

54

Fecha de presentación: febrero, 2020

Fecha de aceptación: marzo, 2020

Fecha de publicación: mayo, 2021

CONSIDERACIONES

SOBRE AULA INVERTIDA Y GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

INVERTED CLASSROOM CONSIDERATION AND GAMIFICATION

Byron Patricio Ordoñez Ocampo¹

E-mail: bordonez@utmachala.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4222-8559>

Maurely Edith Ochoa Romero¹

E-mail: mocha6@utmachala.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6703-7399>

Jhonny Leonardo Erráez Alvarado¹

E-mail: jerraez3@utmachala.edu.ec

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6936-2796>

Jorge Luis León González²

E-mail: jleon@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2092-4924>

Eudaldo Enrique Espinoza Freire¹

E-mail: eespinoza@utmachala.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5879-5035>

¹ Universidad Técnica de Machala. Ecuador.

² Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.

RESUMEN

El presente estudio responde a una investigación descriptiva de tipo revisión bibliográfica, que tuvo el objetivo de analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica. Los métodos de investigación científica utilizados fueron: revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico-sintético. Entre las principales consideraciones destaca el beneficio de las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias Sociales. El aula invertida y la gamificación como métodos activos movilizan las estructuras cognitivas hacia la adquisición del nuevo conocimiento, incorporándolo de manera rápida y duradera. Estos métodos apoyan las estrategias y metodologías activas en un contexto constructivista direccionado al logro del aprendizaje significativo como contribución al desarrollo de la creatividad, la reflexión, la argumentación, la criticidad y la independencia cognoscitiva.

Palabras clave: Metodologías activas, gamificación, aula invertida, proceso de enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

The present study responds to a descriptive research of a bibliographic review type, which had the objective of analyzing the active methodologies conducive to the teaching of Social Sciences in Basic General Education. The scientific research methods used were: documentary review, content analysis, hermeneutical and analytic-synthetic. Among the main considerations, the benefit of active methodologies in the teaching of Social Sciences stands out. The flipped classroom and gamification as active methods mobilize cognitive structures towards the acquisition of new knowledge, incorporating it in a fast and lasting way. These methods support active strategies and methodologies in a constructivist context aimed at achieving meaningful learning as a contribution to the development of creativity, reflection, argumentation, criticality and cognitive independence.

Keywords: Active methodologies, gamification, flipped classroom, teaching-learning process.

INTRODUCCIÓN

La praxis didáctico-metodológica de las Ciencias Sociales presenta limitaciones dado que ha fijado su mayor interés en sostener un direccionamiento tradicional centrado en la exposición de información que provoca la monotonía en la enseñanza y el aprendizaje de los temas suscritos en el currículo; por otro lado, no se contextualizan los aspectos históricos del entorno en el que se desenvuelven los alumnos y se mantiene un enfoque memorístico con relación a fechas y sucesos (Mejía-Botero & Mejía-Mejía, 2015).

Criterio compartido por Aranguren (2013), quien sostiene que la enseñanza de esta disciplina durante mucho tiempo ha estado pautada por el empleo de metodologías tradicionales, que socavan la efectividad del aprendizaje significativo de los conceptos y la adquisición de meta-conceptos como las actitudes y las habilidades de argumentación, reflexión y criticidad del estudiante.

Por otro lado, los tiempos actuales signados por el desarrollo científico-técnico demandan de personalidades que atesoren estos atributos; razón por la cual se hace necesario que las instituciones educativas estén en constante actualización y perfeccionamiento de los currículos y traten de incorporar metodologías a los procesos áulicos centradas en la actividad del estudiante como el principal gestor y responsable de su propio aprendizaje para así potenciar y aprovechar al máximo sus destrezas como sujeto de aprendizaje.

En este contexto el docente pasa a ocupar el rol de orientador y guía del aprendizaje de los estudiantes; pero para ello necesita del conocimiento de metodologías donde sustentar la implementación de estrategias didáctico-metodológicas en las cuales los materiales didácticos propicien la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En consecuencia, el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), establece en el Currículo Nacional un sistema educativo flexible y abierto a cambios metodológicos; además, en este documento que pauta la actividad educativa de la Enseñanza General Básica se precisa que los docentes deben hacer uso de metodologías centradas en el aprendiz como sujeto de aprendizaje que permitan al discente el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas a través de actividades que favorezcan el fortalecimiento de los procesos mentales básicos y complejos.

También, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), en su artículo 2 literal w se proclama la concepción del educando como centro del proceso educativo, la flexibilidad del currículo y los procesos y metodologías que se adapten a necesidades y realidades

fundamentales. Es decir, promoviendo la maleabilidad a las condiciones en que se imparte la disciplina de Ciencias Sociales, que permita generar un ambiente escolar propicio y adecuado que favorezca la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje (Ecuador. Asamblea Nacional, 2011).

Lo que es sistematizado en el libro de Ciencias Sociales, Estudios Sociales, Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía del Ministerio de Educación del Ecuador (2020), donde se expresa *“usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas y herramientas cartográficas, utilizando medios de comunicación y TIC en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes”*; es por ello, que se convoca al docente, incluso a los estudiantes en formación pedagógica a utilizar metodologías de enseñanza intencionadas a mejorar la adquisición de conocimientos de las Ciencias Sociales.

Las consideraciones anteriores evidencian la intención del Estado ecuatoriano de propiciar un sistema educativo que favorezca la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes mediante la aplicación de metodologías activas pertinentes que permitan poner al discente en el centro de los procesos educativos; para lo cual las instituciones educativas deben promover estrategias fundamentadas en métodos concretos que solventen las necesidades cognitivas del sujeto de aprendizaje en el empeño de alcanzar los objetivos educativos trazados como máxima aspiración social.

Sin embargo, y a pesar de contar con un marco normativo de la actividad educativa del país, en particular en el área de las Ciencias Sociales, y de la existencia de metodologías activas a favor de un aprendizaje y enseñanza de calidad aún se observan limitaciones, entre las más significativas se encuentran:

- Insuficiente conocimiento de las metodologías activas por parte de los docentes.
- No se tiene en consideración el currículo oculto.
- Desconexión entre los contenidos de las Ciencias Sociales y el contexto sociocultural.
- Insuficiente relación entre ciencia, tecnología y sociedad.
- Desvinculación de la teoría con la práctica.

Lo que ha sido comprobado en investigaciones como la de Miranda-Hernández & Medina-Chicaiza (2020), quienes determinaron que en nuestro país los docentes de la Educación General Básica continúan enseñando los contenidos de las Ciencias Sociales a través de metodologías tradicionales, donde imperan los métodos reproductivos, la exposición y la memorización.

Realidad que justificó y motivó el presente estudio con el objetivo de analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica.

METODOLOGÍA

El presente trabajo responde a un estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica con enfoque cualitativo. Autores como Burgo, et al. (2019), señalan que los estudios descriptivos caracterizan y observan la configuración del objeto sometido al análisis investigativo, se enfocan en la realidad de los hechos y su correcta interpretación. En el ámbito pedagógico son un pilar fundamental para realizar un análisis de la realidad educativa de un fenómeno; en este caso se analizan las singularidades y beneficios de las metodologías activas aplicadas a la enseñanza de las Ciencias Sociales.

La indagación fue sustentada en los métodos de investigación científica: revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico-sintético. La revisión documental facilitó el conocimiento de las disposiciones y enfoque sobre las metodologías orientadas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Enseñanza General Básica, pautadas en el Currículo Nacional, la LOEI y el libro de Ciencias Sociales, Estudios Sociales, Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía del Ministerio de Educación de la República del Ecuador.

Mediante el análisis de contenido se procedió al análisis de los textos localizados y recuperados en repositorios situados en el ciberespacio mediante el empleo de los recursos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Con estos materiales y con el apoyo del programa EndNote se elaboró una base de datos con 84 referencias, de las cuales se seleccionaron 31 para la construcción del documento escrito.

El método hermenéutico fue empleado en la interpretación de la información recolectada, con el fin de abarcar los aspectos más relevantes en torno a la literatura científica correspondiente al tema del trabajo investigativo con el propósito de realizar un acercamiento interpretativo de las características de las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales.

El método analítico-sintético se empleó siguiendo las consideraciones de Burgo, et al. (2019). Fueron analizadas las particularidades de los métodos de gamificación y aula invertida como parte de la metodología activa, con la finalidad de profundizar, destacar y diferenciar los componentes de cada uno y estudiar sus formas de implementación; análisis que posteriormente fue integrado y

sintetizado para lograr la descripción general de la trascendencia de esta metodología.

La lógica indagatoria realizada a través de la consulta a la literatura especializada se enfocó en dar respuesta a las siguientes preguntas:

¿Qué son las metodologías activas?

¿Cuáles son los métodos de las metodologías activas aplicables al proceso áulico de las Ciencias Sociales?

¿En qué consisten los métodos de gamificación y aula invertida de las metodologías activas en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales?

¿Cuál es la trascendencia de la gamificación y el aula virtual como métodos activos en la enseñanza y aprendizaje de la disciplina de Ciencias Sociales?

DESARROLLO

Antes de analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales se hace necesaria una aproximación epistémica en torno a ellas. Se entiende por metodologías activas el proceso basado en la interacción que se genera en el aula, vinculado a la aplicación de estrategias y métodos en función de proporcionar una enseñanza de calidad al alumnado, contribuyendo de manera asertiva en el proceso de su aprendizaje; su característica principal es ubicar al discente en el centro de los procesos educativos desde un enfoque integral.

Estas metodologías al centrar el proceso en la actividad del alumno, como constructor de su propio aprendizaje, confieren un nuevo rol no solo al discente sino también al docente quien tiene la responsabilidad de orientar, facilitar y guiar al alumnado en la adquisición del conocimiento, para lo cual ha de servirse de metodologías que favorezcan las relaciones cooperativas y colaborativas entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje; así como de estrategias que dinamicen la participación del aprendiz, su creatividad y el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico (análisis, reflexión, lógica, argumentación, criticidad, etc.).

Asimismo, según Calvas, et al. (2020), estas metodologías activas se fundamentan en la teoría constructivista y están caracterizadas por la participación activa, el trabajo cooperativo y por potenciar el aprendizaje autónomo desarrollando en el educando habilidades para aprender a aprender.

Ahora bien, ¿cuáles son *los métodos de las metodologías activas aplicables al proceso áulico de Ciencias Sociales?*

La literatura especializada propone diversidad de métodos activos aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, entre ellos la resolución de problemas o aprendizaje basado en problemas (ABP), el trabajo cooperativo o aprendizaje basado en equipos, análisis de casos, aprendizaje y servicio (A+S), juegos de roles, mapas conceptuales, proyectos, aula invertida y gamificación; así como técnicas activas, entre ellas la línea de tiempo y los diagramas de UVE, cada una con sus particularidades centradas en el desarrollo de determinadas destrezas.

Por el interés para el presente estudio, dada su pertinencia a la hora de enseñar los contenidos de las Ciencias Sociales y por favorecer el entorno áulico contribuyendo a generar mayor motivación por el aprendizaje de las temáticas de esta disciplina, centraremos el análisis en los métodos de gamificación y aula invertida.

Llegado a este punto cabe preguntarse *¿en qué consisten los métodos de gamificación y aula invertida de las metodologías activas en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales?*

La actual sociedad dada en llamarse del conocimiento, a consecuencias del vertiginoso avance de la ciencia y la técnica, ha alcanzado como nunca antes el desarrollo de la innovación tecnológica; de esta forma la convergencia de las tecnologías de la comunicación y la informática han dado paso al fenómeno de las llamadas TIC que cada día más están presentes en todos los ámbitos del quehacer humano.

Estas tecnologías en el contexto pedagógico han provocado el cambio de paradigma en las formas de enseñar y aprender; pasando al aprendizaje centrado en la participación activa del educando y dejando atrás las ortodoxas metodologías de enseñanza y aprendizaje, en las cuales el docente era la principal fuente de información y el alumno el receptor pasivo (Espinoza, 2018). A esta manera de aprender se le reconoce como gamificación; algunos autores la consideran una técnica otros un método, pero independientemente de su clasificación su propósito es que el estudiante aprenda jugando a través de una variada gama de materiales didácticos digitales denominados software educativo. Entre estos medios se encuentran los videojuegos, que bien utilizados pueden ser, además un valioso recurso para la implementación de estrategias metodológicas para la enseñanza de los contenidos de las Ciencias Sociales, una poderosa herramienta para desarrollar meta-competencias como contribución al desarrollo de capacidades personales.

Al respecto Ortiz, et al. (2018), señalan que el aprendizaje mediado por videojuegos provoca el desarrollo de

actitudes colaborativas, optimiza y motiva el aprendizaje autónomo, de esta forma la gamificación se convierte en un factor fundamental que potencia la motivación de los estudiantes, movilizandolas estructuras cognitivas y preparándolas para la adquisición del nuevo conocimiento, siendo esta dinámica uno de los fundamentos del empleo de los videojuegos en el ámbito educativo.

Al respecto Godoy (2019), enfatiza que, mediante la aplicación de este método se obtiene un nuevo direccionamiento en las actividades didácticas, esto ayuda a que los estudiantes se interesen por los contenidos de la asignatura dejando de lado la memorización como única forma de adquirir conocimientos en clases magistrales; también insiste en que la gamificación como método de enseñanza en el área de las Ciencias Sociales prioriza dos elementos fundamentales que se requiere en el proceso áulico, tal es el caso de la motivación y el compromiso, mismos que permiten la optimización del binomio enseñanza-aprendizaje; así se ha evidenciado en la aplicación de los videojuegos como un instrumento didáctico al proporcionar resultados asertivos en el proceso de aprendizaje de temáticas relacionadas con la Historia, la Geografía y la Cívica, entre otras.

Igualmente, Guamán, et al. (2019), consideran que a través de videojuegos en los cuales se pueden insertar aspectos de la Historia los alumnos desarrollan de manera concreta el pensamiento histórico, dependiendo de la selección y objetividad de la secuencia histórica que presente el juego digital; de igual forma, son útiles los videojuegos en los cuales los discentes pueden ponerse en el lugar de personajes de una época histórica determinada, lo que contribuye al análisis y decodificación del lugar y vestimenta, y características del personaje y la época, entre otros elementos. Estos juegos ayudan a una mejor percepción y valoración de los aspectos relevantes de la historia.

Estas bondades de la gamificación en el ámbito educativo que, procuran el aprendizaje de los contenidos del currículo de forma lúdica han sido comprobadas a través de diversas investigaciones; a modo de ejemplo podemos mencionar las siguientes:

El juego online "Class of Clans" sobre las asignaturas de Ciencias Sociales que involucra contenidos de educación plástica y visual en aras de lograr un aprendizaje integral. La implementación de este tipo de actividades incrementa la motivación y participación de los alumnos, y contribuye al trabajo cooperativo e empatía entre los pares, lo que permite lograr un mejor rendimiento académico, evidenciándose así la efectividad de los videojuegos (Espinoza, 2018).

Al respecto se menciona un ejemplo es la aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo peruano, donde se implementó la gamificación en la enseñanza de la Historia conjugando el juego con antecedentes históricos del Perú, obteniéndose mejores resultados de los que anteriormente se lograban. Esta experiencia demostró que la gamificación es una buena alternativa para ser aplicada en todas las áreas del conocimiento y en particular en las Ciencias Sociales, donde se pueden elaborar videojuegos sobre Historia, Geografía, Cívica y otros temas de interés afines a estas asignaturas (Contreras-Espinoza, 2016).

Estas experiencias evidenciaron que la gamificación es un medio efectivo para lograr el aprendizaje a través de métodos no convencionales, lo que no es aprovechado suficientemente por los docentes por diversas razones, entre ellas el desconocimiento de sus beneficios o quizás por pensar que se necesitan conocimientos de programación. Al respecto Contreras-Espinoza (2016); y Daquilema, et al. (2019), señalan que, existen recursos tecnológicos que facilitan su elaboración sin necesidad de profundos conocimientos sobre las TIC, entre estos menciona el sitio web FazGame cuya finalidad es permitir al usuario crear y hacer uso de juegos educativos, para lo que no requiere del dominio de la programación.

Asimismo, tenemos otro método innovador y efectivo denominado aula invertida (*flipped classroom*), su objetivo es proporcionar el rol activo al estudiante con relación a su propio aprendizaje, dejando a un lado las posturas pasivas de recepción y memorización de la información. Esta vía innovadora rompe con la estructura convencional del proceso de enseñanza-aprendizaje actual, que evidencia características muy comunes a las del tradicionalismo como la memorización del aprendiz y el enciclopedismo del docente. Este método invierte el proceso de enseñanza-aprendizaje buscando dinamizar la clase y potenciar el aprendizaje autónomo a través de la participación activa del estudiante en la búsqueda del conocimiento (Daquilema, et al., 2019).

Para Guamán, et al. (2019), el método de la clase invertida es importante por las características que evidencia y por tratar de invertir el proceso común que se lleva a cabo en el salón de clases, puesto que, su aplicación en este contexto de aprendizaje sugiere realizar actividades previas para luego ser aprovechadas en el desarrollo de los procesos áulicos, con la finalidad que el discente sea parte activa en la construcción significativa del nuevo conocimiento.

Para ello el estudiante previamente debe realizar el estudio de los contenidos a tratar en la clase mediante la

búsqueda de información de manera autónoma; por otro lado, el docente es el encargado de orientar esta actividad a través de guías impresas o digitales, medios audiovisuales, presentaciones digitales u otros materiales con el apoyo de las TIC, posteriormente se procede a desarrollar la clase de forma presencial con la participación activa del estudiantado (Schneider, et al., 2013).

Estos materiales de apoyo para el trabajo del estudiante pueden situarse en una plataforma didáctica como Moodle, e-ducative o Manhattan, entre otras, por medio de la cual se comparte la información relativa a las asignaturas de las Ciencias Sociales a través de videos, páginas y sitios Web, visitas virtuales a museos y lugares de interés geográfico o histórico, así como de materiales, documentos, preguntas, etc. en formato digital; todo lo que facilita la preparación previa del estudiante y además sirve de apoyo al docente a la hora de impartir la clase al ser utilizados en la discusión sobre los temas objeto de estudio y para la aclaración de las dudas que han presentado durante la etapa de preparación, permitiendo así el intercambio de ideas entre los participantes del proceso de aprendizaje (Contreras-Espinoza, 2016).

Como se puede apreciar la implementación de esta vía para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales no solo es propicia para la apropiación de conocimientos a saber históricos, geográfico y cívicos; además, contribuye al desarrollo de la capacidad de independencia cognoscitiva y el fomento de las habilidades para la gestión de la información a través de las TIC, de esta forma el estudiante accede sin dificultad alguna a la información en tiempo real sobre las temáticas que serán tratadas en la clase sin requerir la presencia directa del docente.

Esta independencia cognoscitiva y habilidades tecnológicas permiten al estudiante tomar el rol principal en su aprendizaje, contrastando la información obtenida mediante la indagación virtual con las teorías aprendidas de manera presencial; por lo que podemos asumir que este método conjuga la enseñanza presencial con la virtual. Así lo advierten Gaviria-Rodríguez, et al. (2019), quienes estiman que las estrategias implementadas a través de este método permiten vincular al proceso formativo presencial a elementos propios de la educación virtual.

Esta peculiaridad de la enseñanza a través del aula invertida precisa de relaciones armoniosas entre los alumnos y docentes, ya que el aprendizaje se produce en cualquier momento y durante este proceso es posible que el aprendiz necesite de ayuda. También, se establecen relaciones de cooperación entre los pares durante el ejercicio de construcción del conocimiento. Estas relaciones pueden establecerse dentro o fuera de la institución educativa,

tanto de manera física como virtual; en este último caso pueden utilizar los recursos de las TIC, tales como el correo electrónico y el chat.

Todo lo hasta aquí analizado permite dilucidar que el aula invertida y la gamificación se caracterizan a saber por crear entornos flexibles de aprendizaje, cultura de indagación, contenidos interactivos y el rol del docente como facilitador cobra significancia por ser el diseñador del proceso que el aprendiz deberá seguir. Siguiendo a Flipped Learning Network (2014), estos atributos se pueden entender como se explica a continuación:

- Entornos flexibles de aprendizaje. Este método promueve una diversidad de formas de aprendizaje, entre ellas el aprendizaje autónomo y la combinación de características del aprendizaje presencial con el aprendizaje a distancia. Mediante la creación de espacios virtuales por parte de los docentes el estudiante adquiere los nuevos contenidos adaptando este proceso a sus particularidades, a su ritmo y estilo de aprendizaje, lográndose así un ambiente apacible y sin limitaciones.
- Cultura de indagación. Esta forma de enseñar y aprender se centra en el estudiante, fomenta el empleo de diversos ámbitos en adquisición de conocimiento por medio de recursos hipermediales que instruyen sobre el tema de estudio. Esta metodología de innovación cambia el énfasis de la enseñanza-aprendizaje involucrando a los estudiantes en la búsqueda de información, desarrollando así habilidades investigativas, de esta forma se crea en el estudiante una cultura de indagación en el ejercicio de aprendizaje.
- Contenidos interactivos. Una de las particularidades relevantes del empleo del método de aula invertida es el aprendizaje a través de la interacción del aprendiz con el contenido objeto de estudio de manera independiente. Esta interacción moviliza sus estructuras mentales, despertando en él la motivación e interés por el aprendizaje de los nuevos conocimientos para dar respuesta a sus necesidades cognitivas, disponiéndolos de esta forma para la indagación de la información relevante que, una vez convertida en conocimiento satisface el cumplimiento de los objetivos propuestos con antelación por parte del docente que son derivados de los establecidos en el currículo.
- Rol de docente como facilitador. El papel fundamental del docente en la implementación del aula virtual es el de facilitador y guía de la actividad del aprendiz; debe atesorar competencias que le permitan estimular el trabajo del estudiante; exigir el cumplimiento de las actividades didácticas; atender las diferencias individuales y aclarar las dudas; recopilar, recibir y contestar las preguntas y comentarios de los alumnos y, controlar y evaluar la actividad de los discentes de forma

efectiva tanto fuera como dentro del contexto áulico, de esta manera puede asociar el nivel de progreso alcanzado con las acciones realizadas durante el proceso de aprendizaje, control que permite en caso necesario redireccionar las estrategias didácticas en función de obtener mejores resultados académicos.

Los referentes teóricos tenidos en consideración en este estudio permiten dar respuesta a la pregunta ¿cuál es la trascendencia de la gamificación y el aula virtual como métodos activos en la enseñanza y aprendizaje de la disciplina de Ciencias Sociales?

Se puede afirmar que los métodos de gamificación y aula invertida son el resultado de la innovación tecnológica como alternativa de respuesta a las metodologías ortodoxas fundamentadas en la reproducción y procesos memorísticos, de aquí su relevancia y trascendencia en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en estos métodos activos facilitan en los discentes la creatividad, la reflexión, la argumentación, criticidad y la independencia cognoscitiva resultantes del aprendizaje significativo mediante la participación activa y cooperativa, y aprendizaje autónomo del estudiante como principal actor de su aprendizaje en un contexto constructivista.

La gamificación y aula virtual cumplen su cometido como métodos activos en la clase de las Ciencias Sociales en el contexto ecuatoriano, por cuanto permiten involucrar los diferentes componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo presentes los siguientes elementos (Calvas, et al., 2020):

- Establecer el vínculo de los contenidos con las políticas económicas y sociales del país.
- Potenciar la visión interdisciplinar de los contenidos de las diferentes asignaturas de las Ciencias Sociales.
- Promover las relaciones interculturales a través de la divulgación de las riquezas culturales de los diferentes pueblos y nacionalidades que pueblan la geografía ecuatoriana.
- Enfatizar en la percepción descolonizadora de la historia y cultura del país.
- Promover los valores éticos y cívicos.
- Sustentar el aprendizaje activo a través del juego, la investigación científica y la actividad autónoma del aprendiz.
- Emplear los acontecimientos históricos y contextos geográficos como fuentes de conocimiento.
- Vincular los contenidos de las clases con la historia y contexto sociocultural de la localidad.

- Aprovechar la cosmovisión de los estudiantes sobre la historia de las diversas nacionalidades que conforman la policromía multicultural del territorio ecuatoriano como fuente de conocimiento.
- Utilizar la historia y la geografía local como recursos didácticos que motive el aprendizaje del estudiantado.
- Contemplar en el diseño de la clase los contenidos históricos bajo la óptica de los tiempos actuales.

Tratar los acontecimientos históricos actuales en su relación con el pasado y las consecuencias futuras.

CONCLUSIONES

Las metodologías activas son el proceso basado en la interacción que se genera en el aula, vinculado a la aplicación de estrategias y métodos en función de proporcionar una enseñanza de calidad, caracterizadas por situar al estudiante en el centro de los procesos educativos desde un enfoque integral desarrollando en ellos habilidades para aprender a aprender. Su fundamento se encuentra en la teoría constructivista como contribución al desarrollo de la creatividad, la reflexión, la argumentación, criticidad y la independencia cognoscitiva.

Existe una variedad de métodos activos aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, entre ellos el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en equipos, análisis de casos, aprendizaje y servicio, juegos de roles, mapas conceptuales, proyectos, aula invertida y gamificación; así como técnicas activas entre ellas la línea de tiempo y los diagramas de UVE.

La gamificación es el empleo de juegos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que facilitan la adquisición de contenidos y el desarrollar meta-competencias. Este método motiva a los estudiantes movilizándolo las estructuras cognitivas para la adquisición del nuevo conocimiento, incorporándolo de manera rápida y duradera, desarrolla actitudes colaborativas y optimiza el aprendizaje autónomo.

El método del aula invertida transforma el proceso tradicional que se lleva a cabo en la clase, se realizan actividades previas de preparación autónoma del tema a tratar en clase mediante el empleo de los recursos de las TIC para luego ser aprovechadas de manera presencial en los procesos áulicos, con la finalidad que el discente sea parte activa en la construcción significativa del nuevo conocimiento. Su implementación requiere de las TIC, plataformas didácticas, páginas y sitios Web, visitas virtuales a museos y lugares de interés geográfico o histórico, así como de materiales, documentos, preguntas, etc. en formato digital, chat, e-mail, etc. Esta forma de enseñar y aprender conjuga la enseñanza presencial con la virtual.

La trascendencia de la gamificación y aula invertida en la enseñanza de las Ciencias Sociales está dada en la respuesta como alternativa de innovación tecnológica a las metodologías tradicionales, reproductivas y memorísticas, a través de las cuales se pueden implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje que facilitan la creatividad, la reflexión, la argumentación, criticidad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes como resultado del aprendizaje significativo.

Estos métodos activos cumplen su cometido en la clase de las Ciencias Sociales en el contexto ecuatoriano al involucrar los diferentes componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo en cuenta el establecimiento del vínculo de los contenidos con las políticas económicas y sociales del país; emplear como fuente de conocimiento la cosmovisión de los estudiantes sobre la historia de las diversas nacionalidades que conforman la policromía multicultural ecuatoriana; potenciar la visión interdisciplinaria de los contenidos; promover las relaciones interculturales; enfatizar en la percepción descolonizadora de la historia y cultura del país y utilizar la historia como recursos didácticos que motive el aprendizaje del estudiantado bajo la óptica de los tiempos actuales, tratando los acontecimientos históricos actuales en su relación con el pasado y sus consecuencias futuras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranguren, C. (2013). Enseñar ciencias sociales en un mundo de complejidades e incertidumbres. Reflexiones y propuestas. *Revista De Teoría Y Didáctica De Las Ciencias Sociales, Nùm. 19*, 37-47.
- Burgo, B. O., León, J. L., Cáceres, M. L., Pérez, C. J., & Espinoza, E. E. (2019). Algunas Reflexiones Sobre Investigación E Intervención Educativa. *Revista Cubana de Medicina Militar, 48(2)*, 316-330.
- Calvas, M., Espinoza, E. & Herrera, L. (2020). El aprendizaje de la historia en los estudiantes del Cantón Girón, Ecuador. *Revista Espacios, 41(18)*.
- Contreras-Espinoza, R. (2016). Juegos Digitales y Gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Ried. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2)*, 27-33.
- Daquilema Cuásquer, B. A., Benítez Flores, C. R., & Jaramillo Alba, J. A. (2019). Desarrollo de las habilidades TIC en los estudiantes. *Sociedad & Tecnología, 2(2)*, 36-44.

- Ecuador. Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)*. Editora Nacional. https://Oig.Cepal.Org/Sites/Default/Files/2011_Leyeducacionintercultural_Ecu.Pdf
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. <https://Educacion.Gob.Ec/Wp-content/Uploads/Downloads/2016/03/Curriculo1.Pdf>
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2020). *Ciencias Sociales Estudios Sociales, Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía*. <https://Educacion.Gob.Ec/Wp-Content/Uploads/Downloads/2016/03/0-Ccss.Pdf>
- Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas UTEQ*, 2(2), 75-89.
- Flipped Learning Network. (2014). What is Flipped Learning? *The four pillars of F-L-I-P™*. http://Flippedlearning.Org/Wp-Content/Uploads/2016/07/Flip_Handout_Fnl_Web.Pdf#_Blank
- Gaviria-Rodríguez, D., Arango-Arango, J., Valencia-Arias, A., & Bran-Piedrahita, L. (2019). Percepción de la estrategia aula invertida en escenarios universitarios. *Revista Mexicana De Investigación Educativa*, 24(81), 593-614.
- Godoy, M. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40 (15).
- Guamán Gómez, V. J., Daquilema Cuásquer, B. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). El pensamiento computacional en el ámbito educativo. *Sociedad & Tecnología*, 2(1), 59-67.
- Mejía-Botero, L., & Mejía-Mejía, Á. (2015). Relaciones entre pensamiento histórico y pensamiento crítico en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de educación básica secundaria. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 8(2), 413-436.
- Miranda-Hernández, P. & Medina-Chicaiza, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. Universidad Autónoma del Caribe. *Revista Encuentros*, 18(01), 23-34.
- Ortiz, C., A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación En Educación: Una Panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação e Pesquisa*, 44, 1-17.
- Schneider, E., Froze, I., Rolon, V., & Mara de Almeida, C. (2013). Sala de aula invertida em EAD: uma proposta de Blended Learning. *Revista Intersaberes*, 8(16), 68-81.