

# **Gamificación: una estrategia motivante para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales**

## ***Gamification: A motivating strategy for social studies teaching and learning***

-Fecha de recepción: 13-08-2025 -Fecha de aceptación: 28-08-2025 -Fecha de publicación: 29-09-2025

Nelly Lucia Conchambay Muzo  
Investigador independiente, Quito Ecuador  
[nelicita\\_andrea@hotmail.com](mailto:nelicita_andrea@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0008-1008-1285>

Pablo Vicente Morales Martínez  
Investigador independiente, Quito Ecuador  
[pablomorales203@hotmail.com](mailto:pablomorales203@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0001-8903-9248>

Gioconda del Lourdes Chacha Gómez  
Investigador independiente, Quito Ecuador  
[lulita68@gmail.com](mailto:lulita68@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0009-3910-4222>

Zoila Catalina Peñalosa Luna  
Investigador independiente, Cuenca Ecuador  
[kattyp14@yahoo.com](mailto:kattyp14@yahoo.com)  
<https://orcid.org/0009-0005-8646-8484>

Amanda Belén Tipanluisa Quinatoa  
Investigador independiente, Cayambe Ecuador  
[amybelen121292@hotmail.com](mailto:amybelen121292@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0000-3396-4330>

## Resumen

La gamificación se ha consolidado en la última década como una estrategia pedagógica innovadora orientada a potenciar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en diversos contextos educativos. Este artículo presenta una revisión sistemática cuyo propósito es analizar la efectividad de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, área que enfrenta el desafío de despertar interés y participación activa entre los estudiantes. Se aplicó la metodología PRISMA a través de búsquedas en bases de datos académicas indexadas (Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO y Redalyc) para identificar artículos publicados entre 2017 y 2024, considerando estudios en español e inglés. Los resultados evidencian que la gamificación contribuye significativamente a la mejora de la motivación intrínseca y extrínseca, aumenta la participación estudiantil y favorece la comprensión de fenómenos sociales complejos. No obstante, también se identifican limitaciones relacionadas con la preparación docente, la escasez de recursos tecnológicos en determinados contextos y la falta de estudios longitudinales que midan efectos sostenidos en el tiempo. Se concluye que la gamificación representa una estrategia motivante y eficaz para la enseñanza de las ciencias sociales, aunque requiere mayor rigor metodológico y propuestas prácticas adaptadas a los distintos niveles educativos.

**Palabras clave:** Gamificación, Motivación Estudiantil, Ciencias Sociales, Enseñanza-Aprendizaje.

## Abstract

Gamification has been consolidated in the last decade as an innovative pedagogical strategy aimed at enhancing student motivation and learning in various educational contexts. This article presents a systematic review whose purpose is to analyze the effectiveness of gamification in the teaching-learning process of the social sciences, an area that faces the challenge of arousing interest and active participation among students. The PRISMA methodology was applied through searches in indexed academic databases (Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO and Redalyc) to identify articles published between 2017 and 2024, considering studies in Spanish and English. The results show that gamification contributes significantly to the improvement of intrinsic and extrinsic motivation, increases student participation and favors the understanding of complex social phenomena. However, limitations related to teacher preparation, the scarcity of technological resources in certain contexts, and the lack of longitudinal studies that measure sustained effects over time are also identified. It is concluded that gamification represents a motivating and effective strategy for the teaching of social sciences, although it requires greater methodological rigor and practical proposals adapted to the different educational levels.

**Keywords:** Gamification, Student Motivation, Social Sciences, Teaching-Learning.

## Introducción

La transmisión unidireccional del conocimiento, se centró y tipificó como un modelo tradicional, y en la actualidad, el sistema educativo tiene entonces un desafío, superar estos patrones de enseñanza. Cabe destacar que dentro de este contexto uno de los aspectos que más afecta es la percepción que suelen tener los estudiantes sobre las ciencias sociales, esa forma de estudio en materias abstractas, cargadas de memorización y con escasa conexión práctica con la vida cotidiana, son la causa de los bajos niveles de motivación, apatía y bajo rendimiento académico (Morales, 2019). De ahí que, surge la necesidad de las estudiar estrategias pedagógicas más afines que transformen esa apreciación y convierta el aprendizaje en un proceso dinámico, participativo y significativo.

En este sentido, conviene señalar que la gamificación, es entendida como el uso de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012), ella ha demostrado ser una excelente herramienta motivadora en diferentes áreas educativas. Su introducción en las ciencias sociales busca despertar nuevas formas en las prácticas del proceso de enseñanza, para que se conviertan en experiencias atractivas, resulten capaces de promover el pensamiento crítico, propicie la interacción colaborativa y el desarrollo de competencias ciudadanas (Werbach & Hunter, 2015).

En este sentido esta investigación surge por la necesidad de sistematizar la evidencia empírica sobre los beneficios y limitaciones de la gamificación en ciencias sociales. Resulta pertinente indicar que aunque existen muchos estudios que demuestran mejoras en motivación y rendimiento, cabe resaltar que también existen cuestionamientos sobre su efectividad a largo plazo y sobre la posible trivialización de los contenidos (Figuerola & Salas, 2021). No obstante, no todos los enfoques son concordantes. Hanus y Fox (2015) advierten que una aplicación superficial de la gamificación puede generar desmotivación si los estudiantes perciben las recompensas como artificiales o manipuladoras.

En la misma línea Domínguez et al. (2013) identificaron en su investigación universitaria que la gamificación mejora la participación, sin embargo no siempre se traduce en un aumento del rendimiento académico. Estos contrastes subrayan la necesidad de considerar el diseño pedagógico como factor determinante: mientras la gamificación bien implementada puede generar aprendizajes significativos, una ejecución deficiente puede limitar su impacto. Por ello, resulta

pertinente realizar una revisión sistemática que contraste resultados, identifique tendencias y aporte recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas docentes.

Desde la perspectiva de los retos en la enseñanza de las Ciencias Sociales, existe unos que están permanentes relacionados con la motivación del alumnado, estos son la participación activa en clase y la capacidad de relacionar los contenidos con la vida cotidiana. Particularmente es una tradición, que estas materias fueran impartidas mediante metodologías expositivas, lo que en muchos casos ha derivado en un aprendizaje memorístico y poco significativo (Cassany, 2024). Es por ello que la gamificación nace como una alternativa innovadora, una herramienta capaz de transformar la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más dinámico y motivador.

### **1. La gamificación como estrategia educativa**

El término gamificación refiere al uso de elementos propios del juego (puntos, niveles, insignias, recompensas, narrativas) en contextos no lúdicos con el fin de promover conductas deseadas y mejorar la experiencia de los participantes (Deterding et al., 2011). El objetivo de la gamificación en el ámbito educativo, es buscar incrementar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes mediante dinámicas que estimulan la competencia, la colaboración y el logro de metas (Kapp, 2012).

Así lo conforman diversas investigaciones, las cuales coinciden en que la gamificación no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que mejoran aspectos como la concentración, el compromiso y la retención del aprendizaje (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Es importante destacar que en las Ciencias Sociales, la introducción de retos y narrativas vinculadas a hechos históricos, dilemas éticos o problemáticas sociales contribuye a situar al estudiante en escenarios significativos que favorecen el pensamiento crítico.

### **2. Motivación y aprendizaje en Ciencias Sociales**

Resulta pertinente indicar que la motivación se percibe como un componente esencial para el aprendizaje. De acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985), estos indican que las personas aprenden de manera más profunda cuando se satisfacen sus necesidades de autonomía, competencia y relación social. En este sentido, la gamificación actúa como un catalizador de dichas necesidades: otorga autonomía a los estudiantes al permitirles elegir misiones o rutas de aprendizaje, refuerza la competencia a través de logros visibles, e impulsa la relación mediante el trabajo colaborativo.

En este sentido las Ciencias Sociales, permiten que los estudiantes, en su proceso de en la enseñanza se conviertan en actores principales de su proceso formativo, al asumir roles históricos, resolver conflictos ciudadanos simulados o participar en juegos de rol sobre problemáticas contemporáneas. Esto contribuye altamente en el desarrollo de la empatía, la reflexión ética y la conciencia crítica, competencias fundamentales en esta área (Aravantinos et al., 2024).

### **3. Limitaciones y consideraciones pedagógicas**

De manera significativa la gamificación presenta múltiples beneficios, y en algunos estudios se advierte sobre sus limitaciones, tales como: la falta de formación docente en el diseño de experiencias lúdicas, la posible sobrevaloración de las recompensas externas y la carencia de recursos tecnológicos en ciertos contextos (Jiménez et al., 2020). En efecto la gamificación debe articularse con objetivos curriculares claros y con metodologías activas, evitando ser un fin en sí mismo y consolidándose como un medio para lograr aprendizajes significativos (Zichermann & Cunningham, 2011).

En este contexto el objetivo principal de este artículo es analizar la efectividad de la gamificación como estrategia motivante para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, a partir de la revisión y análisis crítico de estudios recientes. Como hipótesis de partida, se plantea que la gamificación potencia tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes en esta área del conocimiento.

## **Materiales y Métodos**

Para el desarrollo del presente estudio se empleó un diseño de revisión sistemática, con el fin de sintetizar y analizar la evidencia científica existente acerca de la gamificación como estrategia motivante para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales. Igualmente se efectuó la metodología PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) como guía metodológica, la cual garantiza la transparencia, reproducibilidad y el rigor científico en la búsqueda, selección y análisis de la información, para establecer las bases finales en la investigación.

Este estudio tiene un alcance descriptivo-analítico, ya que busca identificar, organizar y contrastar los hallazgos de los estudios previos, sin manipular variables directamente. Así mismo se hizo conveniente la búsqueda en cinco plataformas para bases de datos académicas indexadas, las cuales fueron seleccionadas por su relevancia y amplitud: Scopus, Web of Science, ERIC,

SciELO y Redalyc. De este modo permitió darle un equilibrio entre literatura internacional y regional (especialmente en América Latina). Además se elaboraron las cadenas de búsqueda con un patrón en español e inglés, ajustando estos descriptores mediante operadores booleanos (AND, OR, NOT).

**Tabla 1.**

*Cadenas de búsqueda empleadas*

Idioma	Cadena de búsqueda
<b>Español</b>	("gamificación" OR "aprendizaje basado en juegos") AND ("ciencias sociales" OR "educación social") AND ("motivación" OR "rendimiento académico")
<b>Inglés</b>	("gamification" OR "game-based learning") AND ("social sciences" OR "civic education") AND ("motivation" OR "academic performance")

*Fuente: Elaboración propia*

**Tabla 2.**

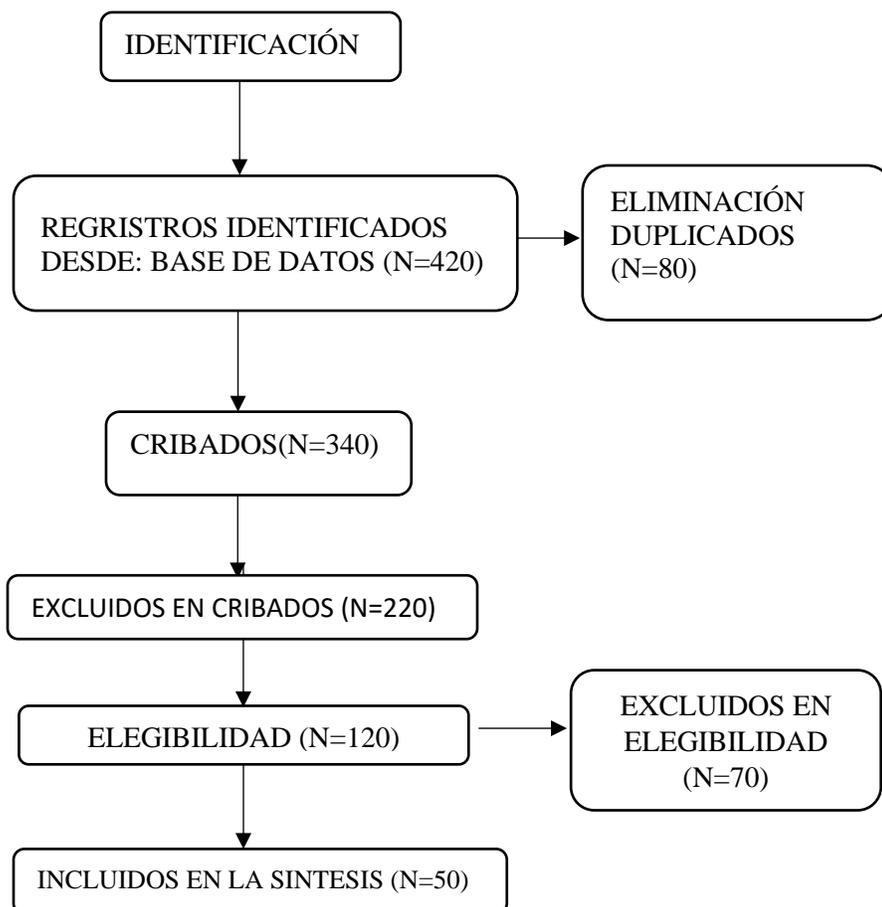
*Criterios de inclusión y exclusión*

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Publicados entre 2017–2024	Publicaciones anteriores a 2017
Escritos en español o inglés	Documentos en otros idiomas
Estudios revisados por pares	Tesis no publicadas, reseñas cortas, capítulos sin arbitraje
Artículos que analicen la gamificación en ciencias sociales	Artículos de gamificación en áreas no relacionadas con ciencias sociales
Estudios que midan motivación o aprendizaje	Textos sin datos empíricos o sin relación con variables de interés

*Fuente: Elaboración propia*

Este procedimiento garantizó la transparencia y rigurosidad metodológica de la revisión, ya que cada fase del cribado permitió depurar la información y asegurar que los artículos seleccionados cumplieran con los criterios de inclusión previamente establecidos. La implementación del diagrama de flujo PRISMA no solo permitió visualizar de manera clara el número de registros identificados, excluidos y finalmente incorporados en la síntesis cualitativa,

sino que también facilitó la trazabilidad del proceso de búsqueda. De esta forma, la organización sistemática de las bases de datos y la aplicación secuencial de filtros aseguran que la evidencia recopilada represente un marco teórico sólido y actualizado, sobre el cual se fundamenta el análisis crítico de la gamificación como estrategia motivante en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales.



**Fig. 1.** Diagrama de flujo

## Resultados de la Investigación

Luego de aplicar el método PRISMA, se lograron incluir 50 artículos en la síntesis cualitativa. Cabe destacar que estos estudios abarcan diferentes contextos educativos en los niveles de educación secundaria, educación superior universitaria y programas de formación docente, lo que permitió obtener una visión amplia y diversa sobre la implementación de la gamificación. En relación a su procedencia geográfica, la mayor parte de las investigaciones se concentran en Europa, América Latina y Norteamérica.

Por lo tanto esta variedad de contextos permite facilitar el contraste de resultados, además de observar cómo los factores de acceso a recursos tecnológicos, la formación previa del profesorado y las

características socioculturales de los estudiantes son capaces de influir en la efectividad de la gamificación. Así pues que los artículos analizados incluyen tanto estudios empíricos con diseños experimentales y cuasi-experimentales, como investigaciones descriptivas y comparativas, lo que permite ofrecer un panorama equilibrado entre la evidencia cuantitativa y las aproximaciones cualitativas al fenómeno.

**Tabla 3**

*Resultados de la revisión sistemática*

<b>Autores y año</b>	<b>Tipo de intervención</b>	<b>Impacto en la motivación</b>	<b>Desarrollo del aprendizaje en ciencias sociales</b>	<b>Limitaciones identificadas</b>
<b>Domínguez et al. (2013)</b>	Curso universitario con badges y tablas de clasificación	Incremento inicial, decae al final	Mejora en participación, no en rendimiento	Motivación extrínseca poco sostenible
<b>Hanus &amp; Fox (2015)</b>	Clases universitarias con recompensas y niveles	Efectos negativos en motivación intrínseca	Nulos en aprendizaje significativo	Percepción de manipulación por recompensas
<b>Hamari et al. (2014)</b>	Revisión empírica en varios contextos	Generalmente positiva	Efectos variados según diseño	Heterogeneidad metodológica
<b>Figuroa &amp; Salas (2021)</b>	Secundaria, retos con narrativa histórica	Alta motivación sostenida	Mejor comprensión de procesos sociales	Dependencia de recursos digitales
<b>Pérez et al. (2020)</b>	Taller cívico con dinámicas de juego colaborativas	Motivación intrínseca elevada	Desarrollo de pensamiento crítico	Escasez de instrumentos de evaluación
<b>Sánchez &amp; Ramírez (2019)</b>	Universidad, app móvil con recompensas y niveles	Participación constante	Mejora en rendimiento académico	Muestra reducida
<b>López &amp; Gómez (2022)</b>	Secundaria, simulación gamificada en historia	Alta participación estudiantil	Mayor retención de conceptos	Falta de seguimiento longitudinal

*Fuente: Elaboración propia*

## Discusión de los Resultados

Excelentes resultados se conocen al final, lo que indica que la gamificación si influye positivamente en la motivación estudiantil, particularmente cuando se utilizan dinámicas

narrativas, colaboración y retroalimentación inmediata. Cabe resaltar que estudios como el de Figueroa & Salas (2021) indican que los estudiantes logran estar motivados cuando perciben que las actividades poseen un propósito y una narrativa significativa.

A diferencia de las otras investigaciones, indican Hanus & Fox (2015), que un diseño centrado solo en recompensas externas puede reducir la motivación intrínseca, generando dependencia de estímulos externos y disminuyendo el interés auténtico por el contenido. En relación al aprendizaje en ciencias sociales, algunos estudios encontrados reportan mejoras en el desarrollo de competencias críticas y en la comprensión de fenómenos históricos y sociales (Pérez et al., 2020; López & Gómez, 2022). Sin embargo, estas mejoras no siempre poseen unas pruebas estandarizadas que puedan reflejar el verdadero rendimiento académico de los estudiantes (Domínguez et al., 2013).

Por lo tanto, se pueden identificar unos retos dentro del proceso de enseñanza, en primer lugar la estructuración del diseño pedagógico, donde la gamificación efectiva requiere de la determinación de una planificación coherente y alineada a los objetivos de aprendizaje, más allá de añadir una recompensa de “puntos y medallas”. Sumando a lo anterior están los recursos tecnológicos, los cuales representan una gran dificultad para los estudiantes, ya que no siempre tienen el acceso a ellos, las plataformas digitales resultan una limitación en su implementación en algunos contextos educativos, sobre todo en América Latina.

De manera complementaria se evidencia que la mayoría de los estudios son de corta duración; ya que presentan poca sostenibilidad, se requieren investigaciones longitudinales que midan el impacto real a largo plazo. En conjunto, la realidad sugiere que la gamificación sí representa una estrategia motivante y eficaz para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, siempre que se diseñe con criterios pedagógicos sólidos y se integre en un marco de metodologías activas.

## Conclusiones

Los resultados de la presente investigación confirmaron que el análisis realizado a partir de 50 estudios incluidos en la revisión sistemática permitió aseverar que la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica motivante en el campo de las ciencias sociales. Su incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje logró incrementar aspectos como la motivación estudiantil, tanto intrínseca como extrínseca, especialmente cuando se utilizaron dinámicas

narrativas, retos colaborativos y retroalimentación inmediata. En efecto la gamificación favoreció la participación activa de los estudiantes, transformando la percepción de las ciencias sociales como asignatura “aburrida” o excesivamente teóricas.

Otro aspecto relevante es que se optimizó la comprensión de los fenómenos sociales e históricos, permitiendo facilitar la retención de conceptos y el desarrollo de competencias críticas. Pese a ello, los resultados también evidenciaron algunas limitaciones y retos, como por ejemplo la sostenibilidad de la motivación, la cual depende de un diseño pedagógico sólido y no solo del uso de recompensas externas. Igualmente existen brechas de acceso tecnológico que condicionan la ejecución de la gamificación en determinados contextos educativos y pocos estudios longitudinales que permitan establecer con claridad los efectos a largo plazo en el rendimiento académico.

En términos más simples, la gamificación en el contexto educativo es un medio estratégico que potencia el aprendizaje significativo, su importe radica en todo los beneficios que se obtienen y la capacidad de transformar el espacio educativo en una experiencia activa, motivante y cercana a los intereses del estudiante, siempre que su diseño se estructure de manera intencional y que su enfoque sea pedagógico, tales como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo o el aprendizaje-servicio. Particularmente que las dinámicas de juego estén alineadas con objetivos curriculares visiblemente definidos, de manera que las recompensas, desafíos y narrativas no se conviertan en elementos superficiales, sino en recursos que beneficien la comprensión crítica de los contenidos y el desarrollo de competencias ciudadanas.

En este marco, la gamificación no debe reducirse a la mera incorporación de puntos o medallas, sino a la construcción de experiencias educativas coherentes, capaces de equilibrar la motivación extrínseca con el fomento de la motivación intrínseca. Esto implica que el rol del docente obtiene un carácter central, cuya responsabilidad será no solo como facilitador de herramientas digitales, sino como también de diseñador para los entornos de aprendizaje significativos, compuestos por la interacción social, la colaboración y la reflexión crítica como pilares fundamentales. Solo así, bajo estas condiciones la gamificación puede consolidarse como una estrategia sostenible y verdaderamente transformadora dentro de la enseñanza de las ciencias sociales.

En este sentido, de los hallazgos, se trazan unas recomendaciones, que se relacionan con la práctica docente, entre ellas el diseñar experiencias gamificadas con base en objetivos pedagógicos claros y coherentes. Priorizar dinámicas de colaboración y narrativa sobre recompensas

superficiales. De igual forma integrar la gamificación con otras metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo.

Sin lugar a dudas es relevante para las futuras investigaciones académica, realizar estudios longitudinales que permitan medir el impacto sostenido de la gamificación en ciencias sociales. Así mismo ajustar instrumentos de medición de motivación y rendimiento que permitan estandarizar la comparación entre investigaciones. Así pues, ampliar los estudios en contextos latinoamericanos, para destacar las diferencias que existen entre los desafíos tecnológicos y socioeducativos de Europa y Norteamérica. Finalmente, en cuanto al diseño de políticas educativas, estas deben incluir la gamificación dentro de programas de innovación pedagógica como estrategia motivante. Promover la capacitación docente en el uso de herramientas digitales aplicadas a la gamificación. La cual se ha demostrado que favorece la inversión en recursos tecnológicos que garanticen la equidad en el acceso.

## Referencias

- Aravantinos, C., Pérez, M., & Solís, J. (2024). Innovación educativa y motivación estudiantil: el papel de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(2), 45–62.
- 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*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Cassany, D. (2024). *Nuevas alfabetizaciones y enseñanza crítica en el aula*. Editorial Paidós.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- 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. ACM.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Figueroa, P., & Salas, R. (2021). Estrategias gamificadas en la enseñanza de la historia: un estudio en secundaria. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 12(3), 45–62.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and

- academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Jiménez, A., Rodríguez, P., & Salazar, L. (2020). Metodologías activas y gamificación: desafíos y oportunidades en la educación básica. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19(3), 112–128.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- López, M., & Gómez, L. (2022). Experiencias gamificadas en la enseñanza de la historia. *Revista Española de Pedagogía*, 80(283), 289–310. <https://doi.org/10.22550/REP80-2-2022-06>
- Morales, J. (2019). La enseñanza de las ciencias sociales y los retos de la motivación. *Educación y Sociedad*, 40(147), 215–234.
- Pérez, G., Rodríguez, F., & Martínez, S. (2020). Aprendizaje cívico mediante gamificación: un estudio de caso. *Revista Colombiana de Educación*, 79(1), 187–206.  
<https://doi.org/10.17227/rce.num79-9746>
- Sánchez, A., & Ramírez, J. (2019). Gamificación y rendimiento académico en educación superior. *Innovación Educativa*, 19(80), 57–72.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Copyright (2025) © Nelly Lucia Conchambay Muzo, Pablo Vicente Morales Martínez, Gioconda del Lourdes Chacha Gómez, Zoila Catalina Peñalosa Luna, Amanda Belén Tipanluisa Quinatoa



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.