 2: Uso de herramientas digitales y aprendizaje interactivo.	24
Figura 3 Dimensión 3: Aprendizaje y uso de LMS.	25

Índice de tablas

Tabla 1 Tabla de Contenidos de aprendizaje	37
---	----

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto educativo tuvo como objetivo implementar un Learning Management System (LMS) basado en estrategias de gamificación y herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe. La investigación surgió ante la necesidad de incorporar metodologías innovadoras mediadas por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que permitieran transformar los procesos tradicionales de enseñanza de las Ciencias Sociales en experiencias más dinámicas, interactivas y significativas.

La metodología utilizada se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con apoyo de elementos cualitativos, aplicando encuestas y entrevistas dirigidas a los estudiantes para conocer sus percepciones respecto al uso de estrategias gamificadas, herramientas digitales y plataformas LMS. Asimismo, se emplearon métodos deductivos, analítico-sintético y propositivo para el diseño e implementación de la propuesta educativa.

Los resultados evidenciaron una valoración positiva hacia el uso de actividades gamificadas y recursos tecnológicos, destacando beneficios relacionados con la motivación, participación activa, aprendizaje autónomo y comprensión de contenidos históricos. Además, los estudiantes manifestaron aceptación favorable hacia el uso del LMS y de herramientas inmersivas como Assassin's Creed Odyssey Discovery Tour.

Finalmente, se concluye que la gamificación mediada por TIC constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Sociales, recomendándose fortalecer la capacitación docente y mejorar progresivamente la infraestructura tecnológica institucional.

Abstract

The objective of this educational project was to implement a Learning Management System (LMS) based on gamification strategies and digital tools to enhance the learning of Greek civilization among eighth-grade students in the Upper Basic General Education program at the Innova Schools Quitumbe Private Educational Institution. The research arose from the need to incorporate innovative methodologies mediated by Information and Communication Technologies (ICT) that would transform traditional social studies teaching processes into more dynamic, interactive, and meaningful experiences.

The methodology employed was developed using a quantitative approach supported by qualitative elements, involving surveys and interviews with students to understand their perceptions regarding the use of gamified strategies, digital tools, and LMS platforms. Additionally, deductive, analytical-synthetic, and propositional methods were used for the design and implementation of the educational proposal.

The results showed a positive assessment of the use of gamified activities and technological resources, highlighting benefits related to motivation, active participation, autonomous learning, and understanding of historical content. Furthermore, students expressed favorable acceptance of the use of the LMS and immersive tools such as Assassin's Creed Odyssey Discovery Tour.

In conclusion, it is determined that ICT-mediated gamification is a relevant pedagogical strategy for enhancing learning in the social sciences; it is recommended that teacher training be strengthened and that the institution's technological infrastructure be progressively improved.

1. Introducción

El contexto educativo actual donde la enseñanza de las Ciencias Sociales, particularmente en el nivel de educación general básica superior, enfrenta diversas dificultades que inciden negativamente en la calidad de los aprendizajes como lo determina la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2021). A nivel nacional uno de los principales desafíos del sistema educativo se relaciona con la limitada integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en un estudio realizado por Rodríguez et al. (2021) se reportaron las siguientes estadísticas: el 98% de las instituciones educativas tiene acceso a Internet pero el 64% de los docentes mencionan la existencia de deficiencias de conectividad dentro del aula; a pesar de que el 84,5% dispone de al menos un laboratorio de computación, el 75% sí consideran que se trata de un recurso poco significativo. En la práctica pedagógica, el 81% de los docentes utiliza dispositivos propios, mientras que el 64% y el 56% utiliza aplicaciones en línea y de escritorio, respectivamente.

Esta limitada integración tecnológica se vincula estrechamente con la persistencia de enfoques tradicionales en la enseñanza de las Ciencias Sociales. En este sentido, el estudio realizado por Sánchez Gorozabel et al. (2026) evidencia que un gran porcentaje de los estudiantes de primaria manifiestan desmotivación hacia el área de Ciencias Sociales debido a la escasa utilización de recursos didácticos interactivos, situación que se traduce en bajos niveles de motivación, limitada participación y dificultades en la comprensión de los acontecimientos históricos. La investigación indica que esta área del conocimiento continúa sustentándose, en muchos casos, en metodologías centradas en la memorización de fechas y hechos históricos, lo que reduce las oportunidades para el análisis crítico y la construcción de aprendizajes significativos.

De manera complementaria Semanate-Semanate & Gómez-Suárez (2021) señalan que los ambientes educativos en Ciencias Sociales continúan dominados por prácticas rutinarias y

memorísticas, las cuales priorizan la repetición de datos y fechas por encima del análisis, la reflexión y la construcción significativa del aprendizaje. Esta persistencia de enfoques tradicionales no solo limita el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, sino que también evidencia una débil integración de herramientas tecnológicas e interactivas capaces de enriquecer la experiencia educativa y responder a las demandas formativas de la sociedad contemporánea.

Asimismo, la rigidez metodológica presente en la enseñanza de las Ciencias Sociales afecta la coherencia y profundidad del aprendizaje. Según Cobos & Salvador (2022) una estructura narrativa adecuada debe articular de manera coherente los elementos del desarrollo, el clímax y el desenlace; no obstante, en las prácticas educativas tradicionales esta estructura se fragmenta, reduciendo el aprendizaje a una actividad pasiva y descontextualizada. En este tipo de clases lineales, los estudiantes asumen un rol meramente receptivo, con escasas oportunidades para interactuar, explorar o construir su propio conocimiento.

Esta problemática se evidencia en la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe, específicamente en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica Superior paralelo “B”, donde el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales se centra, en gran medida, en la reproducción de contenidos y definiciones textuales, sin promover la participación activa ni la vinculación de los conocimientos con contextos históricos y culturales significativos. Como consecuencia, se genera desmotivación, se dificulta la comprensión profunda de los temas y se restringe el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión crítica.

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

Innova Schools es una red internacional de instituciones educativas privadas con presencia en diversos países de América Latina, entre ellos Ecuador, cuya propuesta se orienta a la innovación pedagógica, la mejora continua de la calidad educativa y la integración

estratégica de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En el contexto nacional, la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe se ubica al sur de la ciudad de Quito, en el sector de Quitumbe, acogiendo a estudiantes de distintos niveles de Preescolar y Educación General Básica Elemental, Media y Superior. Esta institución adopta el modelo educativo propio de la red Innova Schools, el cual se basa en un enfoque centrado en el estudiante y el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y digitales prescindibles para poder enfrentar los retos del siglo XXI.

Según la fuentes oficiales de Innova Schools Ecuador (2005), el modelo educativo incluye metodologías activas como el blended learning, que articula la enseñanza presencial con el trabajo autónomo a partir de actividades mediadas por la tecnología; el aprendizaje basado en problemas, que incentiva el aprendizaje a partir de la resolución de problemas significativos y contextualizados; el modelo constructivista de orientación sociocultural, que fundamenta la forma en que se establece el posicionamiento del aprendizaje como un proceso colaborativo y reflexivo, en el que el estudiante construye su conocimiento activamente mediante la interacción con su contextos de trabajo, el trabajo de manera cooperativa y el uso pedagógico de recursos digitales.

Misión: Somos la red educativa particular que forma líderes capaces de contribuir positivamente al mundo, a través de un enfoque educativo integral y de calidad que fomenta que sus estudiantes se guíen por su propósito, sean íntegros y comprometidos con su entorno, desarrollen una conciencia de bienestar y sean aprendices de excelencia de por vida.

Visión: Ser la red escolar referente de calidad educativa en el Ecuador, implementando un modelo educativo innovador y de calidad, que inspire a nuestros estudiantes a alcanzar su máximo potencial para enfrentar con éxito los desafíos del siglo XXI.

Orientada al fortalecimiento de la convivencia escolar, la participación activa y la formación integral de los estudiantes, la institución evidencia, a través del análisis FODA, condiciones favorables para el desarrollo e implementación de propuestas pedagógicas innovadoras mediadas por TIC en el área de Ciencias Sociales. Entre las principales fortalezas institucionales destacan la atención a la diversidad desde el respeto de las capacidades individuales y el fortalecimiento para el desarrollo de habilidades socioemocionales, aspectos que constituyen una base pedagógica sólida para promover metodologías activas, colaborativas e inclusivas. Estas fortalezas permiten generar ambientes de aprendizaje participativos donde la gamificación y el uso de herramientas digitales pueden potenciar la motivación, la interacción y el aprendizaje significativo de los estudiantes, en coherencia con los principios institucionales de inclusión y formación integral.

Desde el contexto externo, las oportunidades identificadas fortalecen la pertinencia de la propuesta investigativa. La concepción de la inclusión como eje fundamental en el desarrollo educativo, la promoción de una mentalidad de crecimiento y plan personal de vida, así como el propósito institucional de desarrollar una escuela de líderes formando estudiantes capaces de transformar su entorno, favorecen la incorporación de estrategias innovadoras centradas en el estudiante. Del mismo modo, el fortalecimiento del clima laboral mediante la comunicación asertiva crea condiciones adecuadas para la implementación de metodologías activas y colaborativas mediadas por recursos tecnológicos, alineadas con las demandas educativas contemporáneas y el desarrollo de competencias del siglo XXI.

El análisis FODA también evidencia debilidades institucionales relacionadas con la necesidad de fortalecer continuamente los procesos de convivencia, participación escolar y adaptación a entornos educativos mediados por tecnología. Estas limitaciones justifican la importancia de implementar propuestas didácticas estructuradas que integren herramientas digitales y estrategias motivacionales orientadas a mejorar la interacción, el compromiso

estudiantil y el aprendizaje colaborativo. En este sentido, la investigación adquiere relevancia al proponer alternativas pedagógicas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de las competencias socioemocionales, comunicativas y participativas de los estudiantes.

Por otra parte, las amenazas identificadas, como la influencia negativa de plataformas, redes sociales y aplicativos tecnológicos sin control familiar, así como los factores culturales que atentan contra la sana convivencia social, representan desafíos significativos para el contexto educativo actual. Frente a esta realidad, la propuesta investigativa adquiere importancia estratégica al promover un uso pedagógico, crítico y responsable de las tecnologías digitales, orientado no solo al fortalecimiento académico, sino también a la formación ética, social y participativa de los estudiantes. De esta manera, la institución fortalece su capacidad para responder a los cambios del entorno educativo contemporáneo sin desalinearse de sus principios de inclusión, convivencia armónica y formación integral.

1.2. Justificación y descripción del problema de titulación

En el área de Ciencias Sociales, y específicamente en la enseñanza de contenidos históricos como la civilización de la antigua Grecia, el modelo educativo de Innova Schools Quitumbe ofrece un marco beneficioso para la implementación de estrategias didácticas innovadoras. Sin embargo, pese a la orientación institucional hacia el uso de TIC, en la práctica pedagógica aún se evidencian desafíos relacionados con la motivación estudiantil, la comprensión significativa de los contenidos históricos y la importancia de fortalecer la metodología que promueva la participación activa del estudiante. Actualmente, los contenidos de Ciencias Sociales continúan abordándose mediante estrategias tradicionales, enfocadas en la transmisión de información y la memorización, lo que limita el desarrollo del pensamiento crítico y la apropiación contextualizada del conocimiento histórico.

Por cuanto al análisis, surge la necesidad de implementar estrategias didácticas mediadas por TIC que permitan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales y responder a las características e intereses de los estudiantes de Educación General Básica Superior. El uso de herramientas digitales con enfoque lúdico e interactivo, como Ubisoft Discovery Tour, surge como una alternativa efectiva para fortalecer la comprensión de los contenidos históricos, facilitar la visualización de contextos culturales y geográficos, y promover un aprendizaje más significativo y motivador.

En consecuencia, la presente investigación busca diseñar una actividad educativa utilizando Ubisoft Discovery Tour para mejorar el aprendizaje sobre la civilización de La antigua Grecia en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica (EGB) paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova Schools, año lectivo 2026-2027, Quito-Ecuador. Esta propuesta se establece en la importancia de implementar estrategias didácticas innovadoras que permitan afianzar la comprensión, incrementar la motivación estudiantil e impulsar el aprendizaje significativo, en coherencia con el modelo educativo institucional y con las demandas actuales de la enseñanza de las Ciencias Sociales.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

Frente a esta realidad, se identifica la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la incorporación de estrategias didácticas mediadas por TIC que permitan dinamizar el aprendizaje y fortalecer la comprensión de las Ciencias Sociales. Asimismo, al considerar diferentes aspectos relacionados con el contexto educativo actual y los temas de estudio abordados durante este tiempo en torno a la educación, también se consideró pertinente replantear algunas ideas centrales previamente establecidas dentro de la investigación, con el fin de responder de mejor manera a las necesidades pedagógicas y tecnológicas presentes en el entorno educativo. En este marco, el uso de entornos interactivos como Ubisoft Discovery Tour se presentará como una alternativa innovadora para favorecer

experiencias de aprendizaje más activas, contextualizadas y significativas, lo que configura el problema central que aborda la presente investigación.

En consecuencia, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Como la gamificación a través de Ubisoft Discovery Tour permite fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior (EGB) paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova Schools, ¿año lectivo 2025-2026?

1.4. Objetivo general

Diseñar e implementar un Learning Management System (LMS) sobre la civilización griega que incorpore estrategias de gamificación mediante Ubisoft Discovery Tour para fortalecer el aprendizaje significativo en estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe, año lectivo 2025-2026.

1.5. Objetivos específicos

Analizar los aportes de la gamificación mediada por TIC en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Implementar estrategias de gamificación mediante Ubisoft Discovery Tour para fortalecer el aprendizaje de la civilización griega en estudiantes de octavo grado de EGB.

Diseñar un Learning Management System (LMS) sobre la civilización griega que incorpore actividades interactivas y estrategias de gamificación apoyadas en Ubisoft Discovery Tour.

2. Marco Teórico

2.1. Las Ciencias Sociales en el Currículo Nacional de Educación General Básica.

El Ministerio de Educación (2016) considera a las Ciencias Sociales como un campo interdisciplinario que integra saberes provenientes de la Historia, la Geografía, la Economía, la Sociología, la Antropología y las Ciencias Políticas, direccionadas hacia la comprensión crítica de la realidad social en sus múltiples dimensiones temporales y espaciales. Según Babalola & Nwanzu (2021) las ciencias sociales integran diversos campos académicos dedicados al estudio de la sociedad y las interacciones sociales desde varios enfoques teóricos, lo que favorece un contexto holístico y el desarrollo de habilidades cognitivas, como el análisis, la interpretación y la valoración crítica de los fenómenos sociales.

2.2. Contenidos de Estudios Sociales en la Educación General Básica Superior del Ecuador

Desde esta perspectiva, el Ministerio de Educación (2016), para el Subnivel Superior establece para la asignatura de Estudios Sociales una matriz de destrezas con criterios de desempeño que orienta la planificación y el desarrollo de los contenidos curriculares. En particular, en el Bloque Curricular 1, denominado Historia e identidad, del currículo nacional del Ministerio de Educación (2016) menciona la siguiente destreza “explicar la naturaleza de las culturas mediterráneas, especialmente la griega, con énfasis en su influencia en el pensamiento filosófico y democrático”, misma que propone explicar la naturaleza de las culturas mediterráneas, con especial énfasis en la civilización griega y su influencia en el pensamiento filosófico y democrático, como un punto fundamental para la comprensión histórica y la formación ciudadana de los estudiantes.

El currículo constituye el alcance del proyecto educativo de una nación, en la medida en que expresa las intenciones formativas, los enfoques pedagógicos y las orientaciones que

guían los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un currículo sólido, coherente y técnicamente fundamentado, ajustado a las necesidades sociales y educativas del contexto, contribuye para garantizar la calidad de la educación y el desarrollo adecuado de los estudiantes. En este sentido, el Ministerio de Educación (2016) determina al currículo como un referente que orienta la práctica docente y permite evaluar la eficacia del sistema educativo en función del logro de los objetivos educativos especificados.

De acuerdo con Sáinz & Upadyaya (2024) la motivación propia en el área de Ciencias Sociales constituye un indicador determinante en la permanencia y la continuidad de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que implica relevantes consideraciones a nivel didáctico y curricular, especialmente en el diseño de estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer el interés y la participación proactiva de los estudiantes.

2.3. Gamificación y entornos inmersivos como recursos didácticos en las Ciencias

Sociales.

Cuando se habla de recursos didácticos innovadores, se señalan que estos son fundamentales para fortalecer el aprendizaje significativo en las Ciencias Sociales. Según Deterding et al. (2011) en el contexto educativo actual, la integración de tecnologías digitales, entornos virtuales y estrategias de gamificación logra mejorar la motivación, participación y comprensión de los estudiantes ya que favorecen experiencias de aprendizaje interactivas y contextualizadas.

El emplear estrategias de gamificación y recursos digitales interactivos en el aula tiene efectos beneficiosos en la motivación, compromiso y el desempeño académico de los estudiantes. En una revisión sistemática realizada por Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) se concluye que la gamificación facilita la asimilación de conocimientos, mejora las competencias académicas y fortalece la motivación al ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas y

participativas, reemplazando los métodos tradicionales por actividades que benefician habilidades cognitivas, sociales y colaborativas.

También, el uso de recursos visuales e interactivos fortalece la comprensión del pasado. Según O'Neill et al. (2014), las plataformas digitales permiten a los estudiantes interactuar con contenidos históricos mediante imágenes, simulaciones y recorridos virtuales, lo que benefician la construcción del conocimiento social.

2.4. La gamificación como estrategia pedagógica.

El término gamificación, hace referencia directa al emplear elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la participación, motivación y compromiso de los estudiantes. Para Deterding et al. (2011) la gamificación abarca la aplicación de conceptos y mecánicas de juego como la competencia, logros, desafíos y recompensas en aspectos que van más allá del entretenimiento, incluyendo la educación y el desarrollo personal.

Es fundamental distinguir la gamificación y el juego como conceptos relacionados pero diferentes, el gamificar implica usar los ingredientes de los juegos para desarrollar experiencias de aprendizaje, generar aventuras y despertar emociones en los estudiantes sin que la actividad sea un juego propiamente dicho. De acuerdo con Camacho-Sánchez et al. (2023) el Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning) constituye una metodología donde la formación en sí misma se convierte en el juego, diseñando las actividades de manera que juego y aprendizaje se entrelazan completamente. Por su parte, Londoño Vásquez & Rojas López (2020) mencionan que los juegos serios (Serious Games) son videojuegos diseñados expresamente con propósitos educativos o de entrenamiento, donde el objetivo principal no es el entretenimiento sino el aprendizaje.

2.5. Relación entre la gamificación y la tecnología educativa.

La gamificación según Mayorga Ases et al. (2023) presenta varias alternativas en la mejora de la educación y el aprendizaje a distintos niveles educativos, ya que mantiene una relación directa dado que su diseño, implementación y evaluación se desarrollan principalmente en entornos digitales. Estos entornos tecnológicos de acuerdo con Egas Villafuerte et al. (2024) integran las mecánicas propias del juego, como la asignación de puntos, la progresión por niveles, el uso de insignias, la formulación de retos y la provisión de retroalimentación inmediata.

De acuerdo con Dehghanzadeh et al. (2024) dichas implementaciones se sustentan en herramientas tecnológicas que facilitan la interacción, el seguimiento del progreso y el diseño de experiencias “gameful” dentro de contextos escolares.

Asimismo, Sailer & Homner, (2020) mencionan que la tecnología también permite que la gamificación sea adaptable o personalizada, ajustando dinámicas, contenidos y recompensas en función de variables individuales del estudiante (preferencias, ritmo, desempeño), aspectos que resultan difíciles de sostener de manera consistente mediante recursos exclusivamente analógicos.

La relación entre la tecnología y la gamificación se evidencia en estudios experimentales en los que las intervenciones se implementan mediante plataformas digitales y se evalúan resultados. Alnuaim (2024), reporta que un ensayo realizado en un curso de alfabetización digital mostró que integrar gamificación en entorno de aprendizaje mediado por tecnología se asocia con mejoras en resultados de aprendizaje y aceptación, por parte de los estudiantes al estructurar la experiencia con recursos digitales.

2.6. Blended Learning como enfoque pedagógico mediado por TIC

El Blended Learning o aprendizaje híbrido constituye una metodología educativa que integra procesos de enseñanza presencial con recursos y actividades virtuales. Este enfoque adquirió mayor relevancia después de la pandemia de COVID-19, debido a la necesidad de implementar modelos educativos más flexibles y adaptables a los nuevos contextos de aprendizaje. De acuerdo con un estudio realizado por la UNESCO titulado COVID-19 y educación superior de los efectos inmediatos al día después (2020), más de 23 millones de estudiantes universitarios en América Latina tuvieron que adaptarse a modalidades virtuales, situación que impulsó el fortalecimiento de la infraestructura tecnológica y las competencias digitales necesarias para la implementación de modelos híbridos.

Diversas investigaciones evidencian resultados favorables relacionados con la aplicación del Blended Learning en contextos educativos latinoamericanos. Giliberti (2021), tras analizar investigaciones desarrolladas entre 2010 y 2020, concluyo que esta metodología contribuye significativamente a mejorar la motivación estudiantil, la retención y el rendimiento académico. En este sentido, el aprendizaje híbrido no consiste únicamente en combinar clases presenciales y virtuales, sino en integrar estrategias pedagógicas, recursos digitales y actividades colaborativas que favorezcan experiencias de aprendizaje dinámicas, proactivas y centradas en el estudiante.

Desde el enfoque pedagógico, el Blended Learning se relaciona con teorías como el constructivismo y el conectivismo, debido a que promueve la participación activa del estudiante mediante el uso de plataformas digitales, recursos virtuales y espacios colaborativos. Además, favorece el desarrollo de competencias digitales, el aprendizaje autónomo y la interacción bidireccional entre docentes y estudiantes a través de herramientas tecnológicas. Entre sus principales características destacan la flexibilidad educativa, la personalización del aprendizaje, la interacción continua y el aprendizaje colaborativo mediado por TIC.

Uno de los modelos más utilizados dentro del Blended Learning es el aula invertida o Flipped Classroom, metodología en la cual los contenidos teóricos son revisados previamente mediante recursos virtuales y el tiempo presencial se destina al desarrollo de actividades prácticas, debates y resolución de problemas. En Ecuador, mediante una investigación realizada por García-Peñalvo et al. (2020) en la Escuela Politécnica Nacional se documentó experiencias piloto de aula invertida en carreras de ingeniería, obteniendo un incremento del 18% en las tasas de aprobación en asignaturas de cálculo diferencial e integral.

No obstante, la implementación del Blended Learning también presenta desafíos importantes relacionados con la brecha digital, el acceso limitado a internet y la necesidad de capacitación docente en diseño de actividades híbridas y el uso de plataformas virtuales. De acuerdo con el MINTEL (2023), el 42% de los hogares rurales en Ecuador aún no cuenta con acceso a internet de banda ancha, situación que representa una limitación para el desarrollo equitativo de modelos educativos mediados por TIC.

En conclusión, el Blended Learning representa una alternativa pedagógica innovadora que integra las ventajas de la educación presencial y virtual mediante el uso estratégico de tecnologías digitales. Sus beneficios relacionados con la motivación, flexibilidad, aprendizaje autónomo y desarrollo de competencias tecnológicas lo convierten en un enfoque relevante para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación contemporánea.

2.7. Ubisoft Discovery Tour como recurso gamificado en el ámbito educativo.

Un estudio publicado por Melo & Gomes (2024) mencionan el potencial pedagógico de Discovery Tour como herramienta auxiliar para profesores de historia por la experiencia inmersiva y la narrativa interactiva, facilitando la comprensión de conceptos complejos y el desarrollo de competencias digitales, aunque advierten sobre desafíos de accesibilidad y alineación curricular. Ubisoft Discovery Tour es un modelo digital interactivo que facilita a

estudiantes, docentes y público general a explorar recreaciones de civilizaciones como el Antiguo Egipto y la Antigua Grecia. Además, Discovery Tour elimina la violencia y mecánicas de combate, enfocándose así en aspectos como en la exploración, narrativa y el aprendizaje autónomo.

De acuerdo con Ubisoft (2022), Discovery Tour se desarrolló en conjunto con historiadores, arqueólogos y expertos en didáctica, para poder ofrecer una experiencia educativa rigurosa y atractiva. Los usuarios pueden recorrer entornos virtuales de manera independiente, participar en visitas guiadas, interactuar con personajes históricos y desbloquear contenido a medida que avanzan en su exploración.

De acuerdo con Mayorga Ases et al. (2023) entre las iniciativas más notables se encuentran la implementación por parte de docentes de Ciencias Sociales, que han empleado Discovery Tour, para fortalecer clases sobre distintas civilizaciones, logrando que los estudiantes recorran virtualmente ciudades, monumentos y eventos de la vida cotidiana para comprender los aprendizajes adquiridos. Entre las iniciativas implementadas se puede destacar proyectos interdisciplinarios, en los cuales, instituciones educativas han integrado Discovery Tour en propuestas que combinan las Ciencias Sociales con áreas como el arte, geografía y tecnología, favoreciendo el trabajo colaborativo y el desarrollo de la investigación autónoma por parte de los estudiantes. Asimismo, en el ámbito de la evaluación formativa, de acuerdo con López Marí et al. (2022), se han incorporado rúbricas y actividades de autoevaluación orientadas a valorar la comprensión de los contenidos, el nivel de participación y el desarrollo de competencias digitales y sociales.

3. Metodología

El presente estudio adopta un diseño de investigación-acción, el cual, de acuerdo con Bancayán-Ore & Vega-Denegri (2020), se enfoca en una investigación que va más allá de

identificar las dificultades del grupo de estudio, ya que implica el compromiso de generar cambios en su realidad mediante la participación de los involucrados, desde el diseño y análisis de la información, hasta la implementación y evaluación de acciones de mejora.

El enfoque utilizado es de carácter mixto. Según Bazeley (2024), este enfoque integra métodos cuantitativos y cualitativos, articulando sus resultados para alcanzar una comprensión más amplia del fenómeno estudiado durante el análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Los instrumentos de investigación constituyeron los medios para la recopilación de la información necesaria para el desarrollo del estudio. En función del enfoque mixto adoptado, se aplicó un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes, el cual permitió obtener información cuantitativa relacionada con la implementación de estrategias digitales y gamificadas en el aprendizaje de la civilización griega. Asimismo, al finalizar la experiencia de uso de la plataforma Learning Management System (LMS) y las actividades gamificadas desarrolladas, se consideraron las opiniones y percepciones de los estudiantes, permitiendo complementar el estudio desde un enfoque cualitativo respecto a la motivación, participación y experiencia de aprendizaje alcanzada.

La investigación se centró en analizar cómo la gamificación, mediante el uso de herramientas digitales y actividades interactivas dentro de un LMS, contribuye al fortalecimiento del aprendizaje de la civilización griega en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior. Para ello, se desarrolló el diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje, enfocado a la enseñanza de contenidos relacionados con la Antigua Grecia, incorporando estrategias gamificadas y recursos digitales que favorezcan la motivación, participación activa y aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

Posteriormente a la implementación de la propuesta educativa, se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes del octavo año paralelo “B”, con el propósito de recopilar información cuantitativa relacionada con la motivación, participación, percepción del aprendizaje y uso LMS mediante actividades gamificadas. A través de este instrumento se obtuvo información sobre las percepciones de los estudiantes respecto a la utilización de estrategias de gamificación, herramientas digitales y entornos virtuales de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Los instrumentos de investigación representaron los medios para la recopilación de la información necesaria para el desarrollo del estudio. En función del enfoque mixto adoptado, se empleó un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes, el cual permitió obtener información cuantitativa relacionada con la implementación de estrategias digitales y gamificadas en el aprendizaje de la civilización griega. A través de este instrumento se recopilaron datos sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación, las herramientas digitales y el LMS dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales. Asimismo, las opiniones y experiencias expresadas por los estudiantes durante y después de la aplicación de la propuesta educativa permitieron complementar el análisis desde una perspectiva cualitativa, considerando aspectos relacionados con la motivación, participación e interacción generadas durante el proceso de aprendizaje.

Con el propósito de alcanzar los objetivos específicos planteados en la investigación, se desarrollaron etapas metodológicas que se describen en los siguientes apartados:

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

El primer objetivo específico se planteó con la finalidad de analizar los aportes de la gamificación mediada por TIC en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, particularmente en los contenidos relacionados con la civilización griega en los estudiantes de octavo año de

Educación General Básica Superior paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe. Este objetivo permitió identificar la relevancia de incorporar estrategias digitales e interactivas dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, considerando las necesidades educativas actuales y las dinámicas de los entornos virtuales. Del mismo modo, se vincula con la asignatura de Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales, al promover el uso pedagógico, responsable y ético de herramientas tecnológicas orientadas al fortalecimiento del aprendizaje y la participación proactiva de los estudiantes.

Para el cumplimiento de este objetivo se empleó el método deductivo, partiendo del análisis de fundamentos teóricos relacionados con la gamificación, los videojuegos educativos, las TIC y los entornos virtuales de aprendizaje, hasta llegar a la comprensión de su aplicación en un contexto específico. Este proceso permitió interpretar de manera estructurada la influencia de las estrategias digitales y gamificadas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

Una vez recopilada la información teórica y de campo relacionada con la gamificación, los entornos virtuales de aprendizaje y el uso de herramientas digitales en el área de Ciencias Sociales, se procedió con el análisis e interpretación de los datos obtenidos, con el propósito de identificar cómo las estrategias gamificadas y los recursos interactivos podían contribuir al fortalecimiento del aprendizaje de la civilización griega en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior. A partir de ello, se desarrolló el diseño del LMS, incorporando contenidos digitales, actividades interactivas y recursos pedagógicos orientados a incentivar experiencias de aprendizaje dinámicas dentro de un entorno virtual educativo.

Esto permitió atender el segundo objetivo específico de la investigación, orientado al diseño de un LMS sobre la civilización griega, incorporando estrategias de gamificación

apoyadas en el uso de herramientas digitales como recurso didáctico interactivo para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Sociales.

Para el cumplimiento de este objetivo se aplicó el método analítico-sintético, que de acuerdo con Falcón (2021) permite descomponer un fenómeno en sus partes para analizarlas individualmente y posteriormente integrarlas en una comprensión general del objeto de estudio. En la presente investigación, este método permitió examinar información relacionada con la gamificación, los videojuegos educativos, los LMS y las estrategias metodológicas empleadas en entornos virtuales de aprendizaje. Posteriormente, los elementos analizados fueron organizados y sintetizados para su incorporación dentro del diseño de la propuesta educativa y de la investigación.

Asimismo, se empleó el método propositivo, debido a que la investigación no solamente buscó analizar una realidad educativa, sino también plantear una propuesta orientada al fortalecimiento del aprendizaje mediante la implementación de un LMS con estrategias gamificadas. En este sentido, Herrera-Pavo et al. (2022) destacan la importancia del diseño de estrategias pedagógicas orientadas a la implementación de modelos educativos innovadores. La aplicación de este método permitió estructurar actividades, recursos digitales y contenidos interactivos enfocados en fomentar la motivación, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes dentro del entorno virtual de aprendizaje.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

El objetivo de implementar un LMS sobre la civilización griega, incorporando estrategias de gamificación apoyadas en herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, se vincula directamente con la asignatura Plataformas de gestión en entornos virtuales, debido a que esta promueve el análisis, diseño y uso pedagógico de entornos virtuales aplicados a la educación. Desde esta perspectiva, la investigación permitió integrar

recursos digitales, actividades gamificadas y contenidos interactivos dentro de un LMS orientado al aprendizaje de las Ciencias Sociales, favoreciendo experiencias educativas dinámicas, participativas y contextualizadas. De esta manera, el estudio contribuye al desarrollo de competencias relacionadas con la gestión de plataformas virtuales, la organización de recursos educativos digitales y el uso pedagógico de herramientas tecnológicas dentro de contextos educativos mediados TIC.

Por otra parte, los datos obtenidos mediante el cuestionario estructurado aplicado a los estudiantes del octavo año de Educación General Básica Superior paralelo “B” fueron tabulados y organizados en una hoja de cálculo Microsoft Excel, permitiendo agrupar la información recopilada respecto a la motivación, participación, percepción del aprendizaje y uso del LMS mediante actividades gamificadas. Posteriormente, las respuestas fueron representadas mediante gráficos estadísticos para facilitar el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante la investigación.

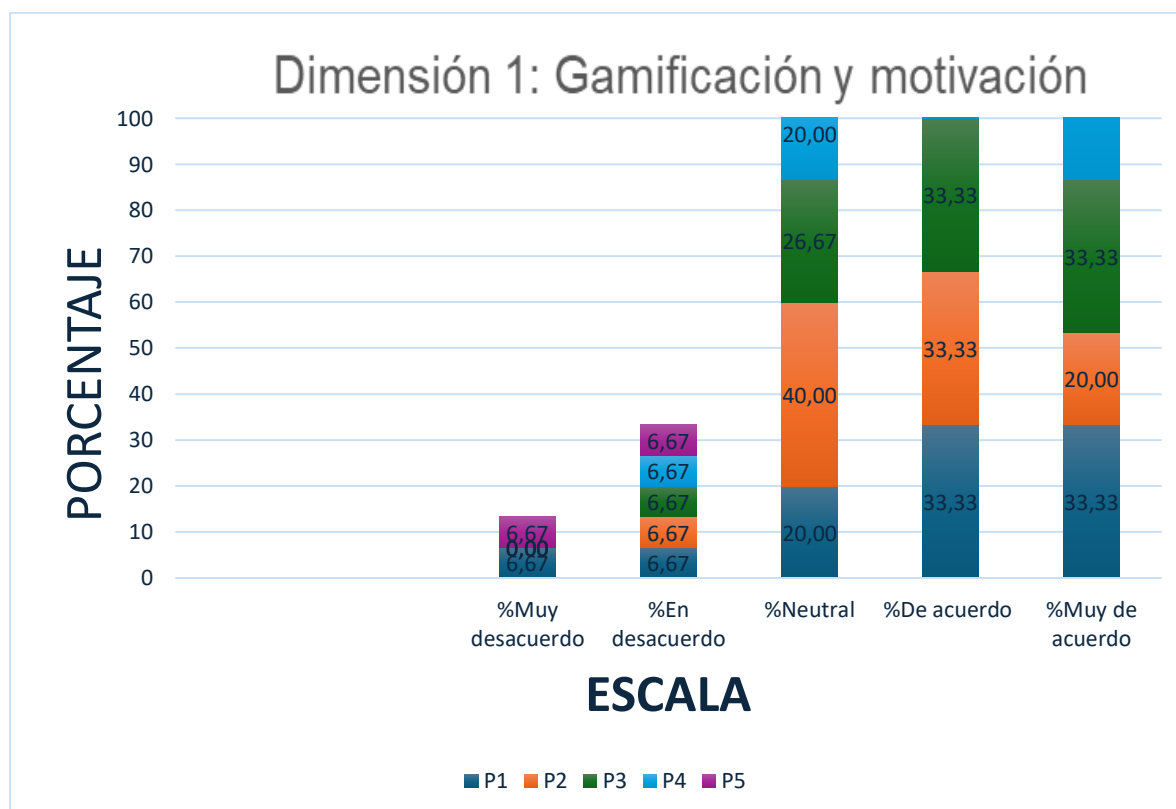
4. Resultados

En el presente apartado se exponen los resultados obtenidos a partir de la aplicación de encuestas dirigidas a 15 estudiantes, con el propósito de analizar la influencia de la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de Ciencias Sociales. Para la recolección de información se empleó una escala de Likert de cinco niveles, permitiendo identificar las percepciones de los estudiantes respecto a la motivación generada por la gamificación, el uso de herramientas digitales y la implementación del Learning Management System (LMS) dentro del proceso educativo.

Los resultados se presentan organizados por dimensiones de análisis, acompañados de gráficos estadísticos e interpretaciones descriptivas que facilitan la comprensión de la información obtenida y permiten evidenciar el impacto de las estrategias pedagógicas mediadas por TIC en el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 1

Dimensión 1: Gamificación y motivación.



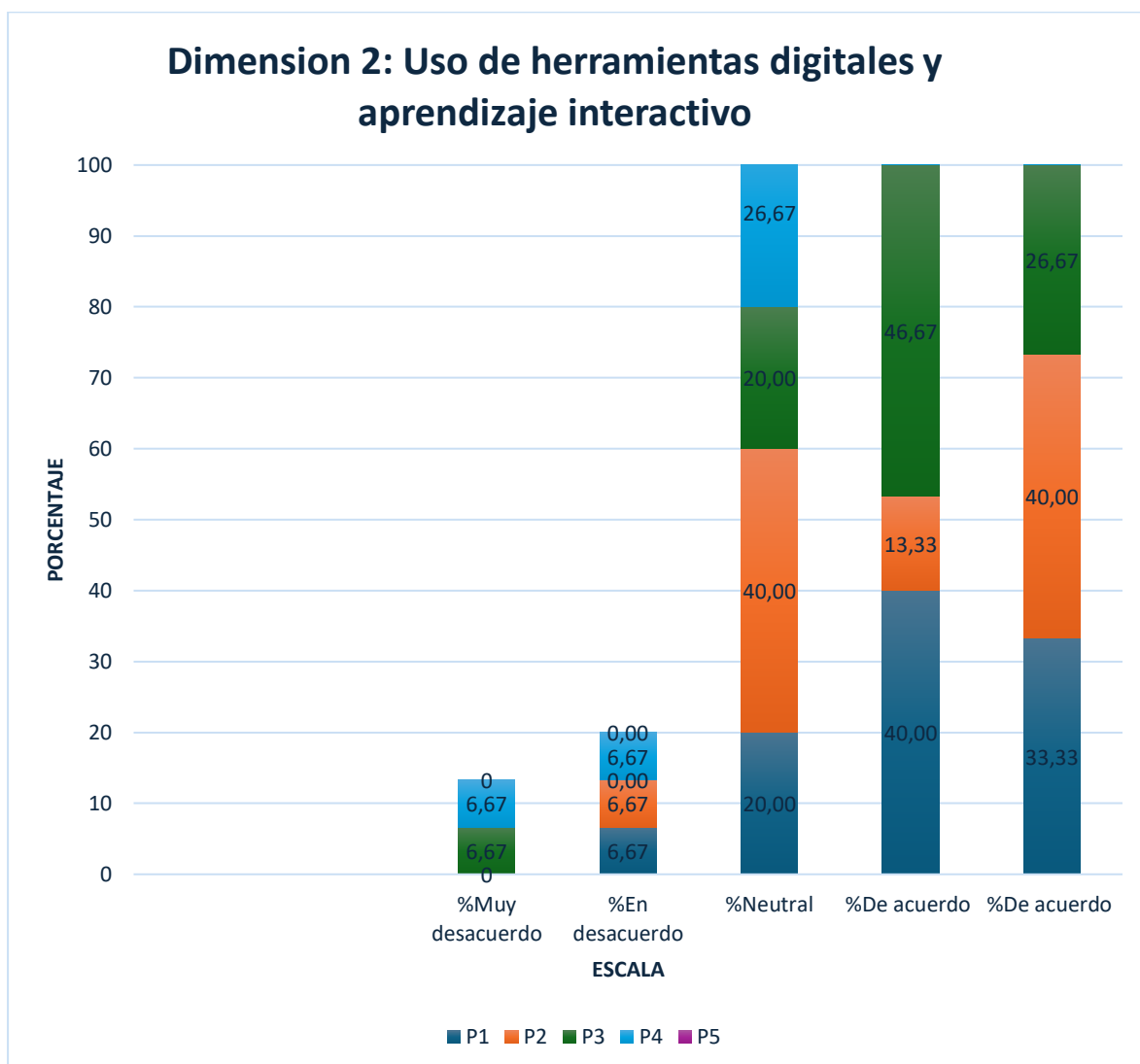
Los resultados obtenidos en la dimensión “Gamificación y motivación” evidencian una valoración positiva por parte de los estudiantes encuestados respecto a la implementación de estrategias gamificadas dentro del proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales. La población total del estudio estuvo conformada por 25 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 15 estudiantes para la aplicación de la encuesta, permitiendo recopilar información relevante sobre la percepción y experiencia de los participantes en relación con el uso de estrategias gamificadas en el aula. En términos generales, predominan las respuestas ubicadas en las categorías “De acuerdo” y “Muy de acuerdo”, lo que refleja que las actividades desarrolladas mediante dinámicas de gamificación generaron interés, participación y motivación en los estudiantes.

En relación con las preguntas asociadas a esta dimensión, se observa que los estudiantes consideran que las actividades gamificadas hicieron más interesantes las clases y favorecieron una participación más activa durante el desarrollo de las actividades interactivas. Asimismo, la mayoría manifestó que la gamificación incrementó su interés por aprender y percibió las actividades como dinámicas y entretenidas. Estos resultados permiten inferir que el uso de elementos lúdicos y tecnológicos contribuyó positivamente al fortalecimiento de la motivación estudiantil y a la mejora del ambiente de aprendizaje.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados demuestran que la gamificación constituye una estrategia adecuada para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes dentro del aula, especialmente en asignaturas como Ciencias Sociales, donde frecuentemente se requiere fortalecer el interés y la interacción de los estudiantes con los contenidos educativos.

Figura 2

Dimensión 2: Uso de herramientas digitales y aprendizaje interactivo.



En la dimensión “Uso de herramientas digitales y aprendizaje interactivo”, los resultados reflejan una percepción favorable de los estudiantes hacia la utilización de recursos digitales dentro del proceso educativo. La mayoría de respuestas se concentra nuevamente en las categorías “De acuerdo” y “Muy de acuerdo”, evidenciando que las herramientas tecnológicas empleadas facilitaron el aprendizaje y promovieron una mayor interacción durante el desarrollo de las actividades académicas.

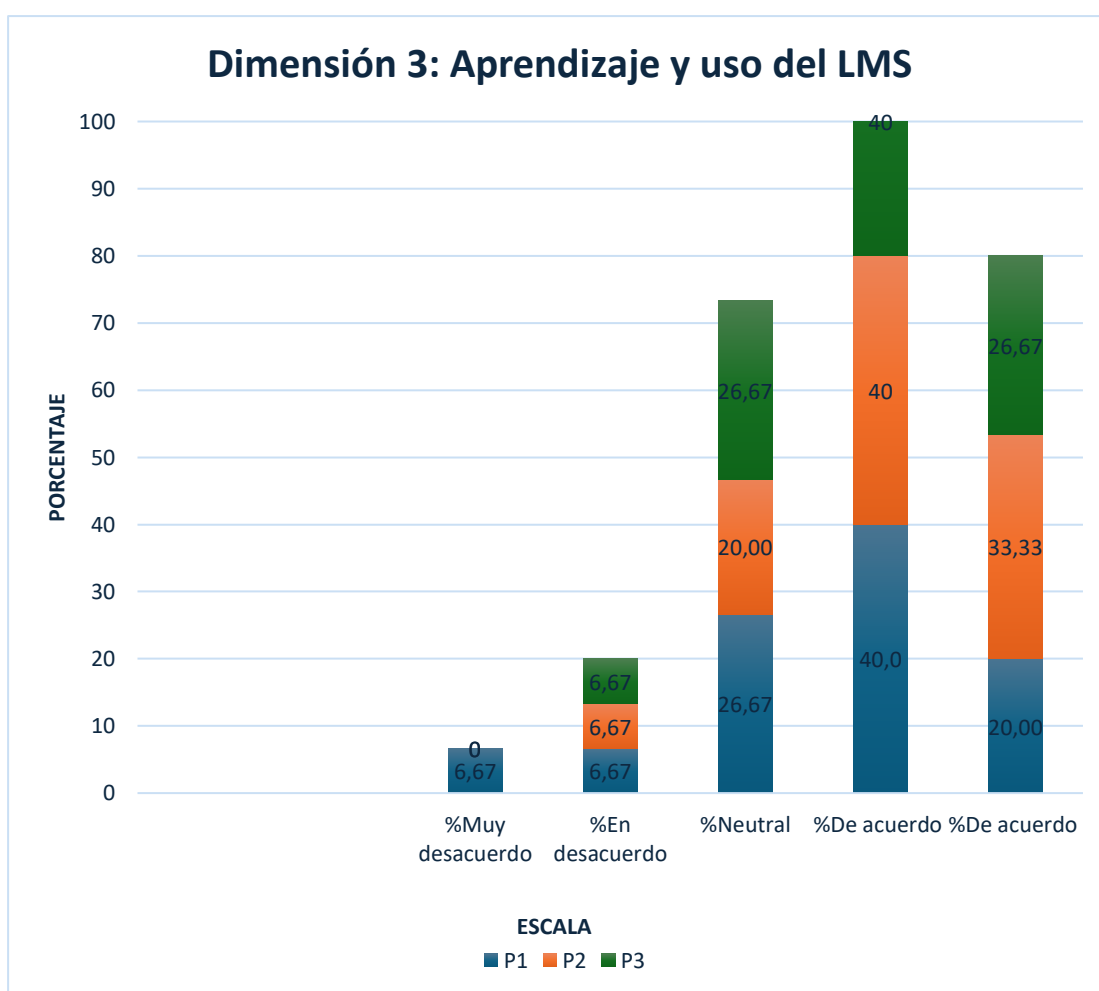
Los estudiantes manifestaron que los recursos digitales implementados permitieron comprender de mejor manera los contenidos trabajados en clase, además de incrementar la

participación y el interés en las actividades propuestas. Del mismo modo, los resultados muestran que el uso de videojuegos educativos y actividades interactivas contribuyó a generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

Estos hallazgos permiten establecer que la incorporación de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje favorece el desarrollo de metodologías activas e innovadoras, fortaleciendo la participación estudiantil y facilitando la comprensión de contenidos relacionados con Ciencias Sociales. Además, se evidencia que los estudiantes presentan una actitud positiva hacia el uso de tecnologías educativas como complemento del aprendizaje tradicional.

Figura 3

Dimensión 3: Aprendizaje y uso de LMS.



En cuanto a la dimensión “Aprendizaje y uso del Learning Management System (LMS)”, los resultados obtenidos muestran una aceptación positiva del entorno virtual de aprendizaje implementado durante el proyecto. La mayoría de los estudiantes seleccionó las opciones “De acuerdo” y “Muy de acuerdo”, indicando que el Learning Management System (LMS) utilizado resultó accesible, organizado y útil para el desarrollo de las actividades académicas.

Los estudiantes señalaron que la plataforma facilitó el acceso a los contenidos y permitió organizar de mejor manera el aprendizaje, además de contribuir al refuerzo de conocimientos mediante actividades interactivas. Asimismo, una parte significativa de los encuestados manifestó interés en continuar utilizando este tipo de plataformas digitales en futuras experiencias educativas, lo cual evidencia una valoración favorable hacia el aprendizaje mediado por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

A nivel general, los resultados de esta dimensión permiten concluir que el uso del Learning Management System (LMS) favoreció el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la autonomía, la organización y la interacción de los estudiantes con los contenidos educativos. De igual manera, se evidencia que la integración de plataformas virtuales constituye un recurso pedagógico pertinente para fortalecer procesos educativos innovadores dentro del área de Ciencias Sociales.

De acuerdo con los datos obtenidos mediante una entrevista cualitativa dirigida a los estudiantes para conocer su percepción sobre la experiencia de aprendizaje desarrollada a través del LMS, se evidenció una valoración predominantemente positiva respecto a la implementación de estrategias digitales y gamificadas en la asignatura de Ciencias Sociales. Las respuestas reflejaron percepciones asociadas a una experiencia “emocionante”,

“interesante”, “buena”, “chévere” y “genial”, lo que demuestra que el uso de estas herramientas favoreció un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y motivador.

Por otra parte, también se identificó una percepción menos favorable, lo que permite reconocer que existen diferencias individuales en las preferencias y formas de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, en términos generales, los resultados cualitativos evidencian una aceptación positiva hacia el uso del LMS, destacando su aporte en el fortalecimiento del interés, la participación y la motivación estudiantil durante el proceso educativo.

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

El presente código de ética constituye un eje rector para orientar el desarrollo responsable, transparente y profesional de la investigación, garantizando que la implementación de estrategias mediadas por TIC fortalezca los procesos de aprendizaje en coherencia con los principios de responsabilidad social (OECD, 2021). Su importante contribución para los estudiantes es la certeza de que podrán ser reconocidos como sujetos que participan en el proceso educativo, lo que garantiza su dignidad, salud socioemocional y su derecho a ser tratados de una forma justa y aceptante. Para la institución educativa, el proceso normativo le permite alinear el proyecto en el marco de la misión y la visión y los valores, ayudando a la mejora acreditada en bases de resultados verdaderos y de formas válidas y verificadas que no interfieran en la planificación curricular. En relación con el equipo investigador, el código establece un compromiso formal con la integridad académica, exigiendo actuaciones fundamentadas en la honestidad, la objetividad científica y el respeto estricto a la confidencialidad de los datos y a los derechos de autor (UNESCO, 2021).

Compromisos y Deberes de los Agentes Implicados

1. Compromisos del Investigador

El investigador asume la responsabilidad principal en la conducción ética, metodológica y técnica del estudio, comprometiéndose a:

Gestión del consentimiento informado

Garantizar la obtención del consentimiento informado de los representantes legales y el asentimiento de los estudiantes participantes, proporcionando información clara, suficiente y comprensible sobre los objetivos, procedimientos, beneficios esperados, posibles riesgos y el carácter voluntario de la participación (Cuban, 2016).

Protección de la privacidad y confidencialidad

Asegurar el anonimato de los participantes mediante la codificación de datos, evitando la divulgación de información personal identificable y almacenando los registros en medios digitales seguros con acceso restringido.

Integridad científica y rigor metodológico

Mantener objetividad en la aplicación de instrumentos y en el análisis de resultados, evitando sesgos, manipulación o alteración de la información recolectada. Los hallazgos deberán presentarse de manera veraz, completa y sustentada en evidencia empírica.

Responsabilidad en el uso de TIC

Utilizar las tecnologías digitales de forma ética y pedagógicamente pertinente, respetando derechos de autor, licencias de uso, normativas de protección de datos y estándares de seguridad digital. Asimismo, garantizar una orientación adecuada a los estudiantes para el uso seguro y responsable de las herramientas tecnológicas implementadas.

Transparencia y comunicación ética

Informar oportunamente a las autoridades institucionales sobre el desarrollo del proyecto, brindar retroalimentación formativa a la comunidad educativa y socializar los resultados de manera agregada, sin vulnerar la confidencialidad de los participantes.

2. Compromisos de los Estudiantes Participantes

Los estudiantes, como sujetos activos del proceso investigativo y pedagógico, asumen los siguientes compromisos:

Participación voluntaria y responsable

Ejercer su derecho a participar de manera libre y consciente, con la posibilidad de retirarse del estudio en cualquier momento sin que ello implique afectación académica o disciplinaria (UNESCO, 2021) .

Uso adecuado de recursos tecnológicos

Utilizar los dispositivos, plataformas y herramientas digitales de forma responsable, respetando normas de convivencia digital, principios de respeto mutuo y cuidado de los recursos institucionales.

Respeto a la diversidad

Mantener actitudes de respeto frente a la diversidad cultural, social y cognitiva de sus compañeros, favoreciendo un ambiente colaborativo y éticamente responsable.

Protección de derechos de imagen y datos personales

Aceptar que cualquier registro audiovisual o digital se realizará únicamente con autorización previa y con fines estrictamente académicos.

3. Compromisos de la Institución Educativa

La institución, como entidad que acoge y respalda el estudio, asume responsabilidades orientadas a facilitar y garantizar condiciones adecuadas para su ejecución:

Respaldo institucional y logístico

Facilitar el acceso a la infraestructura tecnológica, laboratorios y recursos digitales necesarios, conforme a cronogramas previamente establecidos y consensuados.

Coherencia curricular y normativa

Asegurar que la intervención investigativa se articule con la planificación curricular vigente y con la normativa institucional, sin generar interferencias en el normal desarrollo académico.

Acompañamiento y supervisión

Brindar seguimiento institucional al proceso investigativo, velando por el cumplimiento de principios éticos y la adecuada aplicación de la propuesta.

Aprovechamiento de resultados

Recibir y analizar los hallazgos presentados de manera agregada, utilizándolos como insumo para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales y en el fortalecimiento de prácticas pedagógicas mediadas por TIC (OECD, 2021).

La distribución clara de compromisos y deberes entre investigador, estudiantes e institución educativa permite consolidar un marco ético sólido que garantiza la eficacia, legitimidad y sostenibilidad de la investigación, asegurando que la implementación de estrategias didácticas mediadas por TIC se desarrolle bajo criterios de responsabilidad académica, respeto institucional y mejora continua.

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje para fortalecer la enseñanza de Ciencias Sociales mediante Gamificación.

Justificación

La inclusión de tecnologías ha permitido generar nuevos ambientes de aprendizaje a distancia, ampliando los canales de comunicación y las posibilidades de interacción entre docentes y estudiantes. Sin embargo, en lo que se refiere a Ciencias Sociales sigue existiendo una escasa integración de las tecnologías, muy intervenida por una forma de enseñar centrada en la memorización de fechas o acontecimientos, lo que hace que el pensamiento crítico y los aprendizajes significativos queden en segundo plano.

La investigación de Jara Avalos et al. (2024) nos muestra que un alto porcentaje de los estudiantes de primaria están desmotivados a partir de la poca integración de recursos didácticos interactivos, consecuencia de lo cual se traduce una escasa participación y una dificultad para comprender los procesos históricos, lo que pone de manifiesto la necesidad de tomar en consideración metodologías activas que incrementen la participación de los alumnos.

La persistencia de modelos metodológicos sustentados en el memorismo de fechas y acontecimientos, en especial en el área de Ciencias Sociales, ha impedido el desarrollo del pensamiento crítico y la elaboración de aprendizajes significativos en educación primaria. Tal circunstancia, no evidencia sólo la necesidad de cambiar las pautas pedagógicas habituales, sino que también conlleva la incorporación de estrategias comunicativas y de recursos digitales interactivos que favorezcan la participación activa de las/os alumnas/os dentro de entornos virtuales y presenciales. Así, la creación de una guía de buenas prácticas en comunicación educativa se postula como una respuesta ordenada para poner en marcha los diálogos pedagógicos, robustecer la motivación y concretar experiencias de aprendizaje contextualizadas e inclusivas.

Así, la gamificación se establece como una estrategia pedagógica innovadora que, al integrar recursos propios del juego en el aula, potencia la motivación, la participación y la construcción significativa del conocimiento. Sin embargo, su concreción en un aula virtual necesita de lineales claros de comunicación pedagógica, ya que la retroalimentación, el acompañamiento didáctico, la claridad en las consignas y la interacción permanente, son las claves para mantener la dinámica lúdica y el compromiso académico.

En consonancia a la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas y fortalecer la motivación estudiantil mediante estrategias comunicativas más dinámicas, la expansión de la educación en línea ha redefinido los procesos de interacción entre docentes y estudiantes, situando la comunicación como un eje estructural del aprendizaje. En este sentido, Garrison et al. (1999) e investigaciones posteriores realizadas por Richardson et al. (2016) coinciden en que una comunicación estructurada, dialógica y pedagógicamente intencionada constituye un factor determinante para consolidar entornos virtuales de aprendizaje eficaces, especialmente en contextos donde se busca superar la desmotivación y promover aprendizajes significativos en Educación General Básica.

1. Objetivos Pedagógicos (Docentes)

- Verificar edad recomendada. (octavo/noveno de EGB)
- Comprobar requisitos técnicos previamente.
- Definir el contenido curricular que se desea reforzar.
- Controlar tiempos para evitar distracciones.
- Utilizar como actividad introductoria, refuerzo visual o proyecto de investigación.
- Complementar el contenido teórico, no sustituirlo.
- Mayor motivación estudiantil.
- Desarrollo del pensamiento crítico.

3. Metodologías recomendadas (Clase)

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Trabajo cooperativo con roles definidos.
- Comparación entre el recorrido virtual y el libro de texto.
- Uso de classroom para reforzar conocimientos

Ilustración 3

Metodologías recomendadas.



4. Normas de convivencia y uso responsables (Estudiantes)

- Uso académico exclusivo.
- Respeto por turnos y compañeros.
- Evitar modificar configuraciones del equipo.
- Cuidado del material tecnológico.
- Evitar reemplazar fuentes académicas

Ilustración 4

Normas de convivencia y uso responsable



5. Evaluación sugerida

- Cuestionario.
- Presentación oral.
- Rúbrica de análisis histórico.
- Ensayo reflexivo.
- Evaluación (Lluvia de ideas, formulario y mesa redonda).

Ilustración 5

Evaluaciones sugeridas.



4.2. Diseño de materiales educativos digitales.

1. Contextualización

La actividad está dirigida a estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior, paralelo “B”, de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe, ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador. El grupo está conformado aproximadamente por 30 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 12 y 13 años, quienes se encuentran en una etapa educativa caracterizada por el desarrollo del pensamiento crítico, la curiosidad histórica y el interés por el uso de tecnologías digitales.

La propuesta se implementará dentro de la asignatura Estudios Sociales, específicamente en la unidad didáctica relacionada con las civilizaciones antiguas, centrando el aprendizaje en la civilización de la Antigua Grecia. Dentro de esta temática se abordarán aspectos relacionados con la organización política, la vida cotidiana, la cultura y los principales aportes de la civilización griega a la sociedad occidental.

En cuanto al acceso tecnológico, la mayoría de los estudiantes se encuentran familiarizados con el uso de dispositivos digitales como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, así como con plataformas digitales y videojuegos. Esta característica representa una oportunidad pedagógica para integrar estrategias de gamificación y aprendizaje inmersivo, utilizando herramientas como Ubisoft Discovery Tour, que permite explorar entornos históricos de forma interactiva.

La actividad tendrá una duración aproximada de una sesión de 45 minutos, en la cual se utilizarán recursos multimedia diseñados para facilitar la comprensión del funcionamiento del software educativo y motivar a los estudiantes en la exploración de contenidos históricos mediante experiencias digitales.

2. Justificación curricular

Objetivo de aprendizaje: Analizar las principales características de la civilización de la Antigua Grecia mediante la exploración de entornos virtuales interactivos, con el fin de fortalecer la comprensión histórica y el pensamiento crítico en los estudiantes de octavo grado.

Tabla 1

Tabla de Contenidos de aprendizaje

Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Contenidos actitudinales	Criterios de evaluación
• Origen y ubicación geográfica de la civilización griega. • Organización social y política de las polis griegas. • Cultura, religión y mitología griega. • Aportes de la civilización griega a la cultura occidental.	• Exploración guiada de entornos virtuales históricos mediante Ubisoft Discovery Tour. • Identificación de elementos culturales y arquitectónicos de la Antigua Grecia. • Análisis de información histórica a partir de experiencias interactivas. • Elaboración de reflexiones sobre el legado histórico griego.	• Valoración del patrimonio histórico y cultural de las civilizaciones antiguas. • Participación activa en actividades mediadas por TIC. • Desarrollo de curiosidad e interés por el conocimiento histórico.	• Identificar los principales elementos culturales y políticos de la civilización griega. • Participar activamente en la exploración del recurso digital. • Relacionar los contenidos históricos con el entorno virtual explorado. • Reflexionar sobre el legado de la cultura griega en la sociedad actual.

3. Recursos digitales planteados

- Recurso digital principal

Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece

Es una herramienta educativa basada en el videojuego Assassin's Creed Odyssey que permite explorar entornos históricos recreados con alto nivel de fidelidad histórica.

Materiales educativos digitales a diseñar

1. Infografía digital: manual de usuario e instalación

Descripción: Infografía visual que sintetiza el proceso de instalación y especificaciones del software interactivo.

Objetivo: Facilitar la comprensión global de los requisitos para instalar la herramienta.

Justificación: Favorece la comprensión para la comunidad educativa.

2. Video formativo: “Guía de exploración en Ubisoft Discovery Tour”

Descripción: Video breve que explica el uso de la herramienta.

Objetivo: Mejorar la autonomía del estudiante.

Justificación: Apoya el aprendizaje multimodal.

3. Infografía digital: “El legado de la civilización griega”

Descripción: Relacionada con la civilización griega.

Objetivo: Promover el pensamiento crítico.

Justificación: Fomenta la participación activa.

4. Preguntas de reflexión

Durante el proceso de diseño surgieron diversas preguntas que orientaron la selección del recurso digital:

¿El recurso digital seleccionado favorece el aprendizaje significativo del contenido histórico?

El uso de Ubisoft Discovery Tour permite contextualizar los contenidos históricos mediante escenarios tridimensionales interactivos, lo que facilita la comprensión del contexto cultural y social de la Antigua Grecia.

¿El recurso es adecuado para la edad y nivel educativo de los estudiantes?

El recurso presenta información de forma visual e interactiva, lo que resulta apropiado para estudiantes de educación básica superior, quienes suelen mostrar mayor interés por experiencias digitales inmersivas.

¿La herramienta contribuye a desarrollar competencias digitales?

La exploración de entornos virtuales fomenta habilidades relacionadas con la navegación digital, la interpretación de información multimedia y el aprendizaje autónomo.

¿El recurso facilita la motivación del estudiante?

La integración de elementos de gamificación incrementa la participación activa de los estudiantes, transformando el aprendizaje histórico en una experiencia interactiva.

¿El estímulo tecnológico, viabiliza la auto motivación de los alumnos?

En el contexto educativo contemporáneo, la tecnología desempeña un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su integración en el aula puede constituirse en un estímulo significativo que favorezca la automotivación de los estudiantes y contribuya al fortalecimiento de procesos cognitivos como la atención y la memoria de trabajo.

En este sentido, el interés que los estudiantes manifiestan hacia los entornos digitales puede aprovecharse pedagógicamente mediante la incorporación de recursos tecnológicos que resulten atractivos y pertinentes para su realidad. Cuando estas herramientas se articulan con contenidos relevantes y metodologías activas, como la gamificación o la exploración interactiva, es posible potenciar la motivación intrínseca y promover una participación más activa en el proceso de aprendizaje

¿Es posible integrar otros comportamientos didácticos?

La integración de diversas estrategias didácticas resulta no solo posible, sino también necesaria en contextos educativos mediados por tecnologías digitales. Tal como se ha analizado durante el desarrollo del curso, el uso de recursos como contenidos digitales interactivos, entornos virtuales, experiencias inmersivas o estrategias de gamificación permite diversificar las formas de enseñanza y adaptarlas a las características del contexto educativo. Asimismo, estas herramientas facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas, tecnológicas y sociales en los estudiantes. Es importante considerar que cada estudiante presenta necesidades, intereses y estilos de aprendizaje particulares; por ello, la incorporación de múltiples estrategias pedagógicas permite generar experiencias educativas más inclusivas, flexibles y significativas.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

El contenido de la actividad se centra en la introducción al uso educativo del software Ubisoft Discovery Tour: Civilización Griega, el cual permite a los estudiantes explorar de forma interactiva entornos virtuales que recrean escenarios históricos de la Antigua Grecia.

Para facilitar el uso del recurso digital, se han diseñado materiales multimedia complementarios, tales como infografías explicativas y un video instructivo, que orientan a los

estudiantes sobre el funcionamiento de la herramienta, su navegación y los beneficios educativos que ofrece para el aprendizaje de contenidos históricos.

¿Para quién?

La actividad está dirigida a estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe. Los estudiantes presentan interés por las tecnologías digitales y el uso de herramientas multimedia, lo cual favorece la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en TIC.

Asimismo, se considera que los estudiantes poseen conocimientos básicos en el uso de plataformas digitales, lo que permite incorporar recursos interactivos como infografías y videos explicativos para facilitar la comprensión del uso del software educativo.

¿Para qué?

El uso de recursos multimedia basados en TIC permite enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante experiencias más dinámicas, visuales e interactivas. En este sentido, la incorporación de herramientas digitales como Ubisoft Discovery Tour contribuye a que los estudiantes puedan aproximarse al conocimiento histórico de una manera más contextualizada e inmersiva.

El diseño de materiales como infografías y videos explicativos tiene como finalidad facilitar la comprensión del funcionamiento del software educativo, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades de exploración digital y autonomía en el aprendizaje.

Además, el uso de estos recursos promueve el desarrollo de competencias digitales, el pensamiento crítico y la motivación por el aprendizaje de contenidos históricos, especialmente cuando se integran estrategias de gamificación dentro del aula.

¿Cómo?

Para el desarrollo de esta actividad se utilizarán diferentes herramientas digitales orientadas a la creación de recursos multimedia educativos.

Entre las principales herramientas se encuentran Notebooklm, utilizada para la elaboración de infografías visuales e informativas; herramientas de edición de video, empleadas para la creación de un video explicativo sobre el funcionamiento del software; y el propio recurso educativo Ubisoft Discovery Tour, que constituye la base de la experiencia de aprendizaje interactiva.

El uso de estos recursos permite presentar la información de forma visual y estructurada, facilitando la comprensión del contenido por parte de los estudiantes. Además, la combinación de elementos visuales, audiovisuales y explicativos contribuye a mejorar la experiencia de aprendizaje, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Es importante destacar que la integración de estas herramientas no responde únicamente al uso de la tecnología por sí misma, sino a su potencial pedagógico para fortalecer el aprendizaje significativo y la motivación estudiantil.

¿Cuándo?

La actividad se desarrollará en 3 sesiones, organizadas de la siguiente manera:

Sesión 1

Misión Grecia: Entre filósofos y guerreros.

Actividad: Presentación del contexto histórico de la Antigua Grecia y exploración inicial en Discovery Tour: ubicación geográfica y principales ciudades.

Objetivo: Comprender el contexto geográfico y cultural de la civilización griega.

Justificación del recurso

El uso de Ubisoft Discovery Tour permite a los estudiantes interactuar con representaciones tridimensionales de ciudades y espacios históricos, lo que favorece el aprendizaje experiencial. La exploración virtual facilita la comprensión del contexto geográfico y cultural, superando las limitaciones de los recursos tradicionales como los textos o imágenes estáticas.

Sesión 2

Secretos de Grecia: Mujeres, guerreros y ciudadanos

Actividad: Recorrido virtual por templos, ágoras y espacios públicos e identificación de elementos culturales y sociales.

Objetivo: Reconocer las características de la vida cotidiana y las prácticas culturales griegas.

Justificación

El recurso promueve aprendizaje basado en exploración, permitiendo que los estudiantes observen directamente elementos arquitectónicos, religiosos y sociales de la época. Esto favorece el desarrollo del pensamiento histórico mediante la observación y la interpretación de contextos.

Sesión 3

El legado de Grecia para el mundo

Actividad: Exploración final de escenarios históricos y discusión grupal sobre el legado griego.

Objetivo: Reflexionar sobre los aportes de la civilización griega a la cultura occidental.

Justificación

La gamificación mediante recorridos interactivos incrementa la motivación y facilita la comprensión de conceptos históricos complejos. Además, el recurso permite integrar actividades de reflexión crítica sobre la influencia de Grecia en la actualidad.

Manifiesto

La incorporación de recursos multimedia en el aula representa una oportunidad significativa para transformar las prácticas educativas tradicionales y promover metodologías más dinámicas, participativas e innovadoras. En este contexto, el uso de herramientas tecnológicas como infografías, videos educativos y entornos virtuales interactivos permite generar experiencias de aprendizaje más significativas para los estudiantes.

La propuesta planteada busca integrar el uso de tecnologías digitales dentro del proceso de enseñanza de la historia, aprovechando el potencial de herramientas como Ubisoft Discovery Tour, que permite recrear contextos históricos mediante entornos virtuales inmersivos.

A través del diseño de recursos multimedia, se pretende facilitar el acceso a la información, mejorar la comprensión de los contenidos y promover una participación más activa de los estudiantes en el proceso educativo. Asimismo, se busca fomentar el desarrollo de habilidades digitales y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales en la formación de los estudiantes en la sociedad digital contemporánea.

Diseño y elaboración de recursos multimedia educativos basados en Ubisoft Discovery Tour

Guión multimedia 1

Título: Infografía – Ubisoft Discovery Tour: Un Viaje Educativo por la Historia

Descriptivo

Infografía informativa que presenta una guía básica sobre el uso del software educativo Ubisoft Discovery Tour. En ella se describen los pasos necesarios para iniciar el programa, acceder a los recorridos históricos y navegar dentro del entorno virtual del juego.

Base didáctica

Contenido conceptual y procedimental orientado a que los estudiantes comprendan el funcionamiento del software antes de utilizarlo como herramienta de aprendizaje.

Tipo de recurso

Infografía digital con texto explicativo, iconos visuales e imágenes representativas del software.

La infografía incluye:

- Introducción al software Ubisoft Discovery Tour
- Pasos para iniciar el recorrido virtual
- Explicación de los controles de navegación
- Elementos principales de la interfaz del programa

Archivador

- Google Drive
- Imágenes del software Ubisoft Discovery Tour
- Iconos educativos utilizados en la infografía
- Archivo final de la infografía en formato PNG o PDF

<https://drive.google.com/file/d/1zUsbvd2VBUIAr7Ib7e2mp2GkP-1HFiY3/view?usp=sharing>

Guión multimedia 2

Título: Video explicativo – Parte jugable y navegación en Ubisoft Discovery Tour

Tipo de recurso

Video explicativo educativo.

Descriptivo

Video instructivo donde se presenta la parte jugable del software Ubisoft Discovery Tour y se explica cómo los estudiantes pueden desplazarse dentro del entorno virtual para explorar diferentes espacios de la civilización griega.

Parametrización

El video incluye:

- Introducción al entorno virtual del software
- Explicación de los controles de navegación
- Ejemplo de recorrido dentro de un escenario histórico
- Breve explicación de los puntos de interés dentro del recorrido
- La duración aproximada del video es de 2 a 3 minutos.

Base didáctica

Contenido procedimental que permite a los estudiantes comprender cómo interactuar con el entorno virtual del software antes de utilizarlo como herramienta de aprendizaje.

Archivador

- Video final en formato MP4
- Guion narrativo del video
- Archivo de audio con narración explicativa
- Google Drive

<https://drive.google.com/file/d/1Yf7HW89gfRZrXdmpyz3o8J8BZ2befUku/view?usp=sharing>

[p=sharing](#)

Guión multimedia 3

Título: Infografía – Ubisoft Discovery Tour: Transformando el Aula a través de la Inmersión.

Tipo de recurso

Infografía educativa.

Descriptivo

Infografía visual que presenta los principales beneficios del uso de Ubisoft Discovery Tour como herramienta educativa para el aprendizaje de la historia, destacando aspectos relacionados con la gamificación, el aprendizaje inmersivo y el desarrollo de competencias digitales.

Parametrización

La infografía incluye los siguientes apartados:

- Aprendizaje interactivo
- Exploración virtual de contextos históricos
- Desarrollo de habilidades digitales
- Incremento de la motivación estudiantil
- Aprendizaje basado en gamificación

Base didáctica

Contenido conceptual orientado a que los estudiantes comprendan el valor educativo del uso de tecnologías digitales en el aprendizaje de la historia.

Archivador

- Imágenes ilustrativas sobre la civilización griega
- Iconos educativos relacionados con tecnología y aprendizaje
- Archivo final de la infografía en formato PNG o PDF
- Google Drive

<https://drive.google.com/file/d/1AkXmgl5ZmUUfWqkx2osPZjuiwLKtTA1p/view?usp=sharing>

Conclusiones

La elaboración de recursos multimedia para el proceso educativo permite reconocer el potencial pedagógico de las tecnologías digitales para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. Herramientas como infografías, videos educativos y entornos virtuales interactivos facilitan la presentación de los contenidos de manera más atractiva y comprensible.

Asimismo, el uso de recursos como Ubisoft Discovery Tour evidencia cómo los videojuegos educativos pueden convertirse en herramientas didácticas eficaces para la enseñanza de contenidos históricos, al permitir a los estudiantes explorar contextos históricos de forma inmersiva e interactiva.

Finalmente, el diseño de estos recursos permite reflexionar sobre la importancia de integrar las TIC de manera planificada dentro del proceso educativo, asegurando que su uso responda a objetivos pedagógicos claros y contribuya al desarrollo de aprendizajes significativos.

Diseño del material educativo interactivo mediado por TIC

- Selección de plataforma digital

Se eligió isEazy como herramienta para el diseño del material, debido a su facilidad de uso y a las opciones interactivas que ofrece para dinamizar la presentación. Además, se definió el formato de la presentación y la gama de colores, cuidando que fueran cómodos y agradables para los estudiantes, con el fin de favorecer la atención y el entendimiento.

Ilustración 6

Plataforma seleccionada

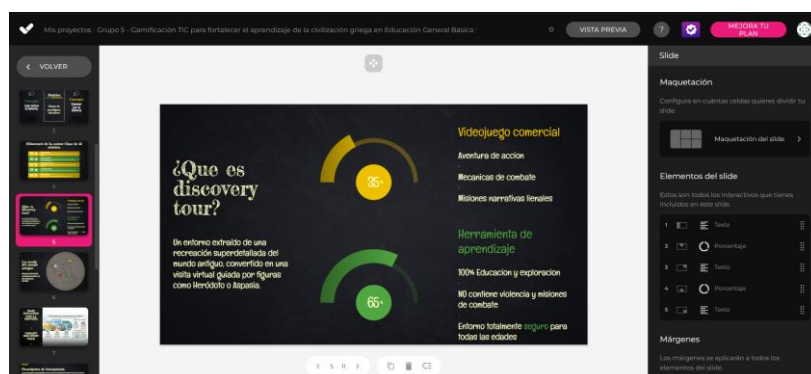


- **Diseño de apartados descriptivos e interactivos**

Se incluyeron secciones con explicaciones claras y recursos interactivos propios de la plataforma, lo que permitió que el contenido sea más atractivo y comprensible para los estudiantes.

Ilustración 7

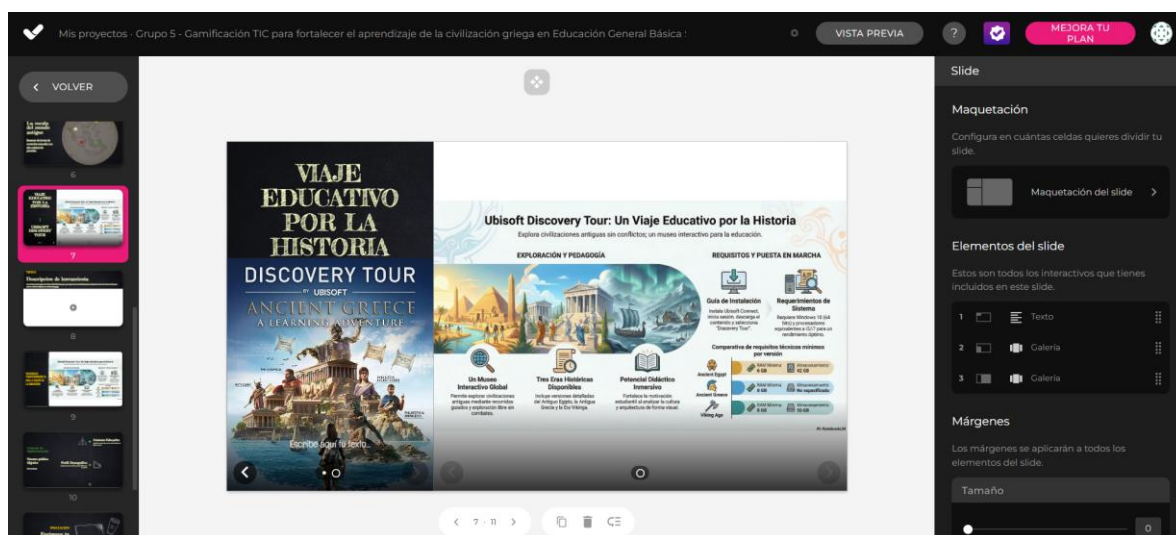
Diseño de la herramienta



- **Integración del guion multimedia**

Se aplicó el guion multimedia previamente planteado, el cual sirvió como base para dar coherencia y estructura a todo lo presentado, asegurando que cada recurso responda a los objetivos pedagógicos.

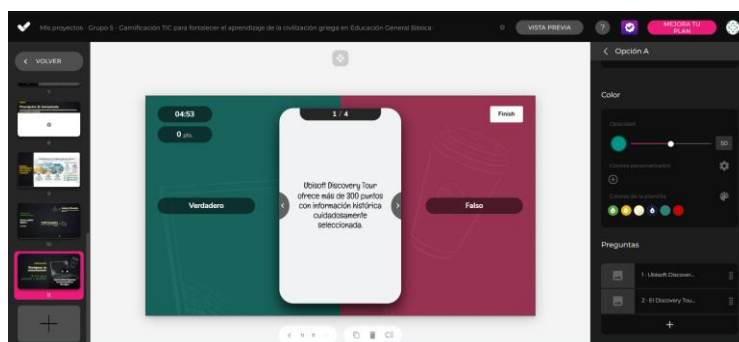
Ilustración 8 *Diseño de multimedia*



- **Evaluación final**

Se diseñó un test de 4 preguntas referentes al tema tratado como estrategia de evaluación, con el propósito de medir el nivel de comprensión y el grado de aprendizaje alcanzado por los estudiantes.

Ilustración 9 *Diseño de evaluación*



- **Acceso y difusión**

Se creó un link de acceso a la presentación, garantizando que sea fácil de compartir y visualizar, de modo que los estudiantes puedan acceder al material de manera rápida y sencilla.

CONCLUSIONES

1. La implementación de estrategias de gamificación mediadas por TIC, particularmente a través de herramientas como Ubisoft Discovery Tour, evidencia un alto potencial para transformar la enseñanza tradicional de las Ciencias Sociales, favoreciendo a los procesos de aprendizaje para que sean los mismos más dinámicos, interactivos y centrados en el estudiante de 8vo año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova School.

2. Se concluye que el uso de entornos digitales inmersivos contribuye significativamente a la comprensión contextualizada de la civilización griega, permitiendo a los estudiantes de 8vo año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova School, para no solo adquirir conocimientos, sino también interpretarlos de manera crítica y significativa, superando enfoques basados únicamente en la memorización.

3. La integración de recursos tecnológicos en la planificación didáctica fortalece el desarrollo de competencias digitales, cognitivas y sociales, en concordancia con las demandas del currículo nacional y las necesidades formativas del siglo XXI para el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

4. Se evidencia que la adecuada articulación entre metodologías activas, TIC y contenidos curriculares permite mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, generando experiencias educativas más inmersivas, inclusivas y pertinentes de 8vo año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova School.

5. La propuesta desarrollada demuestra que la innovación pedagógica no depende únicamente del acceso a tecnología, sino de su uso inmersivo, intencional, planificado y contextualizado, lo cual implica el compromiso docente en la actualización metodológica y en la creación de ambientes de aprendizaje motivadores para los estudiantes de 8vo año paralelo “B” de la Unidad Educativa Particular Innova School.

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Introducción

El uso de la herramienta Ubisoft Discovery Tour se incorpora como un recurso didáctico innovador que permite fortalecer el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales. Esta propuesta se fundamenta en principios de la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego como desafíos, recompensas, exploración y progresión, dentro del proceso educativo, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La herramienta facilita la exploración interactiva de contextos históricos, promoviendo la comprensión de los contenidos mediante experiencias inmersivas, dinámicas y visuales. A través de estrategias gamificadas, los estudiantes asumen un rol activo en su aprendizaje, participando en actividades que fomentan la curiosidad, el pensamiento crítico y la construcción significativa del conocimiento.

Su implementación busca mejorar el interés, la participación y la apropiación del conocimiento, integrando de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, y respondiendo a las demandas de una educación más innovadora, interactiva y centrada en el estudiante.

1. Componentes del proceso educativo

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los participantes de la acción educativa serán estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior, paralelo “B”, de la Unidad Educativa Particular Innova Schools Quitumbe, ubicada en Quito, Ecuador.

El grupo está conformado por estudiantes cuyas edades se encuentran entre los 12 y 13 años, quienes presentan características propias de una generación digital, con familiaridad en el uso de dispositivos tecnológicos y plataformas interactivas. No obstante, su uso suele estar más orientado al entretenimiento que al aprendizaje, lo que plantea la necesidad de integrar estrategias pedagógicas mediadas por TIC que canalicen este interés hacia fines educativos.

¿Quiénes serán los docentes?

El rol docente será asumido por el investigador en calidad de docente de Ciencias Sociales, quien actuará como mediador pedagógico y facilitador del aprendizaje, guiando el uso de herramientas digitales, orientando la exploración dentro del entorno virtual y promoviendo la reflexión crítica sobre los contenidos históricos.

Asimismo, el docente desempeñará funciones de diseño instruccional, al estructurar los recursos multimedia (infografías y video) e integrarlos en la plataforma digital para su implementación.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa se desarrollará en un entorno mixto (blended learning):

Espacio presencial: aula de clase de la institución educativa, donde se realizará la introducción, orientación y acompañamiento del proceso.

Espacio virtual: entorno digital mediante la plataforma isEazy, donde se alojarán los recursos multimedia diseñados, así como el acceso guiado al entorno interactivo Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece.

2. Camino pedagógico

La presente acción educativa forma parte de una unidad didáctica más amplia dentro de la asignatura de Estudios Sociales, específicamente en el bloque curricular correspondiente a las civilizaciones antiguas, con énfasis en la civilización de la Antigua Grecia.

Desde una perspectiva pedagógica, la propuesta se sustenta en:

- Aprendizaje basado en TIC
- Gamificación
- Aprendizaje inmersivo
- Aprendizaje significativo

Se considera relevante que, previo a esta acción, los estudiantes posean conocimientos básicos sobre:

- Uso de dispositivos digitales
- Navegación en entornos virtuales
- Conceptos introductorios sobre civilizaciones antiguas

Este proceso busca no solo la adquisición de conocimientos históricos, sino también el desarrollo de competencias digitales y pensamiento crítico.

3. Elementos de la acción educativa

La acción educativa estará compuesta por una serie de actividades estructuradas que integran recursos multimedia y exploración interactiva:

Actividades principales

Actividad introductoria: Presentación del tema y contextualización de la civilización griega.

Actividad de familiarización tecnológica: Uso de la infografía sobre el manual de usuario para comprender el funcionamiento del entorno digital.

Actividad de comprensión guiada: Visualización del video explicativo sobre la navegación dentro del software.

Actividad de análisis conceptual: Revisión de la infografía sobre los beneficios de la herramienta.

Actividad práctica: Exploración del entorno virtual en Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece.

Actividad reflexiva: Discusión grupal sobre los aprendizajes obtenidos.

Modalidad

- Actividades presenciales: introducción, orientación y reflexión.
- Actividades virtuales: interacción con recursos multimedia y exploración del entorno digital.

Evaluación

Se plantea una evaluación formativa basada en:

- Participación activa en las actividades
- Comprensión del uso del recurso digital
- Capacidad de reflexión sobre los contenidos históricos

No se prioriza una evaluación tradicional, sino un enfoque centrado en el proceso de aprendizaje.

4. Uso del entorno (los cuatro pilares)

Información

El entorno proporcionará contenidos estructurados a través de infografías y video explicativo, facilitando el acceso a información clara y organizada sobre el uso del software y la temática histórica.

Comunicación

Se fomentará la interacción entre docente y estudiantes mediante espacios de diálogo, preguntas y retroalimentación durante las actividades presenciales.

Cooperación

Se promoverá el trabajo colaborativo en actividades de reflexión y análisis, donde los estudiantes compartirán sus experiencias dentro del entorno virtual.

Administración

El uso de la plataforma Google Classroom permitirá organizar los contenidos, secuenciar las actividades y facilitar el acceso a los recursos digitales de manera estructurada.

5. Recursos de apoyo

- Recursos metodológicos
- Estrategias de gamificación
- Aprendizaje basado en exploración
- Uso de entornos inmersivos

Recursos documentales

- Infografía sobre el manual de usuario
- Infografía sobre beneficios del recurso
- Video explicativo sobre navegación

Recursos informativos

- Contenidos históricos sobre la civilización griega
- Información contextual dentro del entorno interactivo

Recursos relacionales

- Interacción docente-estudiante
- Participación en discusiones grupales
- Retroalimentación durante el proceso de aprendizaje

Planificación general del curso

El curso tendrá una duración de 3 sesiones, en modalidad virtual bajo el enfoque Blended Learning, organizando cada sesión en bloques estructurados de aprendizaje:

Warm Up – Mini Lesson – Solo Learning – Wrap Up, permitiendo un equilibrio entre instrucción guiada, colaboración y autonomía.

El enfoque pedagógico integra gamificación y aprendizaje experiencial, apoyado en el uso del software Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece, donde los estudiantes aprenden mediante la exploración activa de entornos históricos.

El rol del estudiante será el de un aprendiz en la Antigua Grecia, quien avanzará a través de misiones, retos y niveles para convertirse en ciudadano de Atenas, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, análisis histórico y toma de decisiones.

El docente actúa como facilitador y guía del aprendizaje, acompañando el proceso mediante retroalimentación constante, monitoreo del progreso y dinamización de actividades.

Estructura del contenido

El contenido del curso se organiza en una secuencia progresiva por semanas, y cada tema se desarrolla mediante sesiones estructuradas bajo el modelo Innova:

Sesión 1: Misión Grecia: Entre filósofos y guerreros.

Contenidos:

- Origen de la civilización griega
- Polis: Atenas y Esparta

Estructura de clase (por sesión):

- Warm Up: Activación de conocimientos previos mediante preguntas o nube de palabras
- Mini Lesson: Explicación breve con apoyo de videos gamificados.
- Solo Learning: Actividad individual (comparaciones, organizadores gráficos)
- Wrap Up: Reflexión y cierre con evidencia de aprendizaje

Sesión 2: Secretos de Grecia: Mujeres, guerreros y ciudadanos

Contenidos:

- Vida cotidiana de Atenas y Esparta.
- Roles de ciudadanos, mujeres y guerreros de la antigua Grecia.

Estructura de clase (por sesión):

- Warm Up: Situaciones problemáticas o preguntas detonadoras
- Mini Lesson: Explicación guiada con apoyo visual
- Solo Learning: Infografía sobre los conocimientos adquiridos.
- Wrap Up: Discusión breve y retroalimentación

Sesión 3: El legado de Grecia para el mundo

Contenidos:

- Filosofía
- Arte y teatro

Estructura de clase (por sesión):

- Warm Up: Actividades de conexión con la actualidad
- Mini Lesson: Introducción a conceptos clave (filósofos, arte)
- Solo Learning: Producción individual (opinión, reflexión, creación)
- Wrap Up: Socialización y metacognición

Formato del contenido**Cada sesión integra:**

- Aprendizaje guiado: Mini Lesson (docente)
- Aprendizaje autónomo: Solo Learning
- Activación y cierre: Warm Up y Wrap Up

Los recursos incluyen:

- Videos narrativos gamificados
- Contenidos interactivos
- Lecturas de profundización
- Actividades prácticas
- Debates guiados
- Evaluaciones formativas

3. Herramientas por tipo de contenido**3.1 Videos interactivos (NotebookLM)**

Objetivo: Introducir el tema de cultura y legado de forma narrativa.

Video inicial con misión: comprender el legado griego, preguntas interactivas dentro del video

Gamificación:

- Historia tipo misión
- Sistema de puntos

3.2 Contenidos interactivos (Genially)

Objetivo: Profundizar el aprendizaje de forma visual.

Actividades: Tarjetas interactivas sobre filósofos, arte y teatro, línea de tiempo cultural.

Gamificación:

- Insignias por progreso
- Niveles desbloqueables

3.3 Evaluación y encuestas (Google Forms/Padlet)

Objetivo: Verificar comprensión de la sesión.

Aplicaciones: Quiz corto sobre cultura griega, encuesta de salida

Gamificación:

- Ranking
- Retroalimentación inmediata

4. Contenidos disponibles para los estudiantes

- Video introductorio gamificado
- Recursos interactivos (Genially)

- Exploración en Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece
- Infografías sobre cultura griega
- Actividades individuales

5. Guion de acción educativa

Fase 1: Activación

- Nube de palabras
- Pregunta generadora

Fase 2: Introducción

- Video gamificado
- Presentación de la misión

Fase 3: Desarrollo

- Mini Lesson
- Exploración en Discovery Tour
- Trabajo colaborativo

Fase 4: Evaluación

- Actividad individual
- Quiz en Kahoot
- Retroalimentación inmediata

Fase 5: Reflexión

- Socialización
- Debate
- Cierre de aprendizaje

6. Enfoque de gamificación (núcleo del proyecto)

- Sistema de puntos
- Niveles de progreso
- Insignias
- Ranking
- Narrativa: aprendiz en Grecia
- Misiones y retos
- Aprendizaje basado en exploración con Ubisoft Discovery Tour: Ancient

Greece.

7. Ampliando horizontes (Plan B)

Para asegurar la continuidad y efectividad del proceso de aprendizaje, se contempla un plan alternativo que permite responder a distintas situaciones dentro de la sesión. En caso de presentarse baja participación, se incorporarán dinámicas rápidas como nubes de palabras o preguntas detonantes. Si se evidencian dificultades en la comprensión de los contenidos, se aplicarán actividades de refuerzo como cuestionarios guiados o versiones simplificadas del material. Ante posibles escenarios de desmotivación, se implementarán retos relámpago o actividades sorpresa que reactiven el interés de los estudiantes. Asimismo, para atender diferentes ritmos de aprendizaje, se ofrecerán actividades diferenciadas y recursos adicionales que permitan consolidar o profundizar los conocimientos. Este enfoque flexible garantiza una respuesta oportuna a las necesidades del grupo, manteniendo el compromiso y favoreciendo el logro de los objetivos planteados.

La organización de un curso dentro de un entorno virtual de aprendizaje resulta fundamental para garantizar experiencias educativas estructuradas, accesibles e interactivas. En este caso, el uso de Google Classroom como LMS permite integrar contenidos, actividades,

recursos digitales y espacios colaborativos dentro de una misma plataforma, favoreciendo el seguimiento del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

La propuesta didáctica se enfoca en el estudio de la civilización griega mediante experiencias inmersivas y metodologías activas apoyadas en el uso de Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece, herramienta interactiva que posibilita la exploración virtual de contextos históricos, culturales y sociales de la Antigua Grecia. Su incorporación fortalece el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales, permitiendo que los estudiantes interactúen con escenarios históricos mediante recorridos guiados, observación y análisis de elementos propios de la época.

Esta propuesta se fundamenta en principios de gamificación, entendida como la integración de dinámicas y elementos propios del juego como desafíos, exploración, progresión, participación y retroalimentación dentro del proceso educativo, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la interacción de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje. Además, se incorporaron recursos digitales como Genially, Google Forms, Mentimeter y Padlet, junto con herramientas de apoyo para optimizar la redacción y organización de los contenidos e instrucciones, permitiendo enriquecer la experiencia educativa mediante evaluaciones interactivas y espacios colaborativos.

Como complemento, se desarrolló una guía de inicio y materiales audiovisuales editados mediante Filmora, con el objetivo de presentar el curso como una experiencia dinámica e inmersiva. A través de estos recursos, los estudiantes reciben orientaciones sobre la navegación dentro de Google Classroom, la organización de las actividades, el acceso a los recursos interactivos y el funcionamiento general del entorno virtual de aprendizaje.

ORGANIZACIÓN DE LAS SESIONES

El curso se encuentra organizado en sesiones temáticas estructuradas bajo el modelo Blended Learning, integrando momentos de aprendizaje presenciales y digitales. Cada sesión mantiene una secuencia metodológica compuesta por:

Warm Up

Actividades iniciales de activación de conocimientos previos mediante lluvias de ideas, dinámicas colaborativas o recursos interactivos.

Mini Lesson

Espacios breves de exploración y comprensión de contenidos utilizando videos y recorridos interactivos de Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece.

Solo Learning

Producciones individuales creativas donde los estudiantes aplican y reflexionan sobre los contenidos trabajados.

Wrap Up

Espacios de cierre y autoevaluación mediante formularios interactivos y herramientas digitales que permiten recopilar evidencias y resultados del aprendizaje.

Las sesiones desarrolladas abordan contenidos relacionados con:

- Atenas y Esparta.
- la democracia ateniense.
- la educación espartana.
- la vida de las mujeres griegas.
- las clases sociales.

- el legado cultural de Grecia a través de la filosofía, el teatro y la música.

PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo se centra en la utilización de Ubisoft Discovery Tour: Ancient Greece como recurso pedagógico principal para el desarrollo de experiencias inmersivas en Ciencias Sociales. A través de esta herramienta, los estudiantes exploran escenarios históricos de manera interactiva, fortaleciendo la comprensión de la cultura, arquitectura, organización social y vida cotidiana de la civilización griega.

Dentro de Google Classroom se organizan todas las sesiones, actividades y recursos necesarios para el desarrollo del curso. Los estudiantes cuentan con un módulo de bienvenida, una guía inicial de navegación, videos explicativos, materiales de apoyo e instrucciones detalladas para cada actividad. Asimismo, se incorporan recursos digitales como formularios interactivos en Google Forms, actividades gamificadas en Genially y espacios colaborativos mediante Mentimeter y Padlet.

Cada sesión propone un ciclo de aprendizaje estructurado que combina:

- exploración de contenidos.
- interacción con recursos digitales.
- producción individual.
- evaluación continua mediante actividades interactivas.

Para el adecuado desarrollo de las actividades se recomienda contar con:

- computador, tablet o dispositivo móvil.
- conexión estable a internet.
- navegador actualizado.
- periféricos básicos.

- auriculares para mejorar la experiencia inmersiva durante los recorridos virtuales.

Finalmente, el curso incorpora un espacio colaborativo denominado “Ágora de Ideas”, diseñado como foro abierto para preguntas, comentarios, sugerencias y reflexiones relacionadas con las actividades y el uso de la plataforma. Este espacio promueve la participación activa, la retroalimentación constante y el intercambio de experiencias entre estudiantes y docente, fortaleciendo el acompañamiento durante todo el proceso de aprendizaje.

Para acceder al entorno virtual de aprendizaje y participar en todas las actividades propuestas durante esta experiencia educativa sobre la civilización griega, ingrese al siguiente enlace de Google Classroom:

<https://classroom.google.com/c/Nzk3NjI1NTU3MTIw?cjc=k4hi52be>

Código de la clase: k4hi52be

5. Conclusiones y Recomendaciones

El análisis de los aportes de la gamificación mediada TIC permitió evidenciar que la incorporación de estrategias digitales e interactivas favoreció significativamente la motivación, participación y compromiso de los estudiantes que pertenecen al 8vo Paralelo “B” de Educación General Básica Superior dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Los resultados estadísticos reflejaron una percepción mayoritariamente positiva, lo que demuestra aceptación y valoración favorable hacia el uso de metodologías innovadoras mediadas por tecnología. Además, se determinó que la utilización de dinámicas gamificadas permitió transformar contenidos históricos tradicionalmente memorísticos en experiencias dinámicas, participativas y significativas para los estudiantes.

Por otra parte, la implementación de estrategias gamificadas mediante Assassin's Creed Odyssey Discovery Tour fortaleció la comprensión histórica de la civilización griega a través de experiencias inmersivas e interactivas que facilitaron el análisis de aspectos culturales, políticos y sociales de la Antigua Grecia. Los estudiantes manifestaron una percepción favorable hacia el uso de recorridos virtuales y recursos digitales, evidenciando que estas herramientas contribuyen al aprendizaje autónomo, al pensamiento crítico y al incremento del interés por los contenidos. Además, las opiniones cualitativas reflejaron que la experiencia educativa fue considerada motivadora, dinámica y atractiva.

En cuanto al diseño e implementación del LMS en Google Classroom, permitió organizar recursos digitales, actividades interactivas y contenidos gamificados dentro de un entorno virtual accesible y funcional. Los resultados evidenciaron que la plataforma facilitó el acceso a materiales educativos y favoreció la organización del aprendizaje. De igual manera, se concluye que el LMS contribuyó al desarrollo de competencias digitales y al fortalecimiento de metodologías activas e innovadoras mediadas TIC, estableciéndose como una herramienta pedagógica pertinente para mejorar la experiencia educativa en el área de Ciencias Sociales.

De manera general, la investigación permitió evidenciar que la implementación de estrategias de gamificación, herramientas digitales y plataformas LMS, tuvo un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la civilización griega en estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior. Los resultados evidenciaron una valoración favorable hacia las metodologías tecnológicas e interactivas, destacando beneficios relacionados con la motivación, la participación proactiva y el aprendizaje significativo. En este sentido, el proyecto demostró que la gamificación mediada por TIC constituye una estrategia pedagógica pertinente e innovadora para el aprendizaje de las Ciencias Sociales y promover el desarrollo de competencias digitales dentro de entornos virtuales educativos.

Se recomienda fortalecer el uso de estrategias de gamificación y recursos digitales dentro de las actividades académicas, con el propósito de incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. De igual forma, es importante promover procesos permanentes de capacitación docente en herramientas digitales, plataformas virtuales y metodologías innovadoras mediadas por TIC, permitiendo mejorar las competencias tecnológicas aplicadas al ámbito educativo.

De igual manera, se sugiere continuar implementando plataformas LMS y recursos tecnológicos en diferentes asignaturas, favoreciendo el fortalecimiento de entornos virtuales de aprendizaje más dinámicos, interactivos e inclusivos. Además, resulta pertinente diseñar actividades didácticas que integren experiencias inmersivas y metodologías activas orientadas al aprendizaje significativo y al desarrollo del pensamiento crítico.

Para concluir, también es necesario fortalecer la implementación adecuada de estrategias de gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, garantizando que su aplicación responda a objetivos pedagógicos claros y favorezca experiencias de aprendizaje significativas. También, resulta fundamental mejorar progresivamente la infraestructura tecnológica y la conectividad institucional, con el fin de asegurar una implementación eficiente y la sostenibilidad de proyectos educativos mediados por tecnologías digitales.

6. Referencias Bibliográficas

- Alnuaim, A. (2024). The Impact and Acceptance of Gamification by Learners in a Digital Literacy Course at the Undergraduate Level: Randomized Controlled Trial. *JMIR Serious Games*, 12, e52017-e52017. <https://doi.org/10.2196/52017>
- Babalola, S. S., & Nwanzu, C. L. (2021). The current phase of social sciences research: A thematic overview of the literature. *Cogent Social Sciences*, 7(1), 1892263. <https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1892263>
- Bancayán-Ore, C. C., & Vega-Denegri, P. (2020). LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN EL CONTEXTO EDUCATIVO. *Paideia*, 10(1), 233-247. <https://doi.org/10.31381/paideia.v10i1.2999>
- Bazeley, P. (2024). Conceptualizing Integration in Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 18(3), 225-234. <https://doi.org/10.1177/15586898241253636>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Cobos, M., & Salvador, P. (2022). *Narrative in videogame design. A starting guide*. 1-4.
- COVID-19 y educación superior de los efectos inmediatos al día después: Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones*. (2020). IESALC.
- Cuban, L. (2016). Education Researchers, AERA Presidents, and Reforming the Practice of Schooling, 1916–2016. *Educational Researcher*, 45(2), 134-141. <https://doi.org/10.3102/0013189X16639254>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature

- review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34-70.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinueza Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 9(8), 875-894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Falcón, A. L. (2021). *ABOUT THEORETICAL AND EMPIRICAL RESEARCH METHODS: SIGNIFICANCE FOR EDUCATIONAL RESEARCH*.
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, 26. <https://doi.org/10.14201/eks.23086>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Giliberti, M. (2021). Stories and Theatre for Teaching Physics at Primary School. *Education Sciences*, 11(11), 696. <https://doi.org/10.3390/educsci11110696>
- Herrera-Pavo, M. Á., Orellana Navarrete, V., Espinosa Rodríguez, J. D., & Espinoza-Weaver, Y. (2022). Diseño participativo de un Modelo Pedagógico para el Sistema Educativo Ecuatoriano. *PODIUM*, (42), 93-116. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.42.6>
- Innova Schools Ecuador. (2005). *Innova Scholls* [Software].
<https://www.innovaschools.edu.ec/>

- Jara Avalos, N., Cayllahua Ramírez, R., & Cayllahua Ramírez, M. L. (2024). Recursos didácticos digitales en la creatividad de estudiantes de educación primaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 650-659. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.749>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: Propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López Marí, M., Peirats Chacón, J., & San Martín Alonso, Á. (2022). Visiones sobre la gamificación como estrategia metodológica inclusiva en educación primaria. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(2), 59-69. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.2.59-69>
- Mayorga Ases, L. A., Mayorga Ases, M. J., Silva Chávez, J. A., & Páliz Ibarra, S. J. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *ConcienciaDigital*, 6(3), 6-16. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>
- Melo, I. G. D., & Gomes, G. M. D. S. (2024). O Egito antigo ao alcance das mãos: O Discovery Tour como uma ferramenta inovadora no Ensino Imersivo e Interativo de História. *RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning*, e202417 Páginas. <https://doi.org/10.34627/REDVOL7ISS2E202417>
- Ministerio de Educaciòn. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

- MINTEL. (2023). *Plan Nacional de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información 2022-2025*. https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2024/09/elecomunicaciones_2024_2025_vf-signed-signed-signed-signed01551280017220057900459811001722369479.pdf
- OECD. (2021). *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/589b283f-en>
- O'Neill, T. A., Hambley, L. A., & Bercovich, A. (2014). Prediction of cyberslacking when employees are working away from the office. *Computers in Human Behavior*, 34, 291-298. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.015>
- Richardson, J. C., Besser, E., Koehler, A., Lim, J., & Strait, M. (2016). Instructors' Perceptions of Instructor Presence in Online Learning Environments. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(4). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i4.2330>
- Rodríguez, S. C. L., Vallejo, S. P. U., & Landin, J. H. S. (2021). *Las TIC en las instituciones educativas de la zona 7 del Ecuador. Perspectiva de los docentes*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4919602>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sáinz, M., & Upadyaya, K. (2024). The development of social science motivation across the transition to high school education. *Current Psychology*, 43(10), 9152-9163. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-05035-9>
- Sánchez Gorozabel, M., Eguez Morales, J., & Sornoza-Parrales, D. (2026). Diagnóstico del uso de TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en una escuela rural

- bidocente ecuatoriana. *Revista Científica RES NON VERBA*, 16(1), 60-76.
<https://doi.org/10.21855/resnonverba.v16i1.1077>
- Semanate-Semanate, D. V., & Gómez-Suárez, V. (2021). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 413. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1386>
- Ubisoft, C. (2022). *Discovery Tour de Assassin's Creed: Recursos de aprendizaje para profesores*. Ubisoft Education. [Software]. <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed/discovery-tour>
- UNESCO. (2021). *Recommendation on Open Science*. https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-science?utm_source=chatgpt.com#description

Anexos

Anexo 1.- Encuesta para estudiantes

A continuación, se presentan una serie de preguntas, le solicitamos responder con la mayor sinceridad posible.

No existen respuestas correctas o incorrectas, ya que este instrumento no tiene como finalidad evaluar sus conocimientos, sino conocer su opinión, experiencia y percepción sobre el uso de la gamificación y los videojuegos educativos.

La información proporcionada será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, garantizando la confidencialidad de sus respuestas. Sus aportes son fundamentales para identificar oportunidades de mejora en los procesos educativos de su institución.

Objetivo: Recopilar información sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la gamificación y del LMS en el aprendizaje de la civilización griega.

Datos Informativos

Curso: _____

Paralelo: _____

Edad: _____

Instrucciones

Lea detenidamente cada afirmación y marque con una “X” la opción que represente mejor su opinión.

Escala	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
Valor	1	2	3	4	5

Dimensión 1: Gamificación y motivación

Escala	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
Las actividades gamificadas hicieron más interesantes las clases de Ciencias Sociales.					
Me sentí motivado(a) al participar en actividades interactivas dentro del LMS.					
La gamificación aumentó mi interés por aprender sobre la civilización griega.					
Las actividades realizadas fueron dinámicas y entretenidas.					
Me gustaría utilizar actividades gamificadas en otras asignaturas.					

Dimensión 2: Uso de herramientas digitales y aprendizaje interactivo

Escala	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
Las herramientas digitales utilizadas facilitaron mi aprendizaje de contenidos históricos.					
Las actividades interactivas hicieron que las clases fueran más participativas.					
La experiencia virtual me permitió recordar mejor la información aprendida.					
Considero que las actividades digitales mejoraron mi comprensión de la civilización griega.					
Las herramientas tecnológicas utilizadas fueron útiles para aprender Ciencias Sociales.					

Dimensión 3: Aprendizaje y uso del LMS

Escala	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
Las actividades del LMS fueron fáciles de comprender y desarrollar.					
Comprendí mejor las características de la civilización griega mediante las actividades realizadas.					
Considero que el uso del LMS fortaleció mi aprendizaje en Ciencias Sociales.					