



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ACTIVA PARA LA ENSEÑANZA
DE HISTORIA EN EL BACHILLERATO**

Autores:

**Jefferson Rodrigo Sánchez Rojas
Karen Fernanda Remache Catagña**

Tutora:

Mgtr. Mariela Alexandra Tapia León

**ECUADOR
2024**



DEDICATORIA

Queremos dedicar este trabajo, fruto de muchos meses de esfuerzo, dedicación y aprendizaje, a todas aquellas personas que han estado a nuestro lado, brindándonos su apoyo incondicional y motivación constante.

A nuestros padres, por su amor inagotable y por enseñarnos desde pequeños la importancia de la educación y el valor del trabajo arduo. Su confianza en nuestras capacidades nos ha impulsado a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles.

A nuestras familias, por su paciencia y comprensión durante las largas noches de estudio y las jornadas interminables de investigación. Sus palabras de aliento y sus abrazos reconfortantes nos han proporcionado la fuerza necesaria para superar los desafíos que se presentaron en nuestro camino.

A nuestros docentes y tutores, cuyas enseñanzas y guía han sido fundamentales en nuestra formación. Su pasión por el conocimiento y su compromiso con nuestra educación han dejado una huella imborrable en nosotros. Gracias por compartir su sabiduría y por alentarnos a pensar críticamente y a cuestionar el mundo que nos rodea.

Jefferson Rodrigo Sánchez Rojas

Karen Fernanda Remache Catagña

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra gratitud a todas las personas que han hecho posible la culminación de esta tesis. En primer lugar, agradecemos profundamente a nuestros tutores, cuyos conocimientos, orientación y apoyo han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación. Sus consejos y retroalimentación constante nos han guiado en cada etapa del proceso, enriqueciendo nuestro trabajo y llevándonos a alcanzar nuestros objetivos.

Agradecemos también a nuestras familias, quienes han sido nuestro pilar de apoyo incondicional. Su paciencia, comprensión y palabras de aliento nos han motivado a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles.

Queremos extender nuestro agradecimiento a nuestros compañeros y amigos, quienes han compartido con nosotros tanto los momentos de estrés como los de alegría. Agradecemos especialmente a aquellos que dedicaron tiempo a revisar y comentar nuestro trabajo, ofreciendo valiosas críticas y sugerencias para mejorarlo.

Finalmente, queremos expresar nuestro reconocimiento a todos los profesores y miembros del cuerpo académico que, a lo largo de nuestra formación, nos han brindado su conocimiento y experiencia. Su dedicación a la enseñanza y la investigación ha sido una fuente de inspiración constante.

Jefferson Rodrigo Sánchez Rojas

Karen Fernanda Remache Catagña



RESUMEN

La investigación realizada es mixta conteniendo la parte cualitativa y cuantitativa. Además, se planteó objetivos como la determinación de los fundamentos teóricos, explicar los componentes la gamificación o del juego, diseñar una actividad gamificada del tipo *Escape Room* en Genially y evaluar a los estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka” para conocer el impacto que tuvo la gamificación en su aprendizaje. Esta propuesta contribuye en la formación del aprendizaje de los estudiantes porque se evidencio el desinterés en la asignatura de Historia por el uso de la metodología tradicional. Por ende, se basó en un método innovador, motivador, e interactivo para los estudiantes de primero de bachillerato. Esta metodología es la gamificación ya que es imparcial en el pensamiento, conocimiento y en los elementos del juego en el ámbito educativo, desarrolla habilidades, destrezas de los estudiantes, influyendo al alumno a trabajar en equipo e individual. También el alumno resuelve sus actividades fuera o en presencia del docente puede ser en su casa o en el aula. En el cual se desarrolló una actividad gamificada denominada “La Máquina del Tiempo” con contenidos de la evolución de los homínidos de la unidad dos del libro de primero de bachillerato, se utilizó herramientas digitales como *Escape room*, Genially, insertando el link en la plataforma Moodle, para monitorear el avance o desarrollo de la actividad, en cual se evidencio su acogida o significancia en los estudiantes de primero de bachillerato con un rendimiento académico satisfactorio y más interacción en la clase de Historia.

Palabras claves: Metodología activa, gamificación, motivación, enseñanza-aprendizaje, Historia.

ABSTRACT

The research carried out is mixed, containing the qualitative and quantitative part. In addition, objectives were set such as determining the theoretical foundations, explaining the components of gamification or the game, designing a gamified activity of the *Escape Room* type in Genially and evaluating the students of Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka” to know the impact that gamification had on their learning. This proposal contributes to the formation of student learning because the disinterest in the subject of History due to the use of traditional methodology was evident. Therefore, it was based on an innovative, motivating, and interactive method for first-year high school students. This methodology is gamification since it is impartial in thought, knowledge and in the elements of the game in the educational field, it develops students' abilities and skills, influencing the student to work as a team and individually. The student also completes his/her activities outside or in the presence of the teacher, either at home or in the classroom. In which a gamified activity called “The Time Machine” was developed with content on the evolution of hominids from unit two of the first year of high school book, digital tools were used such as Escape room, Genially, inserting the link on the platform Moodle, to monitor the progress or development of the activity, which demonstrated its reception or significance in first-year high school students with satisfactory academic performance and more interaction in History class.

Keywords: Active methodology, gamification, motivation, teaching-learning, History.



ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
1. INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema.....	3
Planteamiento del problema	4
Precisión del tema	5
Objeto de la investigación	5
Objetivo general	6
Objetivos específicos.....	6
Preguntas científicas.....	6
Declaración de las variables o categorías de la investigación.....	7
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)	7
Métodos teóricos:	7
Métodos empíricos:	8
Método matemáticos estadístico.....	8
Declaración del tipo de investigación.....	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	9
Representación breve del contenido de las secciones que componen el informe de trabajo de titulación.....	10
2. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	12
Antecedente en origen y evolución de la gamificación.....	12
Marco teórico referencial	14
Metodología tradicional.....	14
Aprendizaje y enseñanza de los estudiantes	15
Metodología activa	16
Gamificación	16
La gamificación en la educación	18

Criterios de posición de los investigadores	19
La motivación a través de la gamificación	20
Tipos de gamificación	21
Elementos de la gamificación.....	21
Gamificación en el área de las Ciencias Sociales.....	25
Moodle.....	25
Escape room	26
Genially	26
Historia	26
Enfoques.....	27
Fundamentación o bases Teorías del Aprendizaje	28
Base legal	29
Nacional.....	29
Internacional	30
3. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	32
Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	32
Enfoque de la investigación	35
Alcance de la investigación.....	36
Declaración y justificación del tipo de investigación.....	37
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	37
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	38
Delimitación de la población y la muestra	40
Estrategia metodológica investigativa.....	40
Presentación de la planificación microcurricular de Historia	41
Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	42
Resultados de realizados a los estudiantes	42
Resultados de realizados a los docentes de Ciencias Sociales	48
Conclusión general del resultado de diagnósticos de los estudiantes y docentes	51
4. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	52
Fundamentos teóricos.....	53



Características que debe tener el dispositivo para ejecutar una gamificación	54
Caracterización de la propuesta.....	54
Desarrollo de la estructura.....	56
Desarrollo del Área de Cursos:.....	56
Unidad 2: El origen de la humanidad	57
Estructura del área de curso de Historia.....	57
Diseño de la actividad gamificada	58
Fase 1. Descripción e inducción.....	58
Fase 2. Narrativa	59
Fase 3. Mecánica	62
Fase 4. Dinámica	63
Fase 5. Evaluación.....	64
Fase 6. Cierre.....	65
Mecanismos de evaluación de la propuesta y medios de verificación para la validación de la propuesta	67
Análisis de las encuestas a los estudiantes y docentes del área de Ciencias Sociales después de la aplicación de la gamificación	71
Análisis de los resultados de las encuestas estudiantes de primero de bachillerato	71
Análisis de los resultados de las encuestas a los docentes del área de Ciencias Sociales	79
CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES.....	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89
ANEXOS	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	23
Tabla 2.	33
Tabla 3.	39
Tabla 4.	41
Tabla 5.	68



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	24
Figura 2.....	24
Figura 3.....	42
Figura 4.....	43
Figura 5.....	44
Figura 6.....	44
Figura 7.....	45
Figura 8.....	46
Figura 9.....	46
Figura 10.....	47
Figura 11.....	48
Figura 12.....	49
Figura 13.....	49
Figura 14.....	50
Figura 15.....	50
Figura 17.....	58
Figura 18.....	59
Figura 19.....	60
Figura 20.....	60
Figura 21.....	61
Figura 22.....	62
Figura 23.....	63
Figura 24.....	64
Figura 25.....	65
Figura 26.....	66
Figura 27.....	69
Figura 28.....	70
Figura 29.....	71

Figura 30.	72
Figura 31.	72
Figura 32.	73
Figura 32.	74
Figura 33.	76
Figura 34.	77
Figura 35.	78
Figura 36.	79
Figura 37.	80
Figura 38.	81
Figura 39.	82
Figura 40.	83
Figura 41.	84



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1- Notas de los estudiantes de primero de bachillerato antes de la aplicación de la gamificación

Anexo 2- Estudio de diagnóstico a los estudiantes y docentes del área de Ciencias Sociales

Anexo 3- Post-implementación de la encuesta de la propuesta de trabajo de investigación a los estudiantes y docentes del área de Ciencias Sociales

Anexo 4- Aplicación diagnóstica a los estudiantes y a los docentes online

Anexo 5- Desarrollo de la encuesta a Post-implementación de la gamificación “La Máquina del Tiempo” a los estudiantes y docentes

Anexo 6- Introducción o manejo del *Escape room* gamificado “La Máquina del Tiempo” a los estudiantes de primero de bachillerato y los docentes del área de Ciencias Sociales

Anexo 7- Notas Post-implementación de la gamificación de los estudiantes de primero de bachillerato.

1. INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

Teniendo en cuenta la nueva realidad de la educación después de la pandemia y las necesidades de la sociedad actual, la educación intenta adaptarse a los cambios constantes. Para ello, las instituciones educativas están cuestionando la educación tradicional y buscando formas de desarrollar nuevos métodos educativos donde los estudiantes tengan mayor participación dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Los métodos activos surgen como una respuesta a esta necesidad ya que son enfoques pedagógicos de enseñanza a través del descubrimiento, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje colaborativo, entre otras, que implican la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Estos métodos se centran en actividades prácticas, interactivas y participativas en lugar de simplemente en la transmisión de conocimientos por parte del profesor. Uno de estos métodos activos es la gamificación o también llamada ludificación. La gamificación es un método de aprendizaje que utiliza estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos de juego para entregar mensajes, contenidos o transformar experiencias interesantes que promuevan la motivación, el comportamiento atractivo y la diversión (Tamaquiza, 2022). También promueve la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que los estudiantes se implican en la actividad por sus elementos competitivos y de recompensas.

Puede usarse en cualquier materia o ámbito del conocimiento y en diferentes niveles y escenarios educativos, tales como: teoría, cursos didácticos, lecciones prácticas, cursos de actualización, primaria, secundaria y educación superior. Para crear una actividad gamificada, los profesores deben mapear la dinámica del juego (narrativa), la mecánica del juego (reglas y

actividades basadas en desafíos y recompensas) y los elementos del juego (tecnologías) para evaluar el aprendizaje de los estudiantes y lograr resultados (Tamaquiza, 2022; Carrasco et al., 2021). La gamificación capta y mantiene el interés de los estudiantes en el aprendizaje y permite desarrollar habilidades intelectuales o actitudinales. Esto se puede lograr al estimular la curiosidad y el deseo de aprender de una manera dinámica y creativa, aumentando así la calidad del aprendizaje (Ordóñez, 2022). Asimismo, la necesidad de promover recursos didácticos divertidos e innovadores apunta a la importancia de intentar incorporar elementos lúdicos y motivadores en el proceso educativo.

La gamificación es una estrategia efectiva para transformar actividades de aprendizaje en experiencias más atractivas y participativas, lo que favorece el desarrollo integral de los estudiantes. Existe gran variedad de herramientas digitales para la gamificación tales como: Genially, que posee diversos juegos como laberintos, memoria, adivinanzas, tableros, y retos como *Escape rooms*. Kahoot, es una herramienta digital que permite crear un ambiente divertido en los estudiantes para motivar la participación en la clase y evaluar sus conocimientos (Muñoz et al., 2020). Además, están otras herramientas como Socrative, Quizizz que facilitan el aprendizaje a través de la gamificación (Aguiar et al., 2019).

Estas herramientas se han convertido en programas llamativos de fácil acceso, mediante Internet y dispositivos móviles, con los cuales los estudiantes puedan mejorar el aprendizaje con la retención del conocimiento (Palma-Ruiz et al., 2019; Fernández-Vega et al., 2021; Kaul et al., 2021). Conociendo los múltiples beneficios que están implícitos en la gamificación, este estudio presenta un análisis del impacto de la gamificación como metodología activa en la enseñanza de Historia en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”.



Los estudiantes de primero de bachillerato de esta Unidad Educativa han presentado problemas en su rendimiento académico en la materia de Historia. Sus profesores indican que la participación de los estudiantes en la asignatura es baja.

Por ende, se aplicó la gamificación con este grupo de estudiantes, buscando ofrecer una experiencia de aprendizaje más activa y envolvente para generar una mayor interacción e interés en el contenido. La gamificación puede ayudarlos a comprender mejor los conceptos históricos, aumentar su retención de la información y fomentar un mayor interés en la materia, lo que puede resultar en un mejor rendimiento académico y una apreciación más profunda de la importancia de la Historia.

Justificación del problema

Para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ha emergido la gamificación como una estrategia pedagógica de considerable relevancia en el ámbito educativo (Gee, 2003). Tomando en cuenta los diversos problemas observados en la asignatura de Historia, como el bajo rendimiento académico y el desinterés en la materia, teniendo la necesidad de buscar formas para reparar el desempeño de los alumnos a través del uso de nuevos métodos activos que incentiven el aprendizaje, inclinándonos por la gamificación.

La presente investigación busca incorporar elementos de juegos y competencias en el aula, haciendo que el estudio de la Historia sea más interactivo, inmersivo y relevante para los estudiantes. A su vez, la gamificación está encaminada a innovar de manera didáctica y óptima el proceso de enseñanza-aprendizaje con diferentes recursos en donde el estudiante cumpla el rol de autor principal en su proceso académico (Mosquera, 2023). De esta manera se pretende mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en la asignatura, facilitando el trabajo al docente.

Finalmente, pero no menos importante, esta investigación se justifica porque la gamificación compagina con las preferencias y habilidades de la generación actual de estudiantes, que están familiarizados con la tecnología y los juegos digitales. Al integrar la gamificación en el proceso de enseñanza de Historia, se puede aprovechar el poder del juego para aumentar la participación, el compromiso y la retención del conocimiento.

Planteamiento del problema

La materia de Historia juega un papel importante en la formación de las actitudes y valores. Ayuda a los estudiantes a comprender su pasado, a crear un sentido de identidad y pertinencia, a aprender lecciones para el futuro, a desarrollar el pensamiento crítico y a tomar decisiones fundamentadas en eventos y datos históricos. Sin embargo, la enseñanza de esta asignatura se encuentra en crisis debido a la falta desmotivación y el poco interés de algunos estudiantes que creen que la Historia es aburrida. Este problema se lo ha evidenciado en el contexto de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”. De ahí que hay una necesidad imperante de revitalizar el proceso de enseñanza de esta asignatura para captar la atención de los estudiantes.

A lo mencionado anteriormente se suma que los profesores hacen que la materia de Historia sea aburrida porque no han innovado sus metodologías de enseñanza. Persiste el uso de la metodología tradicionalista, que se centra en la adquisición y memorización de contenidos. Este es uno de los principales factores que influyen en el desinterés de los estudiantes por aprender Historia. Es decir, los estudiantes van a las clases solo con el ánimo de oír cierta información que necesitan memorizar para aprobar un examen.

Pero el problema es que los alumnos tienden a olvidar lo que aprendieron después de aprobar la evaluación, lo que resulta en un aprendizaje efímero y nada significativo (Hernández, 2021). Por lo tanto, el uso de métodos tradicionales en el proceso de aprendizaje de Historia convierte a los estudiantes en receptores de información pasivos que se enfocan en la absorción superficial de contenidos sin desarrollar el pensamiento crítico o participar de la clase de una forma más dinámica, activa y significativa (Hernández, 2021; Tamaquiza, 2022). Planteando la siguiente pregunta ¿Cuál es el impacto de la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka” durante el periodo noviembre 2023 – marzo 2024?

Precisión del tema

- La Gamificación como metodología activa para la enseñanza de Historia en primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”.

Objeto de la investigación

- Evaluar la eficacia de la gamificación como metodología activa aplicada en estudiantes de primero de Bachillerato.

Objetivo general

- Analizar el impacto de la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka” durante el periodo noviembre 2023 – marzo 2024.

Objetivos específicos

- Determinar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza de Historia.
- Explicar los componentes de la gamificación que se aplicaron en el proceso de enseñanza de la asignatura Historia con los estudiantes de primero de bachillerato.
- Diseñar una actividad gamificada acorde al contenido y edad de los estudiantes de primero de bachillerato.
- Evaluar el impacto de la gamificación como metodología activa en enseñanza de Historia.

Preguntas científicas

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza de Historia?
- ¿Cuáles son los componentes la gamificación que se aplicaron en el proceso de enseñanza de la asignatura Historia con los estudiantes de primero de bachillerato?
- ¿Qué se diseñará en la actividad gamificada acorde al contenido y edad de los estudiantes de primero de bachillerato?

- ¿Cuál es el impacto de la gamificación como metodología activa en enseñanza de Historia?

Declaración de las variables o categorías de la investigación

- **Variable independiente:** La gamificación como metodología activa. Esta es la variable que se manipula para observar su impacto en la variable dependiente.
- **Variable dependiente:** La enseñanza de Historia. Esta es la variable que está influenciada por la variable independiente. Se analizó cómo la implementación de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Historia impacta en el rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”.

Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

Métodos teóricos:

- **El análisis-síntesis:** Esta investigación requirió el análisis de fuentes teóricas en donde se identificaron patrones, tendencias y conceptos claves relacionados con la gamificación. Se procedió a sintetizar esta información, construyendo un marco teórico sólido que respalde su aplicabilidad de la gamificación en el contexto de la enseñanza de Historia para estudiantes de Bachillerato.
- **Revisión bibliográfica:** Se efectuó una búsqueda de literatura especializada relacionada con la gamificación en el ámbito educativo. Esto permitió identificar teorías, conceptos y enfoques teóricos relevantes que respaldan la presente investigación.

Métodos empíricos:

- **Observación científica:** Se usó encuestas de observación para registrar las actitudes de los estudiantes al usar el juego educativo. Se registró la participación de los alumnos, el nivel de atención, y la motivación durante las actividades de los elementos gamificados. Este método muestra la investigación sobre la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de Historia implica presenciar las interacciones en el aula. Registraremos cómo los estudiantes participan, se involucran y responden a elementos gamificados como la dinámica de grupo, el nivel de atención y la motivación durante las actividades.
- **Encuesta:** Se aplicó una encuesta a los estudiantes que participaron en la actividad de gamificación. La encuesta se realizó por medio de Google Forms en línea. Las preguntas se centraron en sus experiencias con la gamificación, la motivación percibida, y la influencia de la metodología activa en el aprendizaje de Historia. A los docentes sobre la motivación, rendimiento académico e innovación en la clase de Historia.

Método matemáticos estadístico

- **Triangulación:** Se usó la triangulación para confirmar la coincidencia o divergencia de los datos que fueron recopilados en los distintos instrumentos. La información obtenida de los resultados se presentada en gráficos de barras o pasteles.

Declaración de la población y muestra

- **Población:** Se compone de 20 estudiantes de Primero de Bachillerato, por ende, se realizó la investigación con todo el curso, y dos docentes responsables del área de Ciencias Sociales en el periodo de noviembre 2023-marzo 2024.

Declaración del tipo de investigación

- **Tipo aplicada:** La presente investigación es una investigación de campo ya que se realizará directamente en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”. También tiene un enfoque mixto porque se utilizarán datos cuantitativos y cualitativos.
- **Principales aportes:** La implementación de la gamificación como metodología activa en la enseñanza será un aporte significativo para el proceso didáctico en el aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Historia. Se proporciona un material didáctico donde se ha aplicado la gamificación, haciendo que los estudiantes se involucren de manera más activa y participativa en el proceso de aprendizaje.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

- **Importancia:** Contribuye abordar la problemática del desinterés de aprender la asignatura de Historia, en la cual la gamificación puede incrementar las posibilidades de éxito en el proceso de aprendizaje al incorporar una metodología activa con herramientas que refuerza al estudiante en las diferentes actividades que se realicen dentro y fuera del aula.

- **Necesidad social:** La presente investigación apoya a la revalorización de la importancia de la Historia para formar ciudadanos más conscientes con la importancia de aprender del pasado.
- **Novedad y actualidad científica:** El uso de la gamificación es una tendencia relativamente nueva. Tiene aproximadamente 10 años de estar siendo utilizada en el ámbito educativo, razón por la cual en muchas instituciones educativas aún es desconocida observando actualmente un incremento de la gamificación en la educación (Majuri et al., 2018; García, 2019). Este enfoque innovador responde a la demanda de metodologías efectivas en la educación, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo en la formación de futuros ciudadanos informados y críticos.

Representación breve del contenido de las secciones que componen el informe de trabajo de titulación

El trabajo de titulación realizado como parte del proceso para obtener el título de Magíster en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales, se encaminó en la implementación de la gamificación como una metodología activa en la enseñanza de Historia a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”. La organización del informe se distribuyó en los siguientes capítulos:

- **Introducción:** Este capítulo presentó el contexto del problema, los objetivos de la investigación y las preguntas científicas que guiaron el estudio. Se delineó la importancia de abordar la metodología activa en la enseñanza de Historia a los estudiantes de primero de bachillerato.

- **Capítulo 1 Marco teórico:** Se exploraron los fundamentos teóricos necesarios para la implementación de la metodología activa que se ha estudiado, la gamificación. Se revisaron los antecedentes de estudios sobre la gamificación en función de los métodos de enseñanzas para el bachillerato.
- **Capítulo 2 Metodología para el desarrollo de la investigación:** Se definieron los procedimientos metodológicos utilizados para conseguir los objetivos de la investigación. Al mismo tiempo, se explicó cómo se aplicó en los estudiantes la experiencia de una actividad gamificada.
- **Capítulo 3 Presentación y validación de la propuesta:** Se abordó la propuesta elaborada mediante la ejecución de la gamificación como una metodología activa para fortalecer la enseñanza de Historia. Se especificaron los elementos claves de la propuesta y se facilitaron argumentos respaldados por los resultados obtenidos a través de la investigación y las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes.
- **Conclusiones y Recomendaciones:** Se presentaron las conclusiones que arrojaron el estudio, sintetizando los hallazgos más significativos. A su vez, se recalcó las recomendaciones para futuras exploraciones y prácticas pedagógicas, basadas en los resultados obtenidos y en las enseñanzas aprendidas durante el proceso de investigación.

2. CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedente en origen y evolución de la gamificación

El juego siempre ha fascinado a historiadores, educadores, psicólogos y otros profesionales porque es una de las actividades de aprendizaje más comunes y espontáneas de niños y niñas (Trenzano, 2022). A través del juego tienen la oportunidad de adquirir conocimientos, afrontar indirectamente diferentes situaciones y autorregular sus emociones. En este sentido, la gamificación está estrechamente relacionada con los juegos, ya que utiliza las dinámicas y mecánicas de los juegos para posibilitar determinados comportamientos humanos en contextos ajenos al entretenimiento (García-Casaus et al., 2020).

Pelling, Zichermann y Cunningham definen la gamificación como la implicación de los procesos de pensamiento y las mecánicas de juego de los usuarios (Trenzano, 2022). Karp también lo definió en 2012 como el uso de la mecánica, la estética y los pensamientos del juego para involucrar a los participantes, promover la acción, mejorar el conocimiento y resolver problemas (Trenzano, 2022). En otras palabras, la gamificación es un proceso de razonamiento que incluye juegos interactivos o didácticos como una metodología activa y actualizada para que los beneficiarios puedan mejorar el conocimiento o su rendimiento académico en caso de los estudiantes a su vez desarrollar diferentes destrezas y habilidades por conlleva diversos componentes o la narrativa.

A partir de la década de 1980 se realizaron los primeros estudios relacionados con elementos del juego en el ámbito educativo (Trenzano, 2022). El profesor Malone realizó un estudio en 1982 que utilizó el concepto de juego para determinar la motivación que surge del uso de juegos en línea (Soledispa et al., 2021).

Por lo tanto, la idea de utilizar mecánicas y dinámicas de juego en un contexto ajeno al juego no es nuevo, ya que las reglas, puntuaciones y niveles se han utilizado para intentar jugar en diversos campos desde que los humanos tomaron conciencia del poder de los juegos. Sin embargo, el término "juego" fue introducido por primera vez en 2002 por Nick Pelling (Trenzano, 2022).

Desde 2010, el juego ha ido ganando popularidad en el ámbito educativo hasta convertirse en un medio de expresión relacionado con el entorno escolar (García-Casaus et al., 2020). La difusión de los juegos en educación fue revisada recientemente por Navarro-Mateos et al., (2021). Los autores indicaron que el 66.7% de los estudios estuvieron relacionados con las universidades, el 20% con la educación secundaria, el 6.7% con la educación secundaria y el 6.7% restante con la educación secundaria y primaria. Es decir, la gamificación a través de juegos ha sido la integración de elementos de diseño de juegos en todos los niveles educativos (Arias et al., 2020).

Actualmente, los docentes no están implementando estrategias para fomentar el aprendizaje autorregulado en los estudiantes. Por lo tanto, es necesario relacionar la tecnología que tiene que ver con la gamificación como una herramienta educativa, cuyos propósitos son proporcionar estímulos de juego que generen aprendizaje autodirigido como técnica de la gamificación que elimina el aburrimiento y crea el interés del estudiante, convirtiéndose en una estrategia para cumplir los objetivos de aprendizaje (Zambrano-Álava et al., 2020).

Es la razón que los expertos se han visto obligados a emplear dichos recursos como ayuda a su rol docente haciendo uso de plataformas virtuales de software libres y gratuitos volviéndose un plus en el aislamiento social ocasionado por la pandemia del COVID-19 recurriendo así a la educación remota que demanda la adquisición de nuevas estrategias pedagógicas para promover

el aprendizaje autónomo mediados por el uso de las plataformas virtuales (Expósito y Marsollier, 2020). A través de estas herramientas virtuales los profesores abordan los conocimientos por medio de tareas relacionadas con las tecnologías educativas, al mismo tiempo, aseguran nuevas alternativas y métodos para la enseñanza – aprendizaje en la educación (Villota et al., 2020). Igualmente, las plataformas virtuales están siendo utilizadas en el acceso de temáticas en diferentes asignaturas que están siendo vinculadas con la gamificación para verificar el avance o desarrollo de los trabajos asignados por los educadores de cada materia al estudiante (Gomera, 2020).

Marco teórico referencial

Metodología tradicional

Es el proceso de enseñanza-aprendizaje rutinario, memorístico y receptor de información y objeto de acción del maestro basado principalmente en libros o textos, donde no se fomenta la participación y una enseñanza activa a los estudiantes (Galván-Cardoso y Siado-Ramos, 2021). Además, se basan principalmente en el uso de libros de texto, lo que significa que los estudiantes tienen una visión negativa de las opiniones históricas (Martínez-Hita, 2021). Esto se debe a que la historia se considera cerrada y completa. Para los estudiantes, este conocimiento juega un papel pasivo basado en la memoria de contenido (Martínez-Hita, 2021).

Aprendizaje y enseñanza de los estudiantes

Montoya (2021), sustenta que, al no crear brechas cognitivas, los docentes tienen la capacidad de adaptar el contenido a diversos entornos, métodos, en cual se puede aplicar la gamificación como un campo de interactividad a través de una actividad física o mental en la enseñanza-aprendizaje.

Aprendizaje: Es un proceso automático y mecánico individual e interno relacionado con respuestas a estímulos, resultado de lo que sucede en el entorno y está influenciado por diversas variables, una de ellas es el llamado estilo de aprendizaje que, junto con las habilidades sociales, el entorno personal, autoconcepto, relacionado con el desempeño de los estudiantes y la satisfacción con el aprendizaje.

Por lo tanto, el éxito académico estará determinado por la combinación de estilo y expresión que un estudiante necesita en una materia determinada (Cervantes et al., 2020; Tolentino-Quiñones, 2021).

Según Ausubel (1963), estableció contextos básicos para que ocasione el aprendizaje característico:

- a. Los materiales de enseñanza deben estar estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, desde lo más general, inclusivo y poco diferenciado (Ruiz, 2022).
- b. Se debe constituir la enseñanza según la distribución psicológica del alumno, es decir, sus conocimientos y su estilo de aprendizaje (Ruiz, 2022).
- c. Los alumnos deben estar motivados para aprender lo impartido del docente (Ruiz, 2022).

Enseñanza: Es una forma de comunicación o transferencia una serie de conocimientos sobre una asignatura mediante diversos medios. Igualmente, está asociado al trabajo cognitivo y de comunicación social que consigue mejores resultados en diferentes espacios como aulas, escenas virtuales y más puede ser sincrónico o asincrónico (Tolentino-Quiñones, 2021).

Al mismo tiempo, debe apoyarse con estrategias innovadoras o didácticas que enmiende la enseñanza tradicional permitiendo al estudiante dominar sus habilidades, dentro de las destrezas de cada una de las ciencias utilizando el proceso de la retroalimentación así se puede comprobar la ampliación del conocimiento (Ducura et al., 2020; Parrales et al, 2023).

Metodología activa

Es la enseñanza centrada en el estudiante, con estrategias que ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas en el aprendizaje, produciendo un estudiante creativo, que razona y adquiere conocimiento de manera autónoma, favoreciendo su crecimiento personal y su rendimiento académico (López – Altamirano et al., 2022).

Gamificación

La gamificación es una metodología que utiliza elementos del juego en otros contextos para entregar mensajes, contenidos e incluso cambiar comportamientos. La gamificación promueve la motivación personal a través de elementos de juego con experiencias significativas e interesantes (Reyes, 2018; Cuadros y López, 2020).

Según Mosquera (2018) y Jurado (2022), menciona que existe características determinadas vinculadas a la gamificación:

- a. Esparcimiento: Es la fase dinámica, divertido, e interactivo con estrategias y elementos de juegos que influye a los alumnos a participar en el aprendizaje de diversas maneras entretenidas.
- b. Alcance: Asegura la cooperación de los estudiantes, en el diálogo constante entre profesores y alumnos, ya que es el proceso educativo en las necesidades individuales que tiene cada alumno para que su aprendizaje sea eficiente.
- c. Ascenso: En esta fase se encuentra a los ganadores y perdedores del juego lúdico. Los elementos de juego que constituyen en la gamificación pueden ayudar a los estudiantes a lograr procesos apropiados en su actuación, como ganar y perder, para un avance de mejora.
- d. Subvención: Es el proceso de creación de un juego que está dominado por la asistencia, de los estudiantes a trabajar en equipo y lograr un aprendizaje importante a través de la ayuda de todos.
- e. Simplificación: Facilita contenidos que pueden resultar difíciles de entender o muchas veces resultan largos y aburridos al mismo tiempo, y es muy útil para temas muy complejos la ludificación.
- f. Caracterización: Desarrolla la ludificación y evalúa la atención a la diversidad intrínsecamente los contenidos de la asignatura. Teniendo en cuenta que cada alumno aprende a su propio ritmo y comete errores.

La gamificación en la educación

La gamificación educativa se refiere a la aplicación de elementos de juego en entornos no lúdicos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos (Castillo Mora et al., 2022).

En educación, la gamificación puede adoptar muchas formas como herramienta de aprendizaje, desde sistemas de puntos y tablas de clasificación hasta juegos completos integrados en el plan de estudios. Los estudios muestran que los juegos pueden tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y las promesas a la enseñanza académica (Manzano-León et al., 2021).

La gamificación es una estrategia metodológica cada vez más común en la educación, aunque la mayoría de los equipos docentes todavía están muy nuevos en este campo. Se utilizan elementos de juego para fomentar el aprendizaje activo para garantizar una educación de alta calidad para todos. Además, tiene como objetivo empoderar a los estudiantes, brindándoles las habilidades necesarias para navegar en los medios y aprovechar la tecnología disponible para ellos (Pinilla, 2020). La gamificación, como estrategia organizada, fomenta la ventaja y el desarrollo de destrezas como la autoconciencia, la resolución de dificultades, la cooperación y la comunicación. Estos enfoques también generan poder motivacional en los estudiantes (Pinilla, 2020).

Criterios de posición de los investigadores

La gamificación, como metodología activa para la enseñanza de Historia, es necesaria para innovar la práctica docente. Los autores de esta tesis consideran favorable el uso de la gamificación por las siguientes razones:

Beneficios para los docentes:

- Razón 1.- El docente puede diseñar diferentes actividades de aprendizaje sea analógicamente o digital, introduciendo elementos del juego (insignias, puntuaciones, etc.) y su pensamiento como retos, competición, cooperación, etc., para enriquecer la práctica de aprendizaje del estudiante (Tenesaca y Criollo, 2020).
- Razón 2.- Facilita los procesos de construcción de la clase y permite la combinación de diversos recursos y escenarios didácticos que resultan motivadores. Además, incorpora al alumnado al proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndole protagonista de su propio aprendizaje (Vargas, 2019).
- Razón 3.- Transforma la pedagogía del docente haciendo sus clases lúdicas, divertidas e interactivas con el uso de herramientas innovadoras (Reyes et al., 2020).

Beneficios para los estudiantes:

- Razón 1.- Desarrollan habilidades y destrezas enfocadas en la participación, interacción y cooperación de los estudiantes, cautivando su motivación para comprender la clase y realizar actividades como deberes, trabajos etc., de la

asignatura (Ordoñez, 2022). Además, ayuda a estimular al cerebro para adquirir un aprendizaje práctico y transversal a los aprendizajes teóricos (Vargas, 2019).

- Razón 2.- Fortalece o potencia el conocimiento, a su vez, genera la creatividad e impulsa a tomar decisiones para resolver problemas que se pueden presentar en el transcurso del juego o la clase (Rodríguez-Torres, 2022).
- Razón 3.- Contribuye a la retención de información, razonamiento y análisis de la información que influyen en su rendimiento académico y la autonomía escolar (Rodríguez-Torres e tal., 2022).

La motivación a través de la gamificación

La gamificación apoya a la motivación en los estudiantes porque inhibe el aburrimiento a la clase y forja mayor interés en el alumno, incorporando así una estrategia significativa en el beneficio del aprendizaje (Zambrano-Álava et al., 2020).

La base de la motivación a través del juego es crear un entorno estimulante, interactivo que inspire a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje. Al integrar los principios del juego en el aprendizaje, los docentes pueden organizar un entorno en el que los alumnos estén más motivados y dispuestos a investigar, aprender y crecer académicamente (Zambrano-Álava et al., 2020).

Al mismo tiempo está vinculado con incentivos como premios que pueden ser adhesivos, estrellas, insignias, medallas, trofeos, monedas o elementos motivadores que despierten el interés de los estudiantes aspiren en ganar (Mosquera, 2018).

Tipos de gamificación

- **Gamificación superficial o de contenido:** Es la motivación extrínseca que se utiliza en periodos cortos y de forma precisa en la actividad o una clase determinada de un docente para que los estudiantes reaccionen ante estímulos o recompensas dependiendo del tipo de las herramientas que se utilice (García-Casaus et al., 2020; Vásquez, 2021).
- **Gamificación estructural o profunda:** Es la motivación específica para realizar estrategias de creación de juegos, presente en todos los procesos de la programación de la enseñanza-aprendizaje. Es decir, motiva a los estudiantes alcanzar metas, a través del juego, que perdura en el tiempo y se relaciona con diferentes elementos como la autonomía, la conciencia reflexiva y la transparencia que los estudiantes identifican (García-Casaus et al., 2020; Vásquez, 2021).
- **Macro gamificación:** Es el planteamiento que tiene una duración de una unidad didáctica o varias unidades didácticas, o incluso un año completo (Yunga, 2022).
- **Micro gamificación:** Es aquella que se reduce a un momento muy puntual y concreto, también es conocida como gamificación de contenido debido a que se pueden desarrollar temas de la asignatura en una hora didáctica, incluso se podría alargar a dos (Yunga, 2022).

Elementos de la gamificación

- **Dinámicas:** Son aspectos generales del sistema de juego como la narración, limitaciones, emociones, entre otros (Zambrano-Álava, 2020). Es decir, se refiere

como el jugador se comporta durante el juego teniendo en cuenta las cosas que le permite hacer as mecánicas o reglas del juego (Cornella et al., 2020).

- **Mecánicas:** Son las reglas básicas del juego, con especificaciones de uso que tiene cada componente, que determina el desarrollo del juego y deben ser aceptadas y respetadas por todos los jugadores o usuarios (Cornella et al., 2020). Las mecánicas en los juegos están los puntos que se ganan haciendo una acción fija, los niveles del juego, las insignias que se obtienen en superar un determinado reto, etc.
- **Puntos:** Son generados por acciones o ejecución de actividades.
- **Rankings:** Es la clasificación del usuario o participante según las actividades cumplidas con mayor o menor puntaje.
- **Insignias:** Son premios por cumplir con actividades o misiones encomendadas, para subir en la tabla de posiciones o niveles.
- **Recompensas:** Es la motivación al usuario por participar o cumplir una actividad, con una insignia determinada con anticipación. Algunos premios pueden ser, monedas, estrellas, poderes entre otros (Reyes, 2020).
- **Componentes:** Son los elementos que conforman el juego, es decir, son los elementos identificativos del juego, como tableros, puntos, avatares o posiciones. Se refiere al proceso subyacente el que hace avanzar la acción y crea participación en el juego, fomentando la motivación y la participación de los estudiantes a través de ejemplos concretos de mecánicas y dinámicas (Sagñay, 2021; Gamero, 2022).

Tabla 1.

Clasificación de los elementos de la gamificación

Elementos	Categoría	Definiciones
Dinámicas	Narración	Son historias o narraciones envolventes para aumentar el interés y la conexión emocional de los estudiantes con el contenido aprendido.
	Recompensas	Beneficios de rendimiento académico por logros.
	Relaciones	Interacción en el ámbito social, compañerismo, estatus, generosidad.
	Competición	Algunas personas ganan, otras pierden. También genera competencia consigo mismo frente al progreso.
	Colaboración	Trabaja junto a equipos para lograr el objetivo.
	Progresión	Progreso e impulso del jugador o estudiante
Mecánicas	Puntos	Premios que reflejan el progreso.
	Niveles	Diversos grados de progresión o gravedad.
	Desafíos	Tareas difíciles y desafiantes.
	Clasificaciones	Representación gráfica de avances y resultados.
	Transacciones	Transacciones entre jugadores directamente o a través de intermediarios.
	Turnos	Orden secuencial y participación alternativa.
Componentes	Avatar	Representación visual del jugador.
	Colecciones	Artículos que se pueden acumular.
	Combate	Definición de partido.
	Desbloqueo	Completa objetivos para ganar nuevos artículos.
	Gráficas sociales	Representa la red social del jugador en la actividad o trabajos.
	Huevos de Pascua	Encontrar objetos ocultos.
Componentes	Insignias	Representación visual del desempeño del jugador o estudiante.
	Límites de tiempo	Compite con el tiempo y contigo mismo.
	Misiones	Retos predeterminados con objetivos y recompensación.
	Regalos	Oportunidades para distribuir los recursos con otros.
	Tutoriales	Domina las reglas y se relaciona con el juego con sus respectivas estrategias.

Los recursos digitales están habilitados por la tecnología e incluyen contenido verbal, gráfico, audiovisual y multimedia creado por maestros o encontrado en línea para mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación (MINEDUC, 2017; Yunga, 2022).

Gamificación en el área de las Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales es un estudio de la educación básica, básica superior y bachillerato que inicia el uso de métodos transformadoras para impartir contenidos. La Geografía y la Historia son disciplinas adecuadas para aportar e integrar la realidad social, espacial y temporal (Roldán, 2021).

Son componentes que abordar los problemas que el alumnado se enfrenta como ciudadano o individuo en la sociedad. Por ende, se ha implementado la utilización de juegos o recursos (gamificación) que conlleva a una enseñanza especial de los procesos históricos, centrándose, en el aprendizaje de conceptos, fechas o nombres básicos de personajes conmemorables (Roldán, 2021).

Según Corrales (2020), menciona que en las Ciencias Sociales existe un impacto evidente en el aprendizaje de los alumnos al contar con diversas iniciativas de aprendizaje a través del uso de herramientas lúdicas. Favoreciendo al avance del desarrollo de la tendencia histórica de manera gamificada adquiriendo diferentes competencias.

Moodle

Es una plataforma Web <https://moodle.org/?lang=es>, desarrollada para el aprendizaje digital en el sistema de gestión de procesos educativos que soporta la creación de cursos en línea, es decir, la gestión simultánea de diferentes cursos de manera segura a través de un usuario y contraseña (Camus et al., 2022).

Escape room

Es un juego en vivo basado en la interacción grupal en el que los participantes enfrentan desafíos para completar tareas en un tiempo limitado (Salvador-Gómez et al., 2022). También es un método de aprendizaje que puede desempeñar un papel importante en el aprendizaje y la formación de los usuarios (Valera et al., 2019).

Genially

Es una herramienta para dar vida al contenido con cientos de plantillas y miles de recursos, puede usarse para crear presentaciones, infografías, videos, currículums, cuestionarios, juegos, gamificación y más (Vinuesa, 2020; Mejía-Tigre, 2020). Además, es gratis y puedes crear una cuenta de forma rápida y sencilla, www.genial.ly. Su propósito es ayudar a promover el interés y la interacción entre los participantes (estudiantes - docentes). Por su complejidad y facilidad de uso para los estudiantes, permite la implementación de diversas actividades de contenidos académicos para diferentes niveles educativos, creando estas presentaciones de tal manera que los estudiantes se involucren activa y dinámicamente en el entorno del proceso educativo, como recursos innovadores. que estimulan el interés (Mejía-Tigre, 2020). Asimismo, permite crear contenido interactivo sin necesidad de saber programar o diseñar ya que es una aplicación online (Galatanu, 2020).

Historia

Es una materia que permite exponer procesos y fenómenos sociales que ocurren en el tiempo y el espacio. Es por eso que la Historia está incluida en el currículo de las escuelas o colegios del Ecuador (MINEDUC, 2009, 2012, 2016). Ofrecen diferentes perspectivas para que los estudiantes conozcan hechos importantes, de su territorio y cultura, etc.

La educación en Historia ayuda a los estudiantes a desarrollar conocimientos de históricos, social, pensamiento crítico y creativo para convertirse en ciudadanos de una sociedad democrática, basada en valores, responsabilidades y convivencia alternativos (González-valencia et al., 2020).

Guamán (2019), manifiesta que los videojuegos se puede insertar aspectos de asignatura de Historia en la cual los estudiantes se desenvuelven con el pensamiento histórico, dependiendo de la secuencia de la trama que presente el juego. En los videojuegos pueden diseñarse los personajes de acuerdo a una época histórica determinada, como por ejemplo la vestimenta, alimentación, herramientas, hábitat, entre otros.

Enfoques

- **Enfoque pedagógico del conectivismo:** Es la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los métodos de juego en el proceso de aprendizaje (Torregrosa, 2023). La ludificación se describe a la aplicación de elementos del juego en entornos ajenos al juego para fomentar la motivación y la responsabilidad de los estudiantes. En este caso, se utiliza para la formación virtual para hacer el proceso más atractivo y divertido, centrándose al mismo tiempo en el desarrollo de habilidades específicas. Este enfoque tiene como objetivo promover el aprendizaje significativo para que los estudiantes no sólo retengan información, sino que también la comprendan y la apliquen en contextos apropiados (Alvarado, 2020).
- **Enfoque constructivista:** Es una técnica que explica todo lo relacionado con el conocimiento y el aprendizaje, desde la construcción hasta su transferencia. Se centra en el estudiante interactuando con su entorno, ya que el aprendizaje se da

en un entorno conocido y activo, y una persona construye su conocimiento con el entorno (Montalvo et al., 2022). Por lo tanto, el aprendizaje se da en una persona a través del entorno conocido y de forma activa, conectando sus habilidades previas (Ordóñez, 2022).

Fundamentación o bases Teorías del Aprendizaje

- **Teoría de la Autodeterminación:** Explica el comportamiento y la motivación autónoma; es decir es la motivación del estudiante para cumplir las actividades o deberes por las recompensas para cumplir un objetivo (Bonetto y Calderón, 2014). Este proceso implica un cambio del control conductual externo a una verdadera autorregulación basada en valores personales y objetivos internos (Ryan y Deci, 2000).
- **Teoría del flujo:** El estado de absorción, atención, concentración y compromiso se refiere a una experiencia óptima conocida como "flujo"; que se produce en actividades intrínsecamente placenteras. Se caracteriza por una inmersión total en la tarea, donde los desafíos y habilidades están equilibrados, y la experiencia resultante es altamente gratificante (Nakamura y Csikszentmihalyi, 2002; Salvador-Gómez, 2022). La gamificación y los juegos pueden ser herramientas efectivas para fomentar este estado de flujo, permitiendo a los participantes rendir al máximo en la actividad (Reyes, 2018; Csikszentmihalyi y Nakamura, 1990).
- **Teoría constructivismo en pedagogía:** Es una corriente de enseñanza creada por Piaget y Vygotsky, basada en una teoría del conocimiento, donde el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen una comprensión del mundo a través de la experiencia y la interacción con el entorno (Benítez-Vargas,

2023). Los estudiantes no son receptores pasivos de conocimientos, sino participantes activos en su proceso de aprendizaje. Por ello, se recomienda utilizar estrategias de aprendizaje que alienten a los estudiantes a pensar, explorar y resolver problemas. En lugar de limitarse a transmitir mensajes, los educadores que siguen un enfoque constructivista se esfuerzan por crear entornos de aprendizaje donde los estudiantes puedan colaborar, experimentar y desarrollar una comprensión basada en sus experiencias. Refleja iniciativa y participación en el aprendizaje constructivista (Benítez-Vargas, 2023).

Base legal

Nacional

- Ley orgánica del Ecuador

El Artículo 343 de la Constitución del Ecuador define los objetivos del sistema educativo nacional, que son desarrollar competencias individuales y colectivas, promover el aprendizaje, el conocimiento, la tecnología, el arte y la cultura, y garantizar una educación flexible, dinámica, inclusiva, eficiente y eficaz (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

De esta manera, la Constitución ecuatoriana prevé una educación de alta calidad que debe entenderse desde una perspectiva evolutiva e innovadora. En cambio, en el registro oficial Ley de Educación Orgánica Intercultural (LOEI), Resolución 417 (2011), Artículo 1, promueve la investigación y la innovación científica y tecnológica, la creatividad artística, las actividades deportivas, proteger y preservar el patrimonio cultural, natural y ambiental y la diversidad cultural y lingüística.

Garantiza que los planes y programas educativos para jóvenes, de educación primaria y secundaria incluidos en los programas promuevan el desarrollo de habilidades y competencias que conduzcan a la creación de conocimientos y a la integración de los ciudadanos a la vida laboral (Asamblea Nacional, 2011). De esta manera, indica la necesidad de integrar las ciencias aplicadas y la innovación en el proceso pedagógico. Asimismo, se analiza el problema de desarrollar competencias de los estudiantes de acuerdo con las realidades globales, haciéndolos competitivos en las actividades laborales.

Internacional

- UNESCO (Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

Su Objetivo 4 identifica las siguientes necesidades: Ofrece una educación inclusiva, equitativa y de alta calidad adaptada al progreso tecnológico que es esencial para construir un futuro mejor y más justo para todos. Además, la educación sigue siendo relevante para el progreso tecnológico. También los sistemas educativos deben adaptarse para brindar a los estudiantes las habilidades que necesitan para tener éxito en la sociedad de hoy y de mañana. Esto ayudará a cerrar la brecha entre el progreso social y la educación que, garantizará que todos tengan la oportunidad de beneficiarse del progreso tecnológico y contribuir al desarrollo de su sociedad (UNESCO, 2021). Esto también se afirma en el Objetivo 9 que fomenta el uso de la tecnología en la educación para preparar a los estudiantes para el futuro, pero debe hacerse de forma equilibrada y tener en cuenta otros aspectos importantes de la vida de los estudiantes (UNESCO, 2021).

Por otro lado, la UNESCO (2021), menciona que la construcción de una sociedad del conocimiento tiene acceso abierto a la información científica, recursos educativos abiertos, software libre y de código abierto, plataformas abiertas de aprendizaje, educación a distancia y autoaprendizaje. Esta situación brinda a docentes y estudiantes un acceso más fácil y rápido al conocimiento en todo el mundo, haciendo una sociedad de conocimiento basada en los principios de acceso abierto y cooperación sea esencial para promover el desarrollo humano y la innovación.

El IPE-UNESCO (Instituto Internacional de Planificación de la Educación de la UNESCO) es responsable de brindar consultoría educativa a los países afiliados a la UNESCO para el logro de los objetivos de desarrollo sostenible. IPE-UNESCO (2019), manifiesta la importancia de experiencias de aprendizaje digital efectivas y significativas, no solo para crear recursos y portales educativos, sino también para asegurar su integración efectiva en el aula y adaptarlas a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto requiere un enfoque integrado que incluya aspectos como la formación docente, la colaboración entre diferentes actores educativos y la evaluación continua del impacto en el aprendizaje.

Al respecto, el Instituto Internacional de Planificación de la Educación de la UNESCO (2020), explica que es muy importante formular estrategias de desarrollo profesional docente dentro de una política digital diferenciada. Todos estos procesos y cambios se pueden lograr si los docentes promueven la integración de las TIC en el entorno escolar. La alineación del docente debe tener espacio y recursos para la formación de habilidades tecnológicas. Al gestionar, crear y utilizar la tecnología para generar un impacto real, este estudio demuestra la importancia del trabajo y la experiencia de los docentes en la creación de recursos suficientes para inspirar verdaderamente a los estudiantes a continuar aprendiendo.

3. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Es importante conceptualizar las variables de investigación que promueven la presente investigación.

Se ha identificado como variable dependiente la enseñanza de la asignatura de Historia y como variable independiente la gamificación. La enseñanza de la Historia se refiere al proceso educativo mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos sobre eventos, procesos y contextos históricos. En este caso, la enseñanza es una experiencia de aprendizaje formal en la cual se espera que los estudiantes no solo comprendan hechos históricos, sino también desarrollen habilidades de razonamiento y críticas sobre el pasado. Esta variable dependerá de cómo se implementen las estrategias pedagógicas como la gamificación.

La gamificación se aplica dentro del aula para aumentar la participación, la motivación o el compromiso de los estudiantes en la clase. Igualmente, busca mejorar el proceso de aprendizaje mediante el uso de dinámicas lúdicas y competitivas. Asimismo, contribuye a la modificación del proceso de enseñanza tradicional, lo que puede impactar en los niveles de participación de los estudiantes, su retención de información y su comprensión de los temas históricos.

Tabla 2.

Operacionalización de las variables para la propuesta

Variable	Tipo	Definición	Dimensión	Indicador	Descripción del indicador	Instrumento
Gamificación	Variable Independiente	La gamificación es el uso de elementos y principios del diseño de juegos en tramas no lúdicas para motivar la participación y mejorar el aprendizaje.	Componentes del Juego	Narración	Claridad y comprensión de la narración por parte de los estudiantes	Encuesta a estudiantes
				Elementos del Juego	Uso y efectividad de los elementos del juego (puntos, insignias, niveles)	Observación y encuesta a estudiantes
				Retroalimentación	Frecuencia y calidad del feedback proporcionado a los estudiantes	Encuesta a estudiantes y docentes

Variable	Tipo	Definición	Dimensión	Indicador	Descripción del indicador	Instrumento
Gamificación	Variable Independiente	La gamificación es el uso de elementos y principios del diseño de juegos en el ámbito educativo para motivar la participación y mejorar el aprendizaje.	Dinámicas	Motivación	Nivel de motivación de los estudiantes al utilizar juegos en el aprendizaje	Encuesta a estudiantes
				Participación	Grado de participación activa en los juegos	Observación en el aula
				Cooperación	Nivel de cooperación entre estudiantes durante las actividades de juego	Observación en el aula
			Mecánicas	Reglas del juego	Claridad y comprensión de las reglas del juego por parte de los estudiantes	Encuesta a estudiantes
				Desafíos	Número y tipo de desafíos presentados en los juegos	Observación del juego
				Recompensas	Tipo y frecuencia de recompensas otorgadas	Encuesta a estudiantes

Variable	Tipo	Definición	Dimensión	Indicador	Descripción del indicador	Instrumento
Enseñanza de Historia	Variable Dependiente	La enseñanza de historia se refiere al proceso educativo mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos sobre eventos, procesos y contextos históricos.	Metodología de la enseñanza	Innovación metodológica	Percepción sobre la innovación de la metodología de gamificación comparada con métodos tradicionales	Encuesta a docentes y estudiantes
				Relevancia de Contenidos	Relevancia percibida de los contenidos presentados mediante juegos	Encuesta a docentes y estudiantes
			Impacto del aprendizaje	Rendimiento Académico	Mejoras en las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación	Análisis de calificaciones
				Satisfacción del Estudiante	Grado de satisfacción de los estudiantes con el proceso de enseñanza	Encuesta a estudiantes

Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación más adecuado para este estudio fue el enfoque mixto. Este enfoque combinó métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. El enfoque cuantitativo permitió medir el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la intervención de los estudiantes mediante pruebas de conocimiento y análisis de calificaciones. Por otro lado, el enfoque cualitativo permitió explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes sobre la efectividad de la gamificación a través de encuestas abiertas y observaciones.

Alcance de la investigación

Esta investigación comprende la selección de herramientas tecnológicas con base en las características del curso del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”. Se utilizó un enfoque de aula invertida construida sobre una dinámica de *Escape room*, realizada con las herramientas Genially. La estrategia incluyó recursos para reforzar de formación de los contenidos y enseñanza de la materia de Historia bajo la guía del docente a cargo. Finalmente, se evaluó el potencial del enfoque mediante una encuesta de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Se usó una investigación descriptiva con el objetivo de describir las características y componentes de la gamificación en la enseñanza de Historia. Este trabajo empleó la investigación preexperimental para analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes para comparar resultados antes y después de la implementación de la gamificación. Se aplicaron pruebas de conocimiento y comparación de calificaciones para evaluar los cambios.

Para conocer las percepciones y opiniones de los docentes y estudiantes sobre la gamificación como metodología de enseñanza, se empleó la investigación exploratoria. Se realizaron encuestas abiertas que permitieron recolectar información cualitativa sobre la innovación metodológica, la relevancia de los contenidos y la satisfacción con el proceso de enseñanza.

Declaración y justificación del tipo de investigación

La explicación y justificación del tipo de investigación realizada para esta tesis, es una investigación de campo, ejecutado con elementos bibliográficos y documentales, la elección de este tipo de investigación se basó en la necesidad de obtener información empírica claramente del entorno educativo. Dado que los objetivos principales del aprendizaje en la disciplina de la Historia son la implementación y evaluación de estrategias de juego, es necesaria la observación directa y la recopilación de datos concretos sobre la interacción de los estudiantes con estas tecnologías. También se llevó a cabo una revisión de la literatura para aclarar la base teórica, el contexto del juego educativo y las metodologías activas para la enseñanza.

Asimismo, Alart (2010), sugiere que la evaluación es un proceso participativo para medir la evolución del aprendizaje del estudiante y mejorar el diseño y desarrollo de la práctica docente. Al mismo tiempo, Ortiz (1987), señala que la evaluación como estrategia de juego evalúa los cambios generados en el conocimiento de un estudiante sobre un tema específico a partir de la revisión de la información adquirida de forma sistemática, gradual y continua.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Los estudiantes fueron evaluados a través de la observación directa en el aula para diagnosticar la situación real de la enseñanza de Historia. Se identificó áreas de mejora para abordarlas en la propuesta de juego, obteniendo evidencia empírica, para la implementación de estrategias de gamificación utilizando la metodología activa.

Esta investigación de campo se basó en obtener datos empíricos directos de la institución educativa para evaluar las estrategias en el juego, proporcionando una base comprensiva y detallada de la relación entre los juegos y la metodología activa. Para obtener las conclusiones y recomendación de estudio.

Se aplicaron encuestas tanto a docentes como a estudiantes. Estas encuestas proporcionaron información valiosa sobre teorías pedagógicas y métodos de enseñanza que sustentan la implementación de los juegos en el aula, y también realizamos una encuesta a 20 estudiantes de primer año de Bachillerato para explorar los antecedentes de los juegos como estrategia activa para la enseñanza de la Historia. Estas encuestas nos permitieron recopilar información sobre la experiencia previa de los estudiantes con la tecnología de juegos, determinar sus percepciones, expectativas y evaluar su conocimiento de este enfoque.

Finalmente, se llevó a cabo la propuesta en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”, con dos docentes responsable del área de Historia, para implementar estas nuevas estrategias de enseñanza.

Estos métodos proporcionan datos cualitativos y cuantitativos que brindan una comprensión detallada de cómo la implementación del juego afecta la motivación de los estudiantes de primer año de bachillerato. Al utilizar estos métodos, podemos responder plena y legítimamente a las preguntas de investigación y hacer una valiosa contribución al campo de la educación.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Se aplicó la encuesta a los docentes y estudiantes, para obtener una información clara y comprender la efectividad de los elementos de juego a través de la narración y observar el nivel de motivación, participación, cooperación de los estudiantes al utilizar los juegos de aprendizaje. Teniendo en cuenta las reglas, los desafíos y recompensa por cada nivel superado.

Además, se utilizó el análisis y observación de las calificaciones por parte del docente en su rendimiento académico antes y después de aplicar la gamificación. En cual se utilizó los instrumentos para la recolección de datos y estudio correspondiente en el programa de Office Excel, para proceder a realizar el análisis de resultados.

Materiales y recursos utilizados en la elaboración de la gamificación

Tabla 3.

Materiales y recursos de la actividad de la propuesta

Recursos		Actividad de la propuesta
Talento Humano	Recurso Técnicos	
Los investigadores	Planificación microcurricular indicada a la gamificación	Se selecciono los datos elegidos sobre la propuesta determinada.
Estudiantes de primero de bachillerato (1 BGU)	Dispositivos	Se diseño la actividad gamificada. Se realizó adaptaciones curriculares gamificadas para hacer los diferentes temas que se desarrollaran con el <i>Escape room</i> , Genially.
Los docentes del área de Ciencias Sociales.	Internet y plataforma gamificada.	Se realizó una reunión virtual con docentes y estudiantes para la inducción al recurso gamificado <i>Escape room</i> y su implementación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

Delimitación de la población y la muestra

La población está formada por los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka” paralelo A. El curso está conformado por veinte estudiantes y dos docentes de Ciencias Sociales. Se eligió este curso como objeto de estudio porque se ajusta a los objetivos de la investigación.

Estrategia metodológica investigativa

La estrategia metodológica de este estudio se basó en estudios cualitativos y cuantitativos. Se utilizaron diversas técnicas como encuestas a profesores, encuestas a estudiantes, etc. Se seleccionó y analizó la literatura científica relevante, para obtener una comprensión profunda y contextual del uso de la gamificación en la enseñanza de Historia. Estas técnicas permitieron explorar las percepciones, experiencias u opiniones de los participantes y comprender el contexto educativo en el que se implementó la estrategia de gamificación. Además, se recopiló datos cuantitativos sobre la motivación de los estudiantes a través de encuestas estructuradas y escalas de medición específicas. Estos datos se analizaron utilizando métodos estadísticos para evaluar la eficacia de las estrategias de gamificación para mejorar el enfoque activo de los estudiantes en la enseñanza de Historia. Esta combinación metodológica permitió la triangulación de resultados.

Presentación de la planificación microcurricular de Historia

Tabla 4.

Planificación microcurricular adaptada a una actividad gamificada para primero de Bachillerato (1 BGU).

Planificación microcurricular gamificada <i>Escape room</i> “La Máquina del Tiempo”			
Asignatura: Historia Área: Ciencias Sociales			
Curso: 1 BGU Unidad: 2			
Tema: Evolución de los homínidos			
Título de la actividad: Atrapados en el Tiempo			
Objetivo General	Objetivo específico	Metodología o técnica	Criterios de evaluación
Adaptar la plataforma gamificada a los conocimientos relacionados con el tema “Evolución de los Homínidos”.	Resolver preguntas relacionadas con la evolución de los homínidos para reunir todas las piezas de una máquina del tiempo y arreglarla, permitiéndoles volver al presente. Fomentar la motivación intrínseca hacia el tema adaptados en la metodología gamificada.	Didáctica	Evaluar la utilización de la plataforma gamificada adaptada al contenido evidenciando las competencias investigativas, digitales y comunicativas de los estudiantes.
		Gamificación / <i>Escape Room</i>	

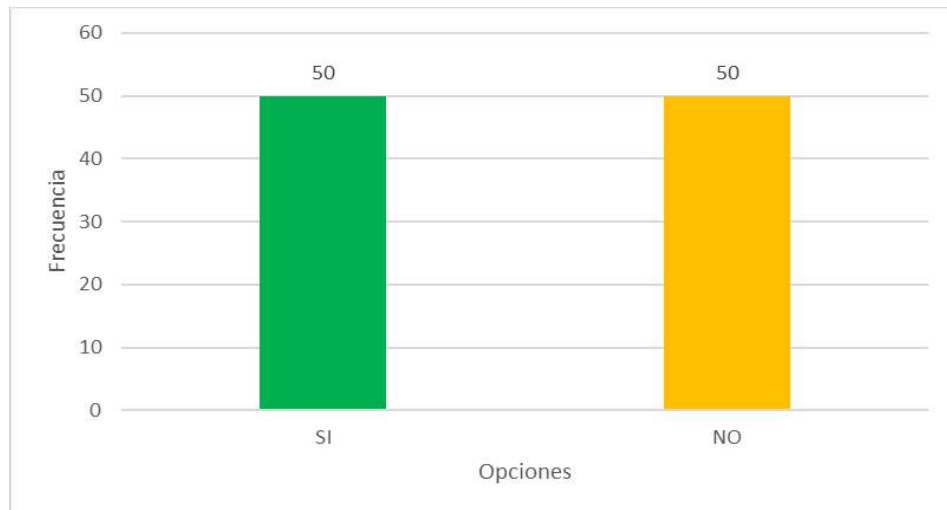
Nota: Se detalla la planificación que se utilizó en para el desarrollo de la gamificación.

Presentación de los resultados del estudio diagnóstico de los estudiantes y docentes

Resultados de realizados a los estudiantes

Figura 3.

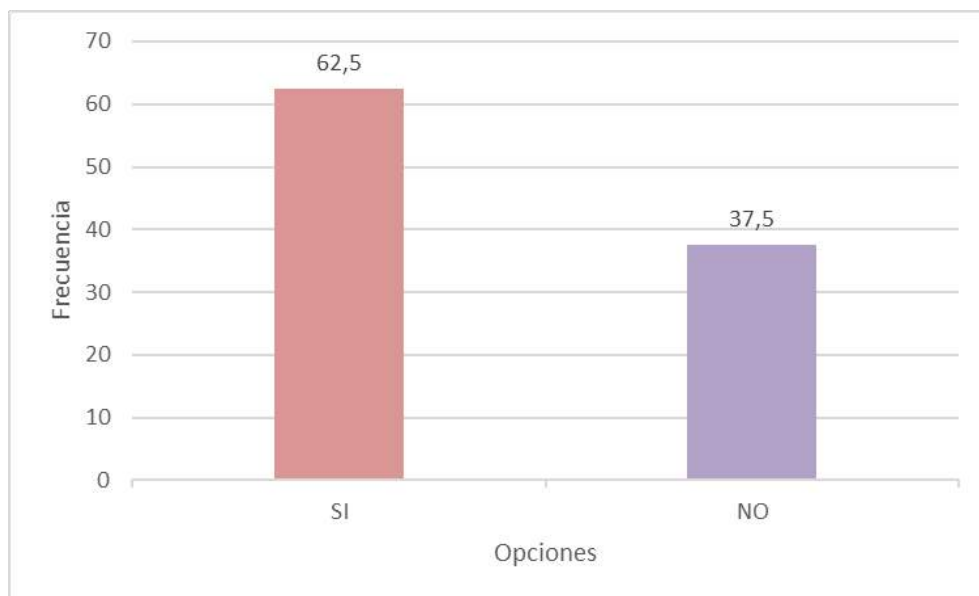
1. *¿El aprendizaje de la asignatura de Historia despierta su interés personal y curiosidad?*



El aprendizaje de Historia de los estudiantes, tienen un promedio equitativo entre Sí y No con porcentaje del 50 %, que despierta su interés personal y curiosidad en la asignatura de Historia.

Figura 4.

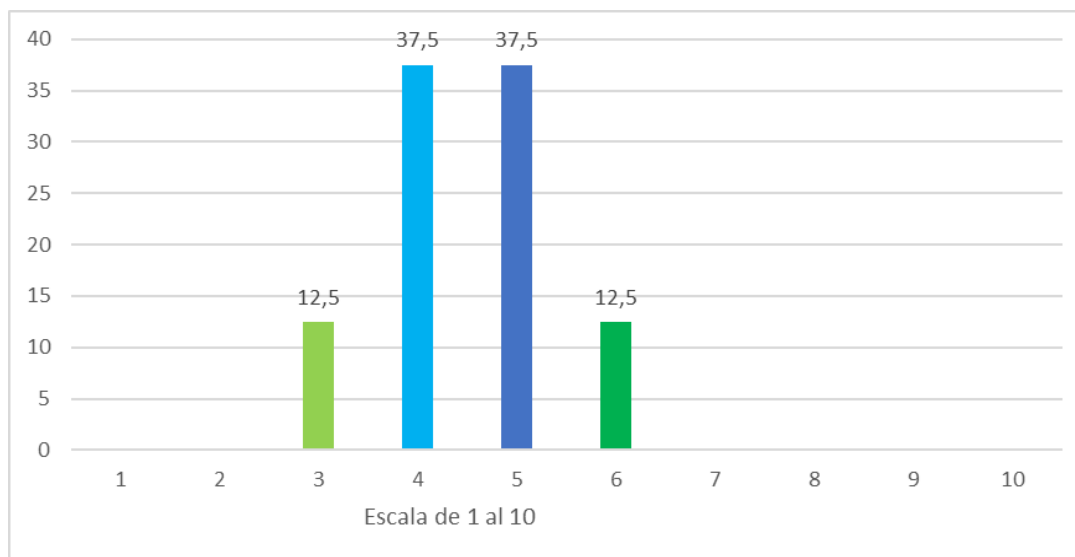
2. *¿Los materiales y recursos que son proporcionados para la enseñanza de la asignatura de Historia son atractivos y efectivos?*



En esta figura, los materiales y recursos que se proporcionan para enseñar Historia son atractivos y efectivos con un 62, 5% y el 37, 5% no son atractivos y efectivos.

Figura 5.

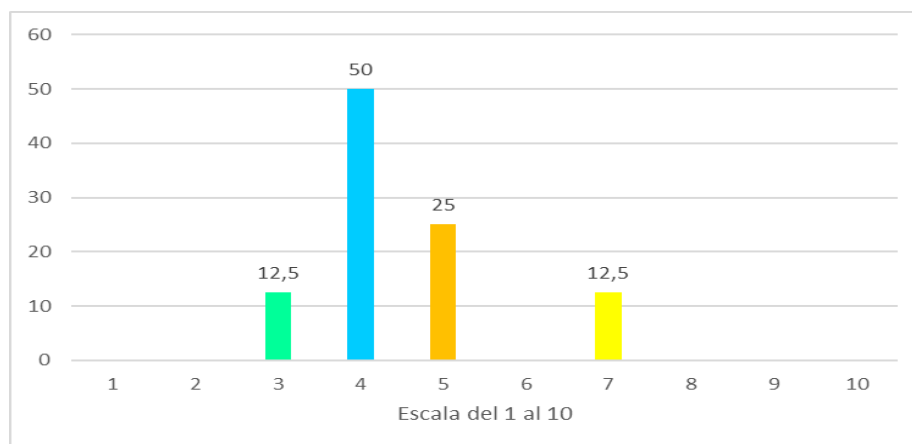
3. *En una escala del 1 al 10 ¿Cuánto te interesa la asignatura de Historia?*



En la figura se observó que el interés en la asignatura de Historia obtuvo un mayor porcentaje la escala 4 y 5, (37,5 %); asimismo la escala 3 y 6 fueron tuvieron menor porcentaje con el 12,5 %.

Figura 6.

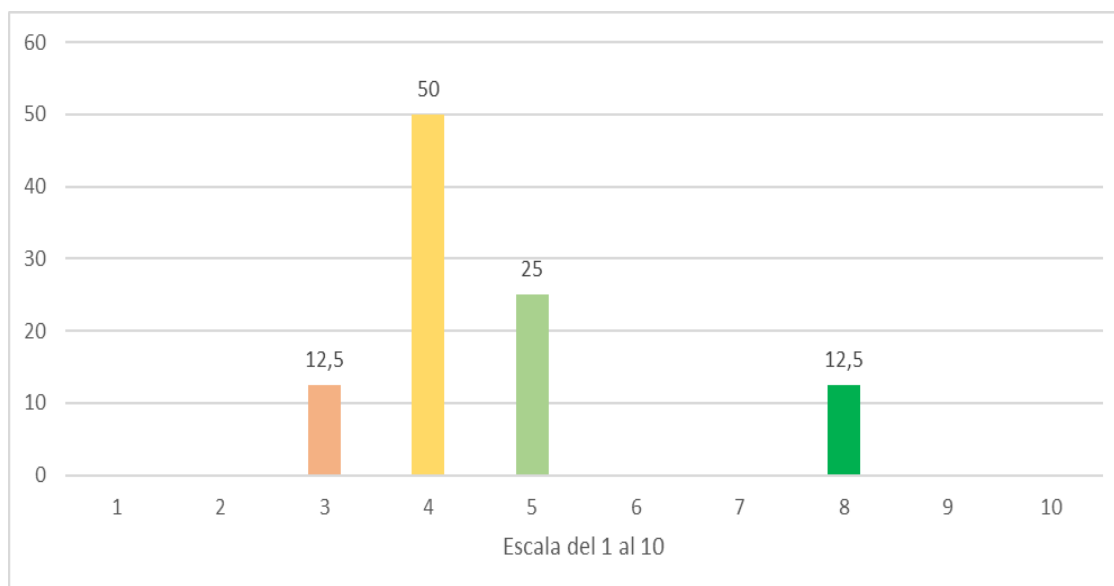
4. *En una escala del 1 al 10, ¿Cómo calificarías tu nivel de participación en las clases de Historia?*



El nivel de participación del estudiante en las clases de Historia se denota con un porcentaje alto a la escala 4 con un 50 % y con menor participación la escala 3 y 7 con el 12, 5 %.

Figura 7.

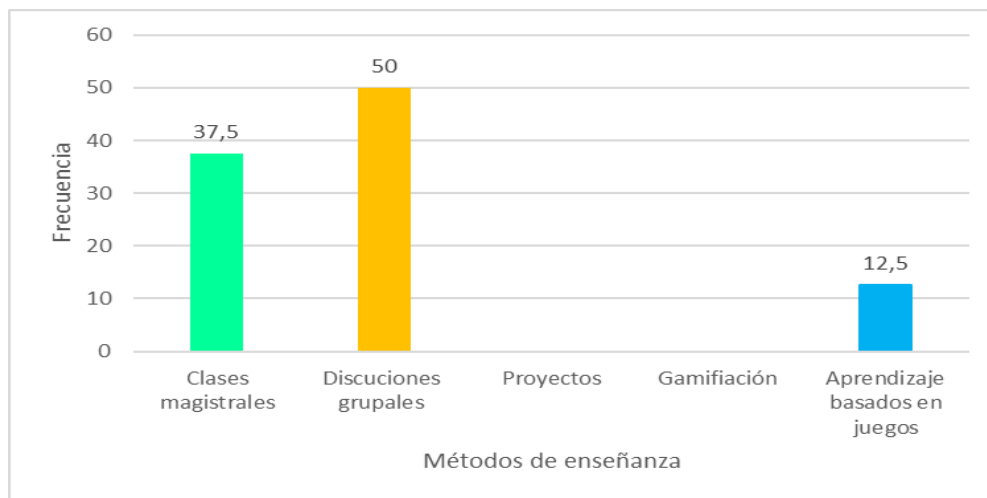
5. En una escala del 1 al 10, ¿Cómo calificarías tú nivel de motivación en las clases de Historia?



El nivel de motivación basados en el análisis, en la clase de Historia obtuvo una mayor inercia en la escala 4 con un 50 % y menor influencia la escala 3 y 8 con un porcentaje de 12, 5 %.

Figura 8.

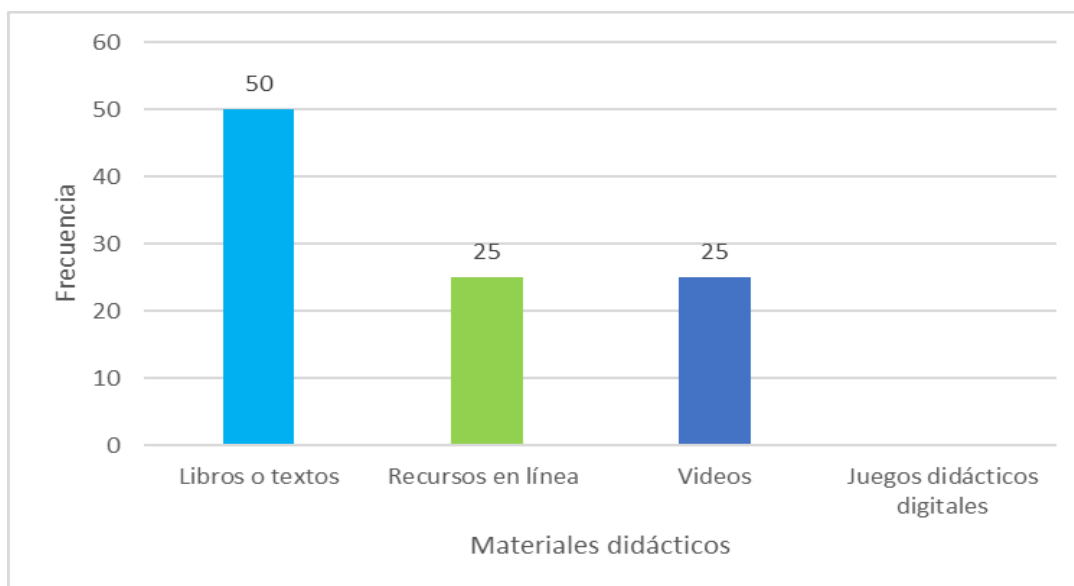
6. *¿Qué métodos de enseñanza utiliza tu profesor de Historia más frecuentemente?*



Los métodos de enseñanza que utiliza el docente en la asignatura de Historia más frecuente es discusiones grupales con un porcentaje de 50 % y con menor cantidad aprendizaje basados en juegos con el 12, 5 %.

Figura 9.

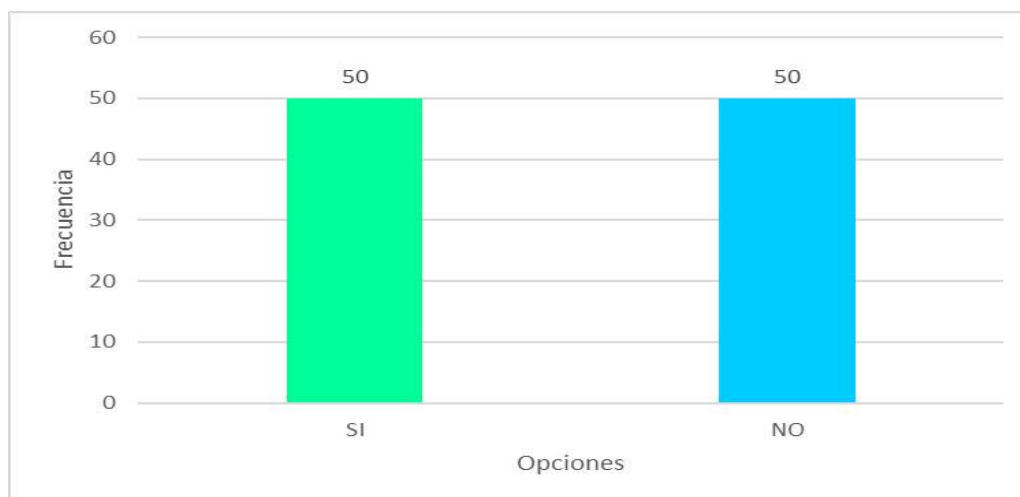
7. *¿Qué tipo de materiales didácticos usas con más frecuencia en tus clases de Historia?*



Los materiales didácticos más frecuente que usan los estudiantes en la clase de Historia son los libros o textos (50 %), seguido de los recursos en línea y videos con un porcentaje de 25 %.

Figura 10.

8. *¿Consideras que aprender Historia es divertido?*

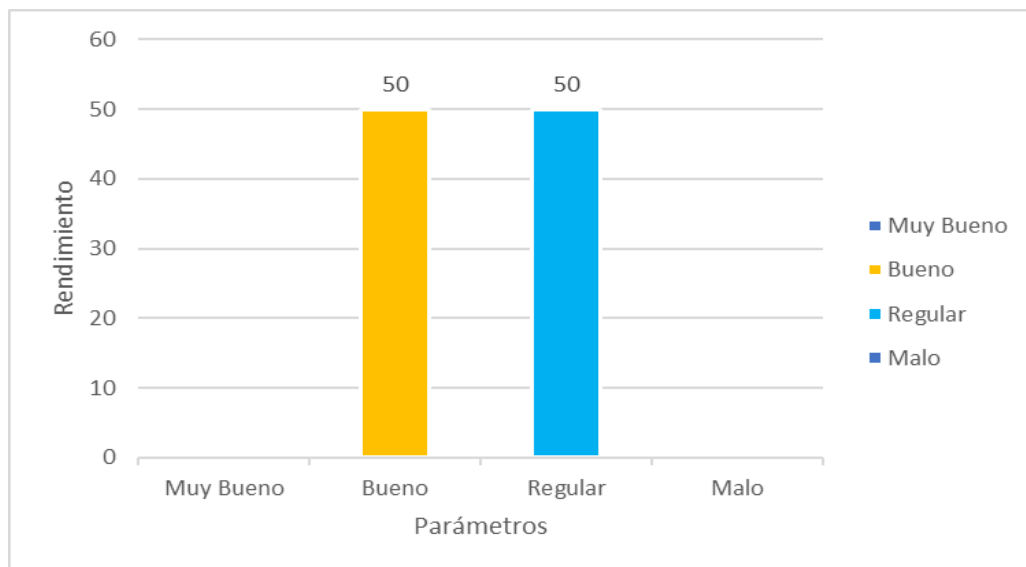


En esta figura se logró visualizar que la asignatura de Historia es divertida con un porcentaje de 50 %, equilibrado con el 50 % que no es divertido esta asignatura para los estudiantes.

Resultados de realizados a los docentes de Ciencias Sociales

Figura 11.

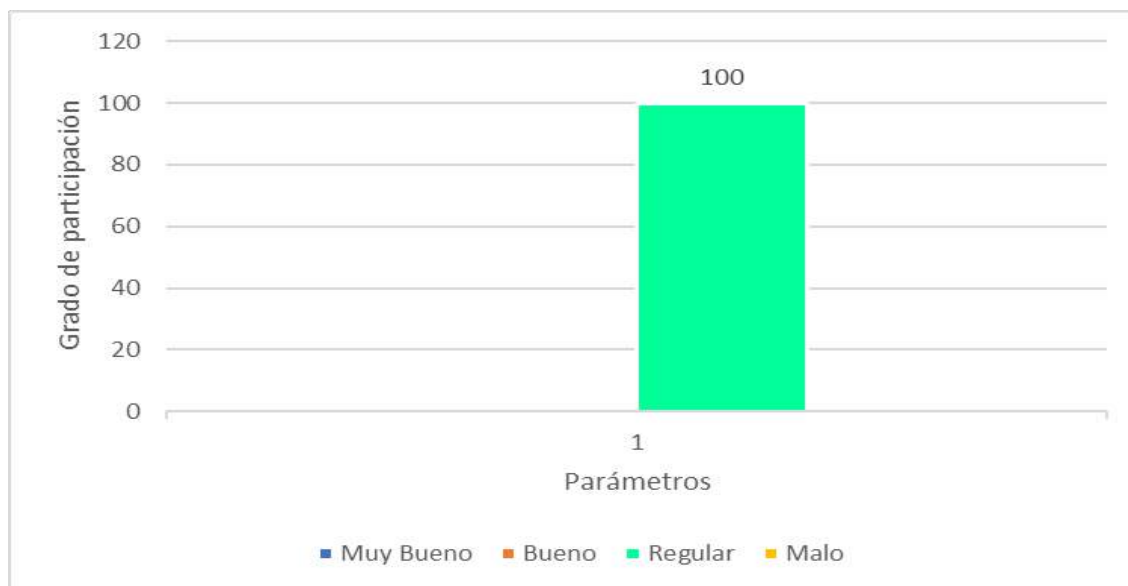
1. *La retroalimentación proporcionada a los estudiantes influye en su rendimiento académico*



Según la figura, la retroalimentación que se imparte a los estudiantes es bueno con un 50 % y regular con el 50 % de influencia en el rendimiento académico.

Figura 12.

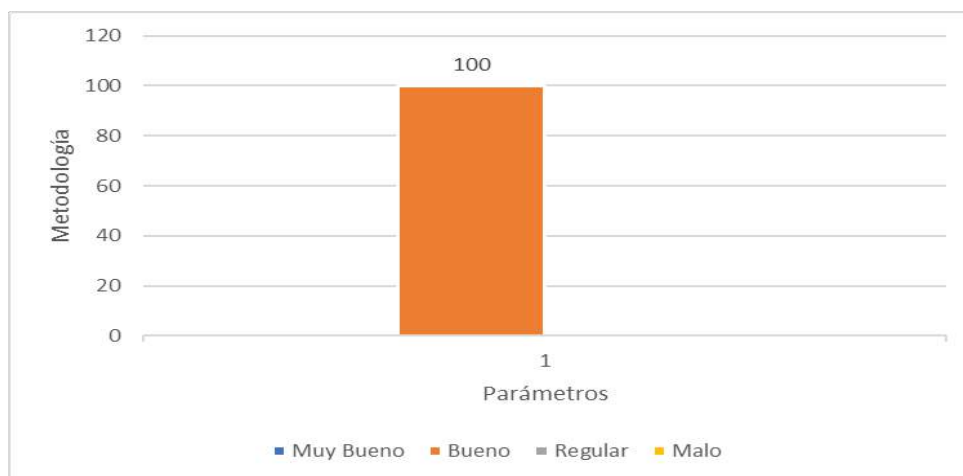
2. *¿Cuál es el grado de participación e interacción de los estudiantes de primero de bachillerato en la clase de Historia?*



En esta figura se identificó el grado de participación es regular en la clase de Historia con un porcentaje altamente significativo con el 100 % de los estudiantes de primero de bachillerato.

Figura 13.

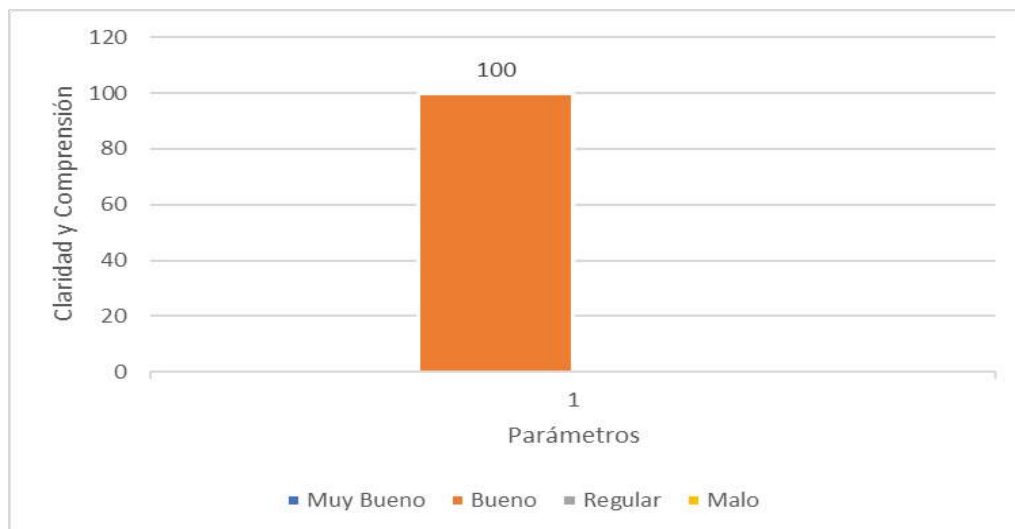
3. *¿La metodología que usted utiliza para impartir la clase de Historia es?*



La metodología que utilizan los docentes de Ciencias Sociales o de Historia es bueno con un porcentaje de 100 %.

Figura 14.

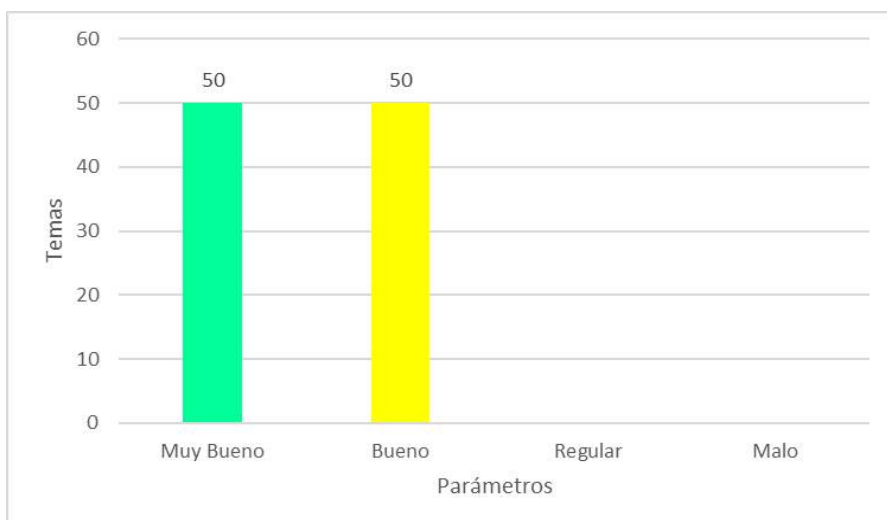
4. *Los estudiantes tienen claridad y comprensión en la clase de Historia ¿Cuándo presentan sus actividades o trabajos?*



Los estudiantes en la clase de Historia tienen una buena comprensión o entendimiento con el 100 % del parámetro según los trabajos y actividades que presentan.

Figura 15.

5. *Los contenidos o temas que imparte en clase de Historia son relevantes*



Los contenidos o temas que los docentes de Historia imparten en la clase son muy buenos con el 50 % y a su vez con el 50 % del parámetro bueno.

Conclusión general del resultado de diagnósticos de los estudiantes y docentes

Los resultados de diagnóstico correspondientes a los estudiantes tienen un análisis poco satisfactorio porque no aplican una metodología innovadora por parte de los docentes, en los contenidos de la asignatura de Historia y se observa en las notas del rendimiento académico. Los materiales didácticos más frecuente que utilizan los docentes para impartir la clase de Historia a los estudiantes de primero de bachillerato son los libros o textos con el 50 %. Esto influye en su interacción y desarrollo de diferentes actividades, razonamiento y retención de información por más tiempo, etc.

4. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de esta tesis consistió en desarrollar un entorno gamificado, usando Genially, para la enseñanza de la asignatura de Historia. El tema de la clase escogido fue “Evolución de los homínidos”. Para ello se realizaron los siguientes objetivos:

Objetivo general: Facilitar el proceso de enseñanza para la adquisición del conocimiento mediante los recursos digitales e innovadores que generan una educación interactiva en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Luis Tsukanka”.

Objetivo específico:

- Determinar, mediante un análisis las notas antes de la implementación de la gamificación, el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Historia.
- Diseñar la gamificación como una metodología innovadora basada en las TIC, tomando en cuenta sus componentes como la narrativa, la mecánica, la dinámica y la evaluación.
- Desarrollar los contenidos temáticos de la asignatura de Historia en un ambiente gamificado y aplicarlo o implementarlo con los estudiantes de primero de bachillerato.
- Evaluar, mediante un análisis el rendimiento académico de los estudiantes tras haber utilizado la gamificación.

Fundamentos teóricos

Esta propuesta se basa en los siguientes enfoques o teorías de enseñanza:

Constructivismo. - Permite al docente guiar, orientar el proceso enseñanza, donde el estudiante puede desarrollar y construir el conocimiento de forma activa, ratificado la construcción de los aprendizajes con eficacia. Esta teoría influye en la propuesta cuando se imparte la clase de Historia, a través de la gamificación ya que los estudiantes pueden explorar, investigar y descubrir los conceptos del contenido por sí mismos.

Teoría del flujo. - Permite el desarrollo de actividades relacionados con los juegos, hasta el trabajo creativo y académico, teniendo una mayor satisfacción y productividad en el aprendizaje o conocimiento del estudiante. Esta teoría motiva al alumno a realizar la actividad asignada teniendo en cuenta la concentración, atención y acción que se toma en el desarrollo de la tarea de la clase de Historia. Asimismo, el estudiante tiene un rendimiento académico más frutífero y desarrolla su creatividad en la asignatura de Historia.

La gamificación. - Son herramientas efectivas en el proceso de enseñanza que fomenta la retención de información, interacción, cooperación, trabajo en equipo, y permite que la clase sea más atractiva y dinámica. Los participantes pueden rendir al máximo en la actividad y contribuye en el desarrollo intelectual. Las caracterizaciones de la actividad gamificada tiene una planificación microcurricular de Historia y los elementos o componentes lúdicos, que consta de seis fases como la descripción o inducción, narrativa, mecánica, dinámica, evaluación y cierre en la cual los contenidos de la unidad aseguran el proceso educativo para que sea completo y práctico para los estudiantes. Por ende, la inclusión de recursos digitales es esencial para la adaptación del proceso educativo que satisface las necesidades y deseos de los estudiantes.

La propuesta denominada “La Máquina del Tiempo”, utiliza la gamificación como una metodología de enseñanza innovadora en los estudiantes de primero de bachillerato. El desarrollo de esta propuesta se justifica también por los resultados de diagnósticos aplicados a los estudiantes y docentes. En definitiva, los resultados de la fase de diagnóstico indican que los estudiantes no están motivados. Además, su bajo rendimiento académico es un indicador que los docentes aplican una metodología tradicional para impartir la clase de Historia, sin innovarlas con nuevas metodologías.

Características que debe tener el dispositivo para ejecutar la gamificación

Para trabajar con Genially, ya sea para editar la gamificación como para aplicarla o usarla con los estudiantes, se utilizó el navegador Chrome, sin embargo se puede ingresar en estos navegadores Firefox, Edge o Safari. También es necesario un dispositivo electrónico con acceso a internet. Se puede usar también en dispositivos móviles. Por el momento, solo se puede trabajar en modo online, pero Genially ofrece en su versión premium la posibilidad de descargar la gamificación en un formato HTML interactivo. En caso de falta de conectividad por parte de los estudiantes, se puede usar esa opción.

Caracterización de la propuesta

La propuesta está basada en la gamificación. Posee gráficos dinámicos que representan los contextos históricos del tema de estudio. Tiene un diseño interactivo e inclusivo y está basado en una evaluación de preguntas de opción múltiples. El diseño del recurso gamificado consta de seis fases:

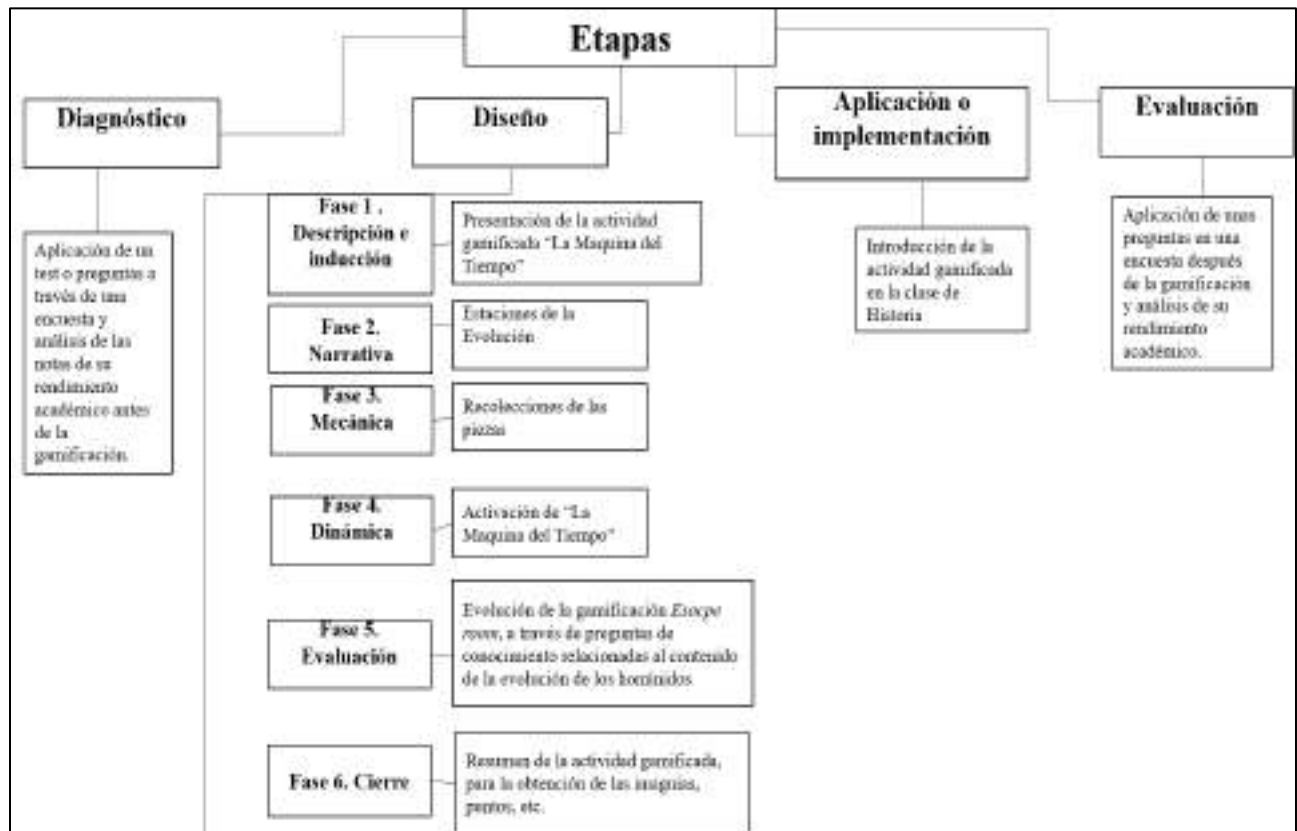
- **Fase 1. Descripción e inducción:** Se fomenta los beneficios que se obtiene al utilizar las herramientas digitales como el manejo de la actividad gamificada de la propuesta denominada “La Máquina del Tiempo”.

- **Fase 2. Narrativa:** Esta diseñada a través de relatos de conocimientos del tema de la evolución de los homínidos. Asimismo, proporciona información clara sobre los conceptos relacionados con la clase, mejorando continuamente el conocimiento de los temas con un enfoque claro y preciso en los estudiantes.
- **Fase 3. Mecánica:** Se establece piezas para recolección de información donde el estudiante puede manejar sus emociones porque deben cumplir retos para continuar a la siguiente fase. Se motiva así al estudiante para cumplir con las diferentes actividades o retos.
- **Fase 4. Dinámica:** Se promueve el dinamismo de la clase mediante trabajos colaborativos con un objetivo en común para avanzar de nivel, es decir estimula el interés de los estudiantes para impulsarlos a cumplir con las actividades planteados en la gamificación.
- **Fase 5. Evaluación:** Se evaluó el conocimiento de los temas de la evolución de los homínidos a los estudiantes para evidenciar la retención de información y aprendizaje de cada uno de ellos.
- **Fase 6. Cierre:** El proceso de enseñanza culmina con un resumen o ideas del tema tratado.

En la Figura 16, se realiza un esquema gráfico de la caracterización de la propuesta, describiendo cada uno de sus componentes.

Figura 16.

Componentes de la propuesta como metodología activa en proceso de enseñanza



Desarrollo de la estructura

Desarrollo del contenido temático:

El curso está diseñado para proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de la evolución homínidos y su relevancia en el contexto antropológico e histórico a través del tiempo, usando la gamificación y la tecnología como estrategias pedagógicas. A continuación, se explica el contenido temático desarrollado.

Unidad 2: El origen de la humanidad

Siguiendo la planificación del curso de primero de bachillerato se trabajó con la unidad. El contenido de esta unidad se centra en explorar los diferentes aspectos relacionados con el origen y la evolución de la humanidad desde sus inicios hasta períodos históricos claves. Su contenido está establecido en estudios de los primeros seres humanos, su evolución física y cultural, herramientas primitivas, y el desarrollo de habilidades como la caza y la recolección. Proporcionando un punto de vista exhaustivo de cómo evolucionaron las sociedades humanas desde sus orígenes más remotos hasta los primeros momentos de la historia registrada, explorando el desarrollo de los materiales, aspectos culturales y sociales que conformaron el curso de la historia humana.

Estructura del área de curso de Historia

Unidad 2. Introducción, breve presentación sobre la actividad y su objetivo.

-Tema: Evolución de los homínidos

- Subtemas:

- o Australopithecus
- o Homo habilis
- o Homo erectus
- o Homo sapiens

Diseño de la actividad gamificada

Fase 1. Descripción e inducción

En esta fase los estudiantes se familiarizarán con la plataforma gamificada de *Escape room* denominada “La Máquina del Tiempo”, donde se presentó el contenido de la actividad desarrollada en la asignatura de Historia, y se explicó el objetivo para lo cual ha sido diseñada. En el siguiente enlace: <https://view.genially.com/668edf810cabe2a8f990577d>.

Se estableció indicaciones sintetizadas como:

- Indicar el proceso del juego en la plataforma gamificada, destacando la importancia de investigar, reflexionar y razonar.

Figura 17.

Introducción del tema a los estudiantes y el interés de esta propuesta para trabajar en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje



- Descripción de la Actividad

Los participantes están atrapados en diferentes épocas de la evolución de los homínidos y deben avanzar resolviendo desafíos y preguntas en cada etapa. Al resolver correctamente,

obtendrán piezas de la máquina del tiempo. Una vez que todas las piezas se hayan reunido, podrán arreglar la máquina y regresar al presente.

Figura 18.

Atrapados en el tiempo y el sistema de control de “La Máquina del Tiempo”



Se exploró eventos históricos clave, la evolución de diversas culturas, civilizaciones, y sus contribuciones al desarrollo humano, fomentando el análisis crítico y la apreciación cultural.

Fase 2. Narrativa

En el *Escape room* “La Máquina del Tiempo”, se explicó la misión y los puntos clave para llegar al contenido del tema en estudio.

La principal misión consistirá en superar los retos establecidos de acuerdo con los contenidos de la asignatura, una vez superado los retos obtendrá como insignias, las cuales aportarán con puntos para sus calificaciones finales, una vez completada las misiones seguirán subiendo de nivel. Se presento las instrucciones y estaciones que se deben seguir a continuación:

Estaciones de la Evolución

- Estación 1.

Figura 19.

Australopithecus



Se desarrollo preguntas y desafíos sobre características, hábitat y descubrimientos fósiles.

- Estación 2.

Figura 20.

Homo habilis



Se realizó preguntas sobre herramientas, hábitat, alimentación, para el desarrollo de la estación.

- Estación 3.

Figura 21.

Homo erectus



Se completa los desafíos relacionados con la migración y el uso del fuego.

- Estación 4.

Figura 22.

Homo sapiens



Se supera los retos sobre el desarrollo del arte, lenguaje y asentamientos.

Fase 3. Mecánica

La mecánica de la gamificación consiste en que el estudiante debe resolver desafíos para obtener piezas con las cuales pueden reparar la máquina del tiempo que les traerá de nuevo al presente. Al terminar con éxito el desafío, se le proporcionará al estudiante una pieza de la máquina del tiempo. Los participantes deben recolectar todas las piezas para poder arreglar la máquina del tiempo

En este punto el estudiante ya ha cumplido el primer parte de la unidad microcurricular, en donde se aborda los subtemas del tema evolución de los homínidos.

Figura 23.

Análisis de las estaciones para formar las piezas de “La Máquina del Tiempo”



Fase 4. Dinámica

En esta fase el estudiante o grupo de trabajo ensambla “La Máquina del Tiempo”, es decir, cumple con el desarrollo de toda la actividad, descifrando el último enigma para regresar al presente.

Figura 24.

Ensamblaje de “La Máquina del Tiempo”



Fase 5. Evaluación

La quinta fase permitió al estudiante demuestre su conocimiento sobre la evolución de los homínidos a través de las respuestas correctas a los desafíos. También, se evaluó el trabajo en equipo y la colaboración en el ensamblaje de “La Máquina del Tiempo”.

La evaluación será continua, a través de un test o preguntas relacionados del contenido la evolución de los homínidos al fin de cada misión de manera interactiva. Estas actividades de *Escape room* gamificado tiene como referencia desarrollar el aprendizaje y la capacidad de investigación de los estudiantes.

Figura 25.

Evolución del contenido de la gamificación de *Escape room*



Fase 6. Cierre

En esta fase el alumno realizó un resumen de lo aprendido durante la actividad gamificada a través de la reflexión sobre la importancia de la evolución y su impacto en la humanidad.

Mecanismos de evaluación de la propuesta y medios de verificación para la validación de la propuesta

- Mecanismo de evaluación

En la evaluación del *Escape room* gamificado “La Máquina del Tiempo” se aplicó una encuesta a docentes y estudiantes, para conocer el grado de satisfacción o impacto de la propuesta y evidenciar su aprobación. Las preguntas de la encuesta se concentraron en diferentes aspectos como los componentes de la gamificación, la relevancia de los contenidos de la asignatura, la efectividad de las estrategias de aprendizaje para la motivación, la interacción en la clase de Historia. Al mismo tiempo, se evaluó cómo la gamificación tiene un impacto en la participación y el compromiso de los estudiantes, así como en la efectividad de los métodos de evaluación utilizados para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

- Medios de verificación

Los resultados del informe que se obtuvo permitieron medir el grado de utilidad de la implementación de la propuesta planteada como metodología activa en el proceso de enseñanza de Historia. A continuación, se presenta la encuesta online que se utilizó a los docentes y estudiantes.

Tabla 5.*Aplicación o estrategias de la implementación y evaluación de la propuesta*

Acciones	Procedimientos	Métodos	Recursos	Beneficiarios	Tiempo
Realizar la adaptación microcurricular de la asignatura	Utilizar contenidos claves de la unidad de la asignatura de Historia	Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)	Utilizar el libro de Historia del Ministerio de Educación ISBN 978-9942-23-269-4 Curriculum 2016. Word, Internet, PC.	Docentes del área de Ciencias Sociales	3 días
Diseño de la actividad gamificada	Diseño del guión y los desafíos del juego, con preguntas de opción múltiples específicas para cada fase de evolución con sus elementos gamificados.	Utilizar la planificación microcurricular de la asignatura	Herramientas digitales (Genially, Escape room, Moodle) PC Internet	Docentes del área de Ciencias Sociales	3 semanas
Implementación o introducción de la actividad gamificada	Breve introducción sobre la evolución de los homínidos. Responder preguntas de opción múltiple sobre temas como características, herramientas usadas, hábitats y descubrimientos fósiles.	Uso de dinámicas competitivas y cooperativas para el aprendizaje mediante desafíos progresivos y tareas.	Herramientas digitales (Genially, Moodle) PC Internet	Docentes del área de Ciencias Sociales Estudiantes	3 horas
Explicación de reglas y dinámica del juego					
Desarrollo o ejecución del juego	Revisión teórica previa División en grupos o individuales.	Uso de puntos, niveles y recompensas para incentivar la participación. Los estudiantes resuelven problemas y situaciones de los temas. Revisión del progreso a medida que los estudiantes avanzan en los retos. Evaluación y retroalimentación.	Material visual, ilustraciones graficas de acuerdo al tema Herramientas digitales como Genially, Moodle) PC Internet Puntos o recompensas	Estudiantes	3 clases

Figura 27.

Estructura de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Estimados estudiantes:

Les invitamos cordialmente a participar en una encuesta anónima que tiene como objetivo implementar estrategias de gamificación en la enseñanza de Historia para mejorar su motivación y aprendizaje. Su opinión es crucial para nosotros y les pedimos que respondan sinceramente a las preguntas presentadas.

Toda información que proporcionen será tratada con estricta confidencialidad y solo será utilizada con fines educativos. Al participar en esta encuesta, ustedes consienten formar parte de nuestro estudio. Pueden retirar su participación en cualquier momento sin ninguna consecuencia. Agradecemos enormemente su tiempo y colaboración.

Para la evaluación de esta propuesta se elaboró una escala que incluye los parámetros según las preguntas:

Muy Bueno ☐ Bueno ☐ Regular ☐ Malo

Si ☐ No ☐

CRITERIO	Respuestas o parámetros			
1. Es claro y comprensible los componentes del juego de la gamificación Escape room "La Máquina del Tiempo"	Si	No		
2. El Escape room "La Máquina del Tiempo" le facilita aprender, repasar contenidos de una manera más lúdica e interactiva.	Si	No		
3. La plataforma Escape room le ha facilitado la participación en la clase de Historia y le resulta más entretenida.	Si	No		
4. ¿Las reglas y los niveles de la gamificación Escape room "La Máquina del Tiempo" contribuyen en la cooperación para el desarrollo de actividades grupales e individuales?	Si	No		
5. ¿Considera usted que el Escape room le facilita la comprensión de los contenidos de la asignatura de Historia?	Si	No		
6. ¿Considera que el Escape room "La Máquina del Tiempo" le ayuda a desarrollar su capacidad de aprendizaje o conocimiento a través de los desafíos presentados?	Si	No		
7. El premiar los retos con insignias, trofeos, puntos, que suman en su nota final motiva a esforzarse y de paso aprender.	Si	No		
8. ¿Cuál es su valoración o satisfacción sobre el método de enseñanza en la "La Máquina del Tiempo", según la evaluación planeado por el docente es?	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo

Figura 28.

Estructura de la encuesta aplicada a los docentes del área de Ciencias Sociales



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Estimados docentes del área de Ciencias Sociales:

Les invitamos cordialmente a participar en una encuesta anónima que tiene como objetivo implementar estrategias de gamificación en la enseñanza de Historia para mejorar la motivación y aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato. Su opinión es crucial para nosotros y les pedimos que respondan sinceramente a las preguntas presentadas.

Toda información que proporcione será tratada con estricta confidencialidad y solo será utilizada con fines educativos. Al participar en esta encuesta, ustedes consienten formar parte de nuestro estudio. Pueden retirar su participación en cualquier momento sin ninguna consecuencia. Agradecemos enormemente su tiempo y colaboración.

ENCUESTA A LOS DOCENTES DE CIENCIAS SOCIALES

Nombre del especialista:	Anónimo
Cargo actual:	
Educación Superior:	
Título profesional:	
Experiencia docente:	

Para la evaluación de esta propuesta se elaboró una escala que incluye los siguientes parámetros:

Muy Bueno ☐ Bueno ☐ Regular ☐ Malo

CRITERIO	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
1. La gamificación <i>Escape room</i> "La Máquina del Tiempo" es una innovación metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato.				
2. La gamificación <i>Escape room</i> "La Máquina del Tiempo" ¿Qué impacto tuvo en los estudiantes de primero de bachillerato?				
3. Al aplicar la gamificación mejoró la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en comparación con otros métodos de enseñanza.				
4. ¿Se han establecido métodos claros para evaluar y medir el rendimiento académico de los estudiantes que participan en actividades de gamificación?				
5. El número y el tipo de desafíos de "La Máquina del Tiempo" influye en el desarrollo de actividades o trabajos.				

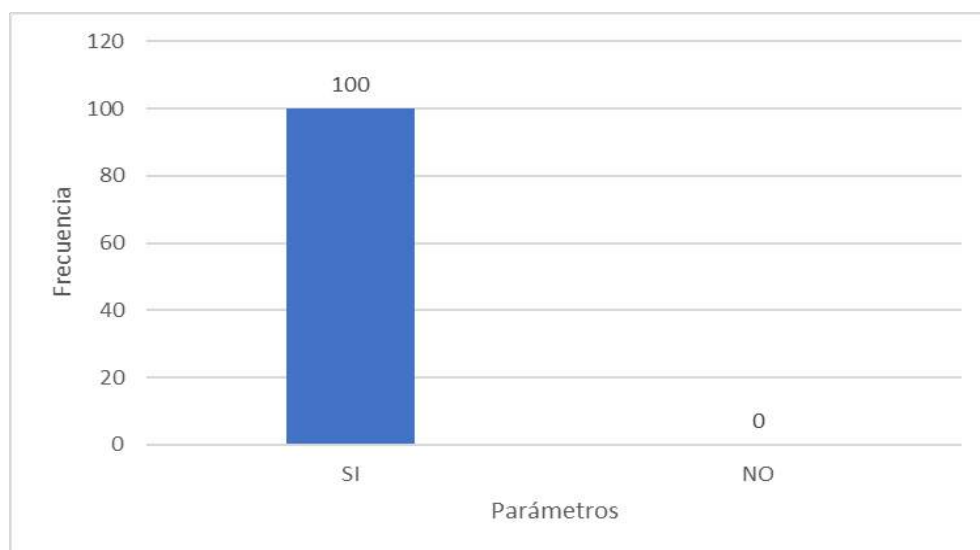
Agradecemos profundamente por su invaluable aporte y perspectiva en la evaluación de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza. Sus valiosas respuestas han iluminado nuestro camino hacia una educación más efectiva para los estudiantes de primero de bachillerato de Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Luis Tzuculca". Su compromiso con la excelencia académica y cultural es fundamental para el desarrollo y éxito continuo de nuestras prácticas educativas.

Análisis de las encuestas a los estudiantes y docentes del área de Ciencias Sociales después de la aplicación de la gamificación

Análisis de los resultados de las encuestas estudiantes de primero de bachillerato

Figura 29.

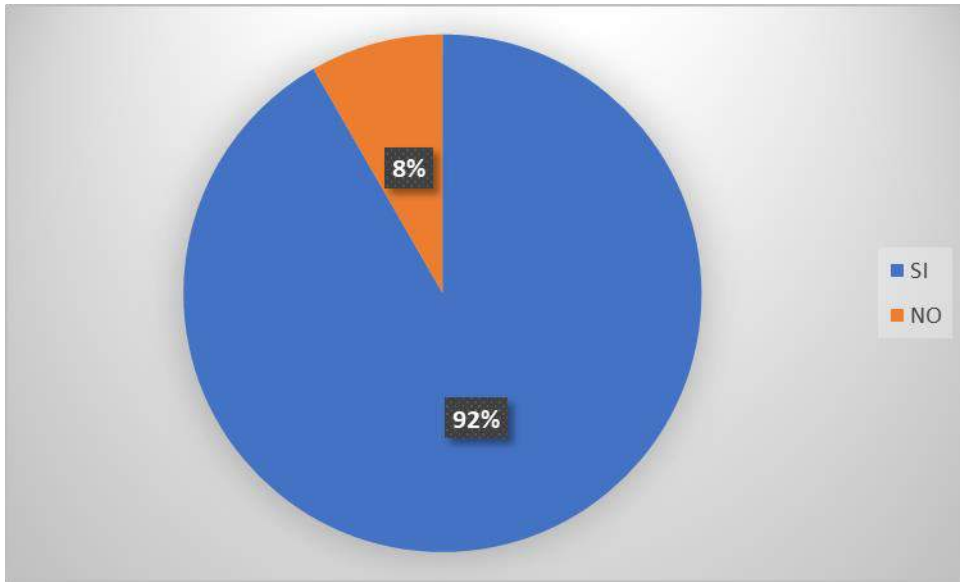
1. *Es claro y comprensible los componentes del juego de la gamificación Escape room “La Máquina del Tiempo”*



La figura muestra, los estudiantes manifiestan que es claro y comprensible la gamificación *Escape room* “La Máquina del Tiempo”, con un 100 % del parámetro Si, en la clase de Historia. Teniendo una aceptación altamente significativa en el curso de primero de bachillerato.

Figura 30.

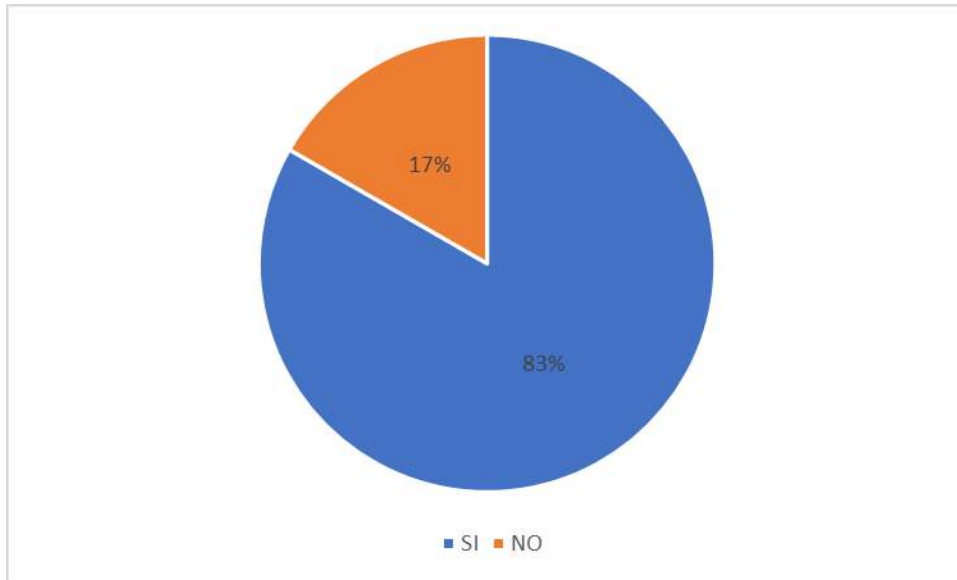
2. *El Escape room “La Máquina del Tiempo” le facilita aprender, repasar contenidos de una manera más lúdica o interactiva.*



A los alumnos de primero de bachillerato “La Máquina del Tiempo”, les facilita aprender, repasar contenidos de asignatura de manera lúdica e interactiva con el 92 %, y el 8 % no está correlacionado con la gamificación. Si embargo, el porcentaje alto se han beneficiado en tener un pensamiento crítico al desarrollar estrategias para resolver problemas por ende el aprendizaje es más memorable.

Figura 31.

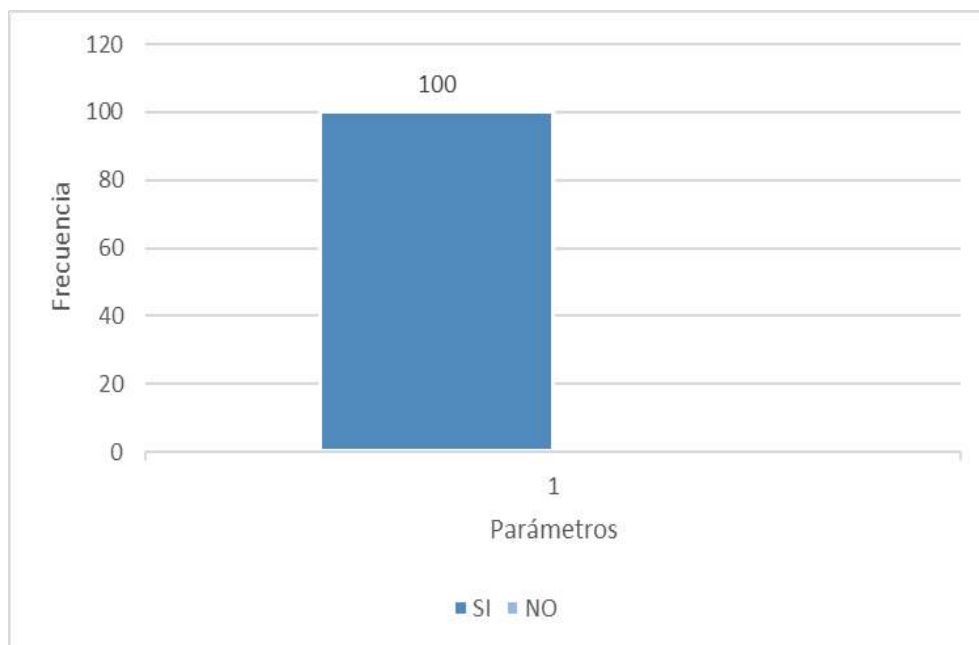
3. *La gamificación le ha facilitado la participación en la clase de Historia y le resulta más entretenida.*



La partición en la clase de Historia es más entretenida en la plataforma *Escape room* según los datos obtenidos con el 83 %; ayuda a transformar la experiencia educativa en la clase de Historia al hacerla más interactiva, motivadora y entretenida para los estudiantes. Al integrar estos métodos innovadores, los educadores pueden mejorar significativamente la participación y el aprendizaje de los estudiantes en esta disciplina, y con el 17 % manifiestan que no están entretenida en el mismo.

Figura 32.

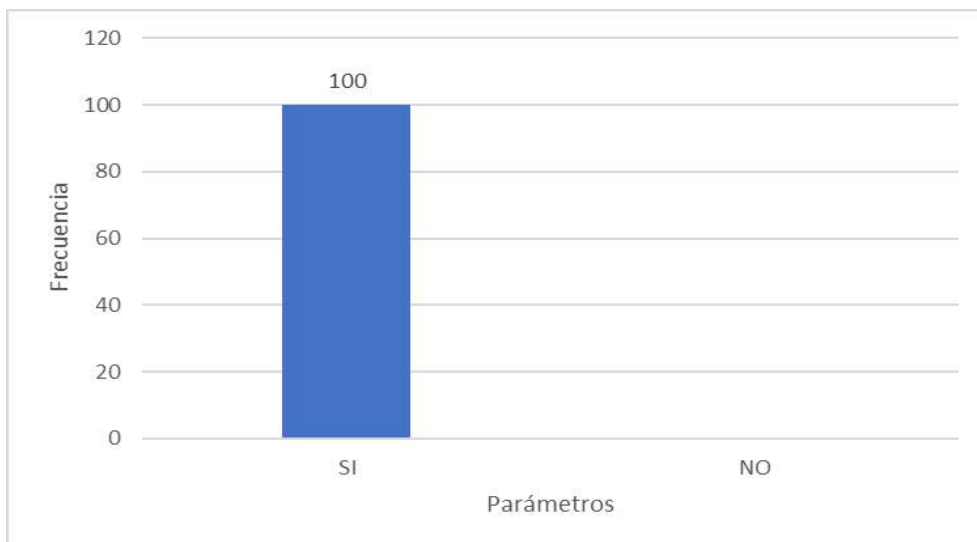
4. *¿Las reglas y los niveles de la gamificación Escape room “La Máquina del Tiempo” contribuyen en la cooperación para el desarrollo de actividades grupales e individuales?*



Las reglas y los niveles que componen en la gamificación “La Máquina del Tiempo” contribuyeron en la colaboración de los estudiantes para el desarrollo de la actividades grupales e individuales asignados por el docente del área con un porcentaje del 100 %. Además, diferencia del parámetro No, con un porcentaje de 0 %.

Figura 32.

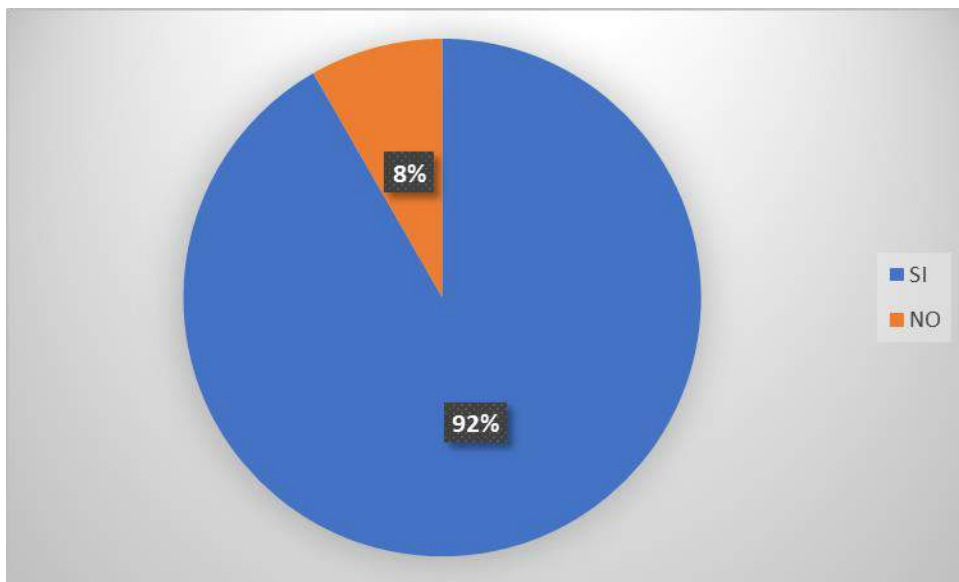
5. *¿Considera usted que el Escape room le facilita la comprensión de los contenidos de la asignatura de Historia?*



Los alumnos de primero de bachillerato mencionan que la comprensión de los contenidos de la asignatura de Historia es más fácil y accesible en *Escape room* con un porcentaje de 100 %. Al mismo tiempo, los temas de Historia adaptan a los estudiantes en contextos históricos determinados, permitiéndoles experimentar de manera práctica y vívida eventos, situaciones y personas del pasado. Esto puede hacer que los conceptos históricos sean más tangibles y comprensibles.

Figura 33.

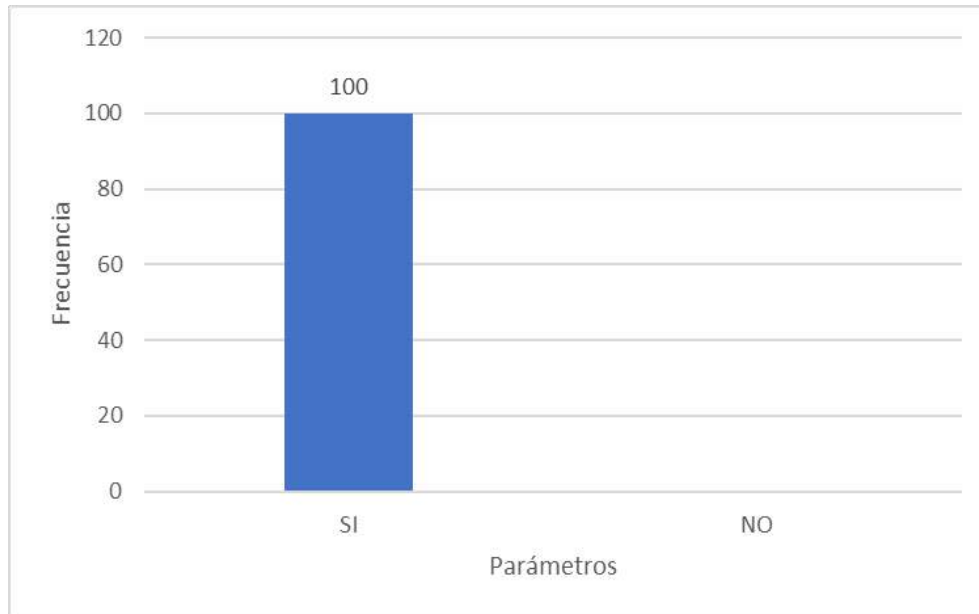
6. *¿Considera que el Escape room “La Máquina del Tiempo” le ayuda a desarrollar su capacidad de aprendizaje o conocimiento a través de los desafíos presentados?*



La Máquina del Tiempo favorece al desarrollo del aprendizaje o conocimiento de los estudiantes a través de los desafíos presentes, porque les permitió razonar, pensar de manera crítica y resolver cada pregunta o desafíos permitiéndoles desarrollar sus habilidades en situaciones complejas con resultado de datos obtenidos del 92 % Sí, y No con el 8 %.

Figura 34.

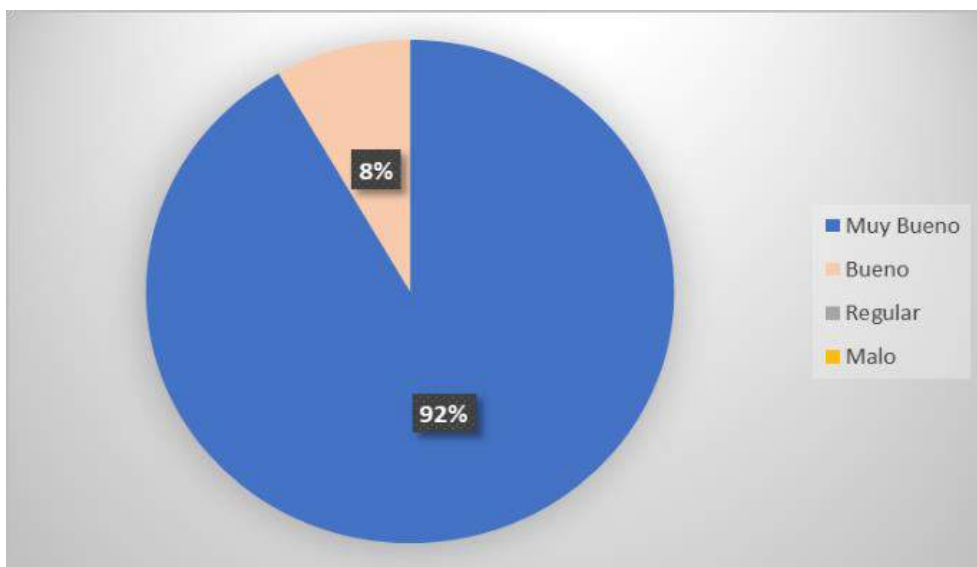
7. *El premiar los retos con insignias, trofeos, puntos, que suman en su nota final anima a esforzarte y de paso aprender.*



Según los datos obtenidos, los alumnos mencionan que los trofeos, insignias, puntos, favorecen a su nota final, por ende, les permite esforzarse y aprender la asignatura con un porcentaje de 100 %. Estos componentes aumentan la motivación, estimulan el esfuerzo y el Feedback positivo destacando los logros individuales e impulsando a mejorar los errores para perfeccionar y estimular la autoestima del estudiante.

Figura 35.

8. *¿Cuál es su valoración o satisfacción sobre el método de enseñanza en la “¿La Máquina del Tiempo”, según la evaluación planteado por el docente es?*



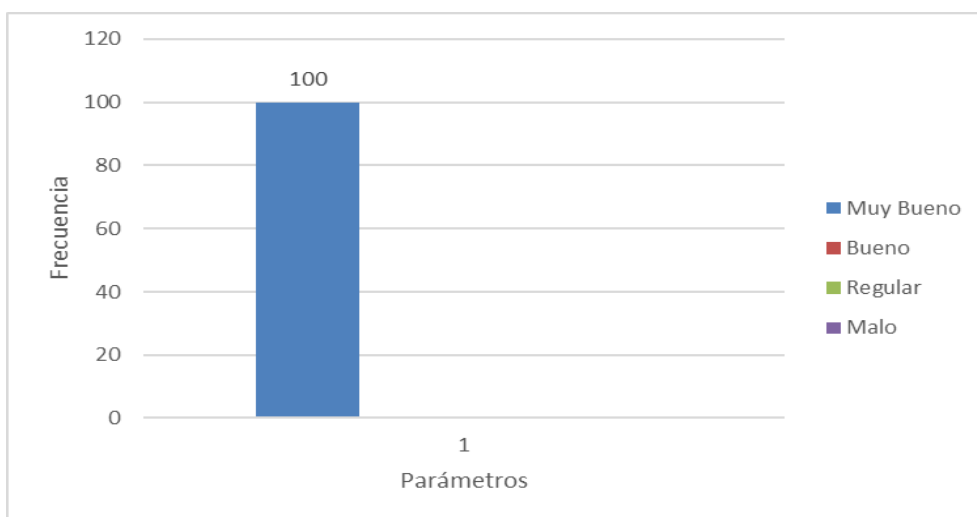
La satisfacción de los alumnos sobre el método de enseñanza en “La Máquina del Tiempo”, planteado por el docente es de 92 % muy bueno, teniendo una capacidad de motivar y mantener el compromiso de los estudiantes en la clase. Además, ofreció una experiencia enriquecedora en el ámbito educativo y social. A su vez el 8 % fue bueno que es un porcentaje mínimo.

Análisis de los resultados de las encuestas a los docentes del área de Ciencias

Sociales

Figura 36.

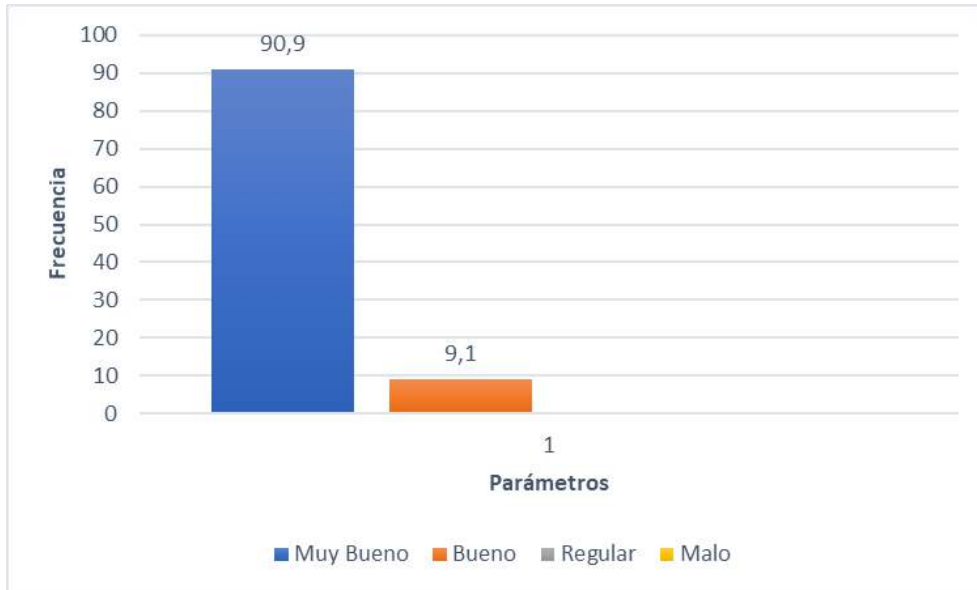
1. La gamificación *Escape room* “La Máquina del Tiempo” es una innovación metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato.



La gamificación *Escape room* “La Máquina del Tiempo” es una innovación metodológica en el proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de Historia de 1 BGU, con una aceptación de 100 % en la cuantificación muy Bueno. Porque es una forma creativa y dinámica de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje siendo más relevante y significativo para los estudiantes.

Figura 37.

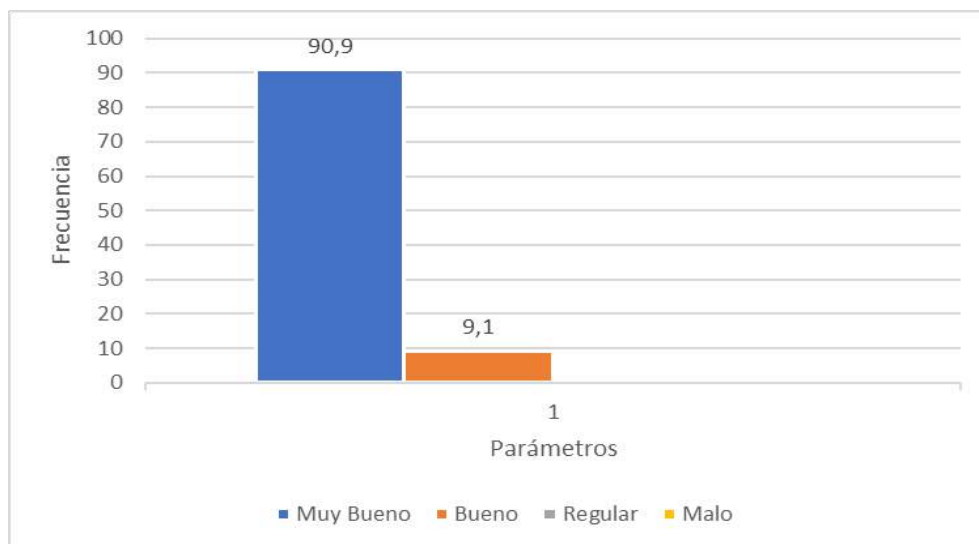
2. La gamificación *Escape room* “La Máquina del Tiempo” ¿Qué impacto tuvo en los estudiantes de primero de bachillerato?



La gamificación *Escape room* “La Máquina del Tiempo” tuvo varios impactos significativos con un porcentaje de 90, 1 % y 9, 1 % en los estudiantes, permitiendo desarrollar habilidades, como trabajo en equipo, comunicación, liderazgo a su vez mejoraron el pensamiento crítico y resolución de problemas efectivas planteados por el docente de la clase. También facilitó una comprensión duradera y profunda de los conceptos aprendidos en la asignatura.

Figura 38.

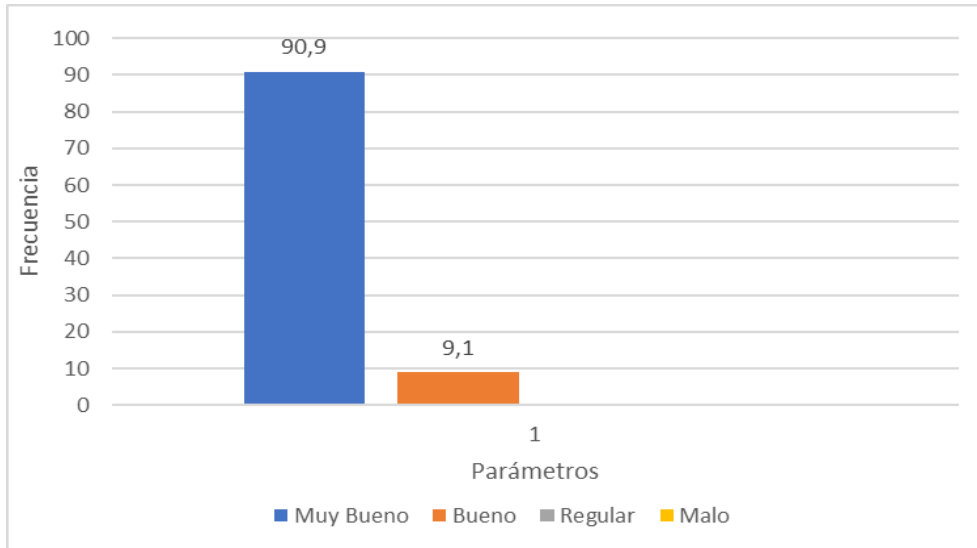
3. *Al aplicar la gamificación mejoró la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en comparación con otros métodos de enseñanza.*



La gamificación fue efectiva en los alumnos de primero de bachillerato porque mejoro la motivación, participación, el compromiso en 90, 9 % y 9, 1 % en comparación con otros métodos más tradicionales que se utilizaba para impartir la clase de Historia. Aumentando la satisfacción de los estudiantes promoviendo un aprendizaje significativo.

Figura 39.

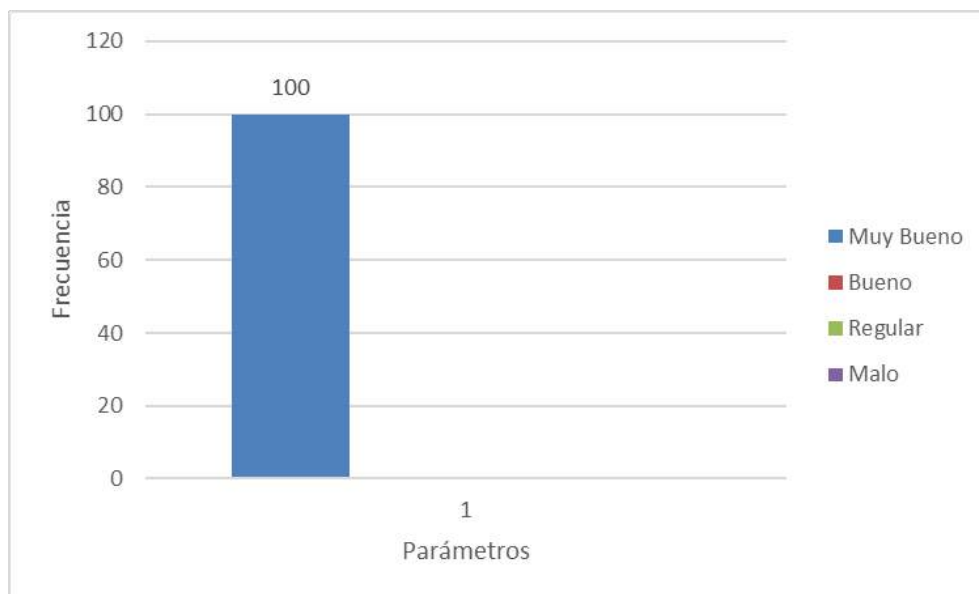
4. *¿Se han establecido métodos claros para evaluar y medir el rendimiento académico de los estudiantes que participan en actividades de gamificación?*



Los métodos establecidos para medir el rendimiento académico de los estudiantes según la gamificación se obtuvo un resultado significativo con el parámetro muy Bueno de 90, 9 % y bueno 9, 1 %. Estos métodos se enfocaron según los objetivos planteados en la gamificación o en planificación microcurricular, teniendo en cuenta las características específicas de cada actividad por medio de la observación directa y el criterio de evolución; a su vez los estudiantes obtuvieron en su rendimiento académico las notas más frecuentes Domina los Aprendizajes (10-9) y Alcanza los Aprendizajes (8).

Figura 40.

5. *El número y el tipo de desafíos de “La Máquina del Tiempo” influye en el desarrollo de actividades o trabajos.*



El número y el tipo de desafíos de “La Máquina del Tiempo” influye en el éxito de actividades o trabajos enviados por el docente con una aprobación del 100 %. Asimismo, el diseño de desafíos y niveles beneficia al desempeño continuo a lo largo de diversas destrezas fomentando la originalidad e innovación de proyectos, trabajos, deberes etc.

Figura 41.

Rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de la gamificación

CUADRO DE CALIFICACIONES DEL PRIMER TRIMESTRE 2023-2024 HISTORIA										
NOMINA DE ESTUDIANTES	ASIGNATURA: HISTORIA				SECCIÓN		MATUTINA			
	CURSO, GRADO, SEM				PRIMARIO		A			
	PRIMER TRIMESTRE				EVALUACIÓN		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE				PRIMARIO		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE				PRIMARIO		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE		PRIMER TRIMESTRE		PRIMARIO		PRIMARIO		PRIMARIO	
	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.58	6.80	6.87	6.75	6.00	6.90	7.06	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.58	6.80	6.87	6.75	6.00	6.90	7.06	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.00	5.70	5.85	5.27	6.00	6.90	6.07	C+	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	4.50	5.00	4.75	4.25	5.55	5.56	4.83	C-	NA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	5.50	6.00	5.80	5.22	6.00	6.00	6.00	C+	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.80	7.00	7.40	6.66	6.70	6.87	7.53	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.30	8.00	7.50	6.75	6.20	6.62	7.37	B-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.50	7.30	5.00	4.50	6.00	6.80	5.30	C-	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.50	6.00	6.00	5.40	7.00	6.70	6.00	C+	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	5.00	6.70	7.00	6.30	6.70	6.67	6.57	B-	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	4.85	7.80	5.77	5.89	7.88	6.75	6.88	B-	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.30	7.77	5.75	5.21	5.00	5.56	6.11	C+	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.00	6.00	5.70	5.83	6.00	6.86	6.83	B-	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.05	6.70	6.30	6.21	5.00	6.30	7.11	B-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.80	5.90	7.50	6.90	6.60	6.86	7.66	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.35	6.84	7.00	6.30	6.70	6.88	7.30	B-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.45	7.95	7.00	6.30	6.70	6.67	6.97	B-	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	6.85	4.89	8.00	7.20	6.77	6.68	7.88	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	7.90	7.99	6.00	5.40	7.70	6.76	6.80	C+	PA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	8.40	8.30	6.75	6.11	7.88	6.75	6.90	B-	PA	

Antes de la gamificación

CUADRO DE CALIFICACIONES DEL PRIMER TRIMESTRE 2023-2024 HISTORIA										
NOMINA DE ESTUDIANTES	ASIGNATURA: HISTORIA				SECCIÓN		MATUTINA			
	CURSO, GRADO, SEM				PRIMARIO		A			
	PRIMER TRIMESTRE				EVALUACIÓN		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE				PRIMARIO		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE				PRIMARIO		TRIMESTRAL			
	PRIMER TRIMESTRE		PRIMER TRIMESTRE		PRIMARIO		PRIMARIO		PRIMARIO	
	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA	NOTA
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	10.00	9.80	9.90	9.91	10.00	1.00	9.91	A+	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.60	9.98	9.80	8.82	10.00	1.00	9.82	A+	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	8.85	10.00	9.50	8.55	9.00	0.90	9.45	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	8.00	10.00	9.30	8.27	5.55	0.56	8.92	A-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.75	9.70	9.74	8.77	8.80	0.88	9.69	A+	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.60	8.89	9.25	8.92	8.70	0.87	9.19	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	10.00	9.99	7.50	6.75	6.20	0.62	7.37	B-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	8.99	9.99	8.00	7.20	8.00	0.80	8.89	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.00	9.68	9.00	8.10	7.00	0.70	8.89	A-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.00	9.54	9.00	8.10	6.70	0.67	8.77	A-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.00	9.03	8.89	8.00	7.88	0.79	8.79	A-	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.45	9.07	9.00	8.10	9.00	0.90	9.00	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.75	9.90	9.60	8.64	8.00	0.80	9.44	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.50	9.30	9.40	8.40	9.00	0.90	9.26	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.60	9.20	9.33	8.40	8.60	0.86	9.26	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	10.00	10.00	9.56	8.60	8.79	0.88	9.48	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.99	9.78	9.56	8.60	8.90	0.89	9.43	A-	DA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.45	9.88	8.00	7.20	8.70	0.87	8.81	B+	AA	
ALVARADO DAMIAN ALBERTO	9.95	9.95	8.70	7.83	7.78	0.78	8.61	A-	AA	

Después de la gamificación

El análisis de esta figura describe el rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato que se observan que antes de la gamificación las notas varían de una escala de 5 a 7. Asimismo, ningún estudiante tiene notas superiores a ocho, lo que indica que el nivel de rendimiento académico previo a la gamificación no era excelente. Esto podría estar relacionado con una falta de motivación, dificultades para comprender el contenido o métodos tradicionales

de enseñanza que no estaban siendo efectivos para mejorar el rendimiento. Sin embargo, después de la ejecución de la gamificación se evidencia las notas que constan en un rango de 8 a 9.91, solo se puede observar una nota de 7, lo que muestra un cambio notable en el rendimiento académico de los estudiantes; es decir la mayoría de los estudiantes lograron mejorar su rendimiento por encima de lo que previamente alcanzaban.

La implementación de la gamificación demuestra haber tenido un impacto positivo en el rendimiento académico. Las actividades gamificadas han incrementado la motivación, el compromiso y la comprensión de los contenidos, lo que se refleja en las mejores calificaciones. El hecho de que solo haya una nota de 7, en lugar de muchas en ese rango como antes, indica que la mayoría de los estudiantes se beneficiaron de esta nueva metodología de enseñanza.

CONCLUSIONES

- Se establece que la gamificación se basa en principios o teorías como la autodeterminación, flujo, constructivismo y conectivismo en la enseñanza de Historia que transforman la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido histórico, haciendo el aprendizaje sea más accesible, atractivo y significativo a través de estrategias o metodologías activas, participativas y contextualizadas. Estos fundamentos teóricos como la motivación se relacionan con el proceso de enseñanza a través de la gamificación respaldan su aplicación como metodología activa en el proceso educativo.
- Los componentes de la gamificación, que se combinaron para crear una experiencia educativa enriquecedora y motivadora, facilitaron el aprendizaje de Historia de manera más lúdica e interactiva. También desarrollaron habilidades críticas y transversales en los estudiantes de primero de bachillerato a través de sus elementos mecánicos (reglas, objetivos definidos, recompensas), dinámicos (niveles, participación, progresión y narrativa) y elementos específicos del juego como la temática histórica, desafíos, y colaboración en equipo, convirtiéndose en una metodología efectiva para transformar la enseñanza y el aprendizaje en la clase de Historia.
- La actividad gamificada se basó con la planificación microcurricular de la asignatura de Historia. Se consideró el contenido y objetivos, relacionados con el tema de la evolución de los homínidos, organizadas en seis fases donde cada fase se trata la evolución del hombre en su hábitat, alimentación herramientas, etc.

- Los estudiantes de primero de bachillerato tuvieron un impacto altamente significativo con un porcentaje del 100 % y 90, 9 %. Según los datos obtenidos sobre la gamificación, “La Máquina del Tiempo” mejoró el rendimiento académico, el trabajo en equipo, la interacción en la clase, el pensamiento crítico y/o el razonamiento de los estudiantes. Al mismo tiempo, los estudiantes tienen una percepción en la comprensión de los contenidos de Historia generando más compromiso y motivación en la asignatura. Esto permitió que los alumnos que desarrollaron los trabajos, actividades, deberes entre otros sean exitosos, a su vez, con la gamificación los estudiantes pudieron retener más información según las evaluaciones que se les planteó.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes innoven sus métodos de enseñanza mediante estrategias como la gamificación. Esto permite que los estudiantes tengan una participación activa y no sean solo receptores de contenido. La metodología tradicional, según se ha confirmado en esta investigación, no tiene un impacto significativo en los estudiantes.
- Se recomienda que los docentes adquieran habilidades en el uso de las herramientas lúdicas y métodos de enseñanzas innovadores o actualizados. Esto influirá en una aplicación efectiva de las técnicas de gamificación en el proceso de enseñanza de Historia.
- Tener en cuenta que la institución cuente con un laboratorio de computación o los estudiantes tengan acceso a un dispositivo para que se pueda aplicar de manera individual las técnicas o métodos de enseñanza a través de la gamificación.
- Diseñar diferentes actividades basadas en diversas temáticas de la asignatura que se esté impartiendo para observar el flujo de aprendizaje aplicados con diferentes elementos de la gamificación.
- Se sugiere que los docentes desarrollen la planificación microcurricular de acuerdo a las necesidades de la mayoría de los estudiantes o identificar que alumno necesita exactamente la adaptación curricular para adjuntar en la actividad gamificada, tomando en cuenta que elementos o componentes de la gamificación y herramientas tecnológicas necesita el estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, V., Mazorra, L., Salgado de la Nuez, A. (2019). *Propuesta de herramientas para la gamificación en el aula universitaria*. Recuperado el 25 de junio del 2024, Universidad de las Palmas de Gran Canaria. <http://hdl.handle.net/10553/123144>
- Alart., N. (2010). *La evaluación competencial*. Aula TIC. (30)1-3.
- Alvarado, M. H. (2020). *Estrategias didácticas mediadas por la gamificación en genially para el mejoramiento de la habilidad descriptiva* (Tesis de maestría, Universidad de Santander). Repositorio US. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/aeb3f162-fd58-4453-9d96-beae2f6cf421/content>
- ANC. (2008). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado el 7 de mayo de 2024, Registro oficial órgano del gobierno del Ecuador. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- ANC. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado el 20 de mayo de 2024, Registro oficial órgano del gobierno del Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Arias, P. F., Olmedo, E. O., Rodríguez, D. V., Vallecillo, A. I. G. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, (31), 388-409.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune y Stratton.
- Benítez-Vargas, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 3, 10(19), 65-66.
- Bonetto, V., Calderón, L. (2014). *La importancia de atender a la motivación en el aula*. Recuperado el 20 de mayo de 2020, PsicopediaHoy (16): <http://psicopediahoy.com/importancia-atender-a-la-motivacion-en-aula/>
- Camus, K.Y., Schult, N.E., Sotillo, P.D., Benites, R. (2022). Plataforma Moodle, como herramienta digital para la comunicación intercultural de estudiantes de beca 18. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 6 (26), 2062 – 2077. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n26/a21-2062-2077.pdf>
- Carrasco, S. A. N., Castellanos-Ramírez, J. C., Espinosa, F. P. (2021). Contraste de experiencias de estudiantes universitarios en dos escenarios educativos: enseñanza en línea vs. enseñanza remota de emergencia. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65).
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R. y Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701.
- Cervantes, M.J., Llanes, A., Peña, A. A., Cruz, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29063559011>

- Cornella, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Corrales, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación en la Escuela*, 102, 86-90. doi:10.12795/IE.2020.i102.06
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper- Perennial.
- Cuadros, L., López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379>
- Ducuara, L., Rodríguez, A., Niño, J., Fernández, F. (2020). Material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología en estudiantes de educación media. *Revista Boletín Redipe*, 9(6), 144–156. doi: <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i6.1008>
- Expósito, E., y Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22. doi: <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Fernández-Vega, I., Santos-Juanes, J., y Quirós, L. M. (2021). Uso de la app Kahoot para cuantificar el grado de atención del alumno en la asignatura de Anatomía Patológica en Medicina y evaluación de la experiencia. *Educación Médica*, (22), 375-379. doi: <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.01.004>
- Galatanu, E. (2020). *Gamificación en el aula* (Tesis de Maestría, Universidad Zaragoza, Zaragoza). Repositorio UZZ. Retrieved from <https://zaguan.unizar.es/record/100867#>
- Galván-Cardoso, A., Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12). doi: 10.35381/cm.v7i12.457
- Gamero, W. J. (2022). La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad (Tesis de maestría, Universidad autónoma de Bucaramanga). Repositorio de UNAB <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/17472?show=full>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., y Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://bit.ly/3uUTjU5>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Gomera, J. (2020). Plataformas virtuales: Definición, características, beneficios y ejemplos. Recuperado el 4 de junio de 2024, Catálogo de cursos. <https://josegomera.com/academico/plataformas-virtuales-definicioncaracteristicas-beneficios-y-ejemplos/>



- González-Valencia, G. A.; Santisteban-Fernández, A., Pagès-Blanch, J. (2020). Finalidades de la enseñanza de la historia en futuros profesores. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, (13), 1-23. doi: 10.11144/Javeriana.m13.fehf
- Guamán, V. E. (2019). El pensamiento computacional en el ámbito educativo. *Sociedad y Tecnología*, 2(1), 500. doi: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126>
- Hernández, S.M. (2021). Gamificación como recurso didáctico en la capacidad investigativa de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Augusto Solórzano Hoyos” del cantón Chone (Tesis de maestría, Universidad de San Gregorio de Portoviejo). Repositorio Institucional Sangregorio. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2387/1/ESCAPE%20ROOM%20EDUCATIVO%20PARA%20PROMOVER%20LA%20CAPACIDAD%20INVESTIGATIVA.pdf>
- IIPE-UNESCO. (2019). *Políticas Digitales en los Sistemas Educativos de América Latina 2013 2018*. Recuperado el 10 de junio de 2024. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwixrczAw5b0AhWZRTABHbbcBssQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.buenosaires.iipe.unesco.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Farchivos%2F>
- J.P, R. (2016). *Modelo pedagógico constructivista y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la unidad educativa juan benigno vela* (Universidad Técnica de Ambato). Repositorio de UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24402/1/Tesis%20maestria%20Pablo%20Robalino%20A.pdf>
- Jurado, M. B. (2022). La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de educación básica "La Merced", del Cantón Ambato” (Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato). Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35232/1/Proyecto%20de%20Titulaci%3%b3n%20de%20Jurado%20Mera%20Mar%3%ada%20Bel%3%a9n%20portada%20corregida-signed-signed.pdf>
- Kaul, V., Morris, A., Chae, J. M., Town, J. A., y Kelly, W. F. (2021). Delivering a Novel Medical Education “Escape Room” at a National Scientific Conference: First Live, Then Pivoting to Remote Learning Because of COVID-19. *Chest*, 160(4), 1424-1432. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chest.2021.04.069>
- L. Cruz (2023). *Requisitos técnicos Genially*. Recuperado el 06 de septiembre 2024, Genially: <https://view.genially.com/650a4c4cacb3440011d6175d/presentation-requisitos-tecnicos#:~:text=Para%20obtener%20el%20mejor%20rendimiento,Linux%20%2D%20chrome OS.>
- López – Altamirano, D., López – Altamirano, Gómez – Morales, M., D., Ojeda – Sánchez, E., Tunja – Castro, D., Paredes – Maroto, M., Sánchez – Aguaguiña, N., Barroso – Barrera, M. (2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Pol. Con.* 7(2), 1419-1430. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R. y Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. doi: <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Martínez-Hita, M., Miralles-Martínez, P. y Gómez, C. J. (2021). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25.
- Mejía-Tigre, N. G.-H.-Á.-Z. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Ciencia Matria*, 6(3), 520-542. doi: <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.413>
- MINEDUC. (2017). Agenda Educativa Ecuador. 10–47. Recuperado el 25 de junio de 2024. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- Montalvo, V., Villena, M., y Franco, G. (2022). Competencias digitales en docentes del Perú. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Alpha Centauri*, 14–21. doi: <https://doi.org/10.47422/ac.v3i2.75>
- Montoya, D. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales* (Tesis de Licenciatura, Universidad Antonio Nariño). Repositorio Institucional. <https://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4925/1/2021DiegoMontoya.pdf>
- Mosquera, H.D. (2023). la gamificación como estrategia metodológica innovadora para reforzar el aprendizaje en el área de ciencias sociales de los estudiantes del noveno de EGB de la unidad educativa san francisco de sales durante el periodo 2020-2021 (Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca). Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24811>
- Mosquera, I. (2018). *¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación*. Recuperado el 28 de mayo de 2024, UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/>
- Muñoz, W., Medina León, A., Vera Mora, G., Castro Molina, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(1), 632-652.
- Nakamura, J., y Csikszentmihalyi, M. (2002). El concepto de flujo. *Manual de psicología positiva*, 89, 105.
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., Femia-marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: una revisión sistemática. *Retos*, 42, 507-516. <https://bit.ly/3I9Ay5t>
- Ordóñez, M.A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores (Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca). Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>

- Ortiz. (1987). *Técnicas de evaluación*. Ediciones Eco. Bogotá, Colombia, 10-25.
- Palma-Ruiz, G., Moreno, M., Cortés, M. (2019). *Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas*. Recuperado el 05 de mayo del 2024, Experiencias en un taller de formación. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179462794003/html/index.html>
- Parrales Poveda, M. L., Parrales, J., Fienco Parrales, M. J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Lídere*, 2, (1), 4-14. Doi <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pinilla, S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil* (Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid). Repositorio Uva. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42865>
- Reyes, R. (2020). Cómo mejorar el aprendizaje híbrido a través de una evaluación socio formativa en tiempos del Covid-19. Recuperado el 23 de mayo de 2024, Memorias del Quinto Congreso Internacional de Evaluación socio formativa (VALOR -2020). Congreso conducido por el Centro Universitario CIFE, Cuernavaca, México. <https://cife.edu.mx/recursos>
- Reyes, Y., Cañizares, R., Varga, K., García, M. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13 (6)158-178
- Rodríguez-Torres, A.F., Cañar-Leiton, N, C., Gualoto-Andrango, O.M., Correa-Echeverry, J.E. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dom. Cien*, 7 (2), 662-681 DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.266>
- Roldán, A. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. GeoGraphos Grupo Interdisciplinario de Estudios Críticos y de América Latina (GIECRYAL) de la Universidad de Alicante, 12,162-192
- Ruiz, J. (2022). Acoso escolar y logros académicos del área personal social de los niños de 5to y 6to grado de educación primaria en la institución educativa 601525 del distrito de trompeteros, provincia de nauta - loreto, año 2021 (Tesis de grado Universidad Alas Peruanas). Repositorio UAP. https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/12886/1/Tesis_acoso_escolar_logros_acad%c3%a9micos_%c3%a1rea_personal_social_primaria_I.E.%20N%c2%b0%2061525_distrito_Trompeteros_provincia_Nauta_Loreto.
- Ryan, R., Deci, E. (2000). *Motivaciones intrínsecas y extrínsecas: definiciones clásicas y nuevas direcciones*. Recuperado el 25 de mayo de 2024, Psicología educativa contemporánea. American Psychologist. <https://www.aguaeden.es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca-definiciones-y-ejemplos>
- Sagñay, M. (2021). Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural ambrosio lasso, cantón guamate (Titulo de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo). Repositorio de UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8313>

- Salvador-Gómez, A., Escrig-Tena, A. B., Beltrán-Martín, I. and García-Juan, B. (2022). Virtual escape room: a university teaching tool for developing transversal competencies and knowledge retention. *Tecnología Ciencia y Educación*, 21, 7-48. doi: <https://doi.org/10.51302/tce.2022.664>
- Tamaquiza, R. E (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Química en el segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda”, D. M. de Quito, 2021-2022(Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador).
- Tenesaca, M. E., Criollo, F. E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe, (Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación). Repositorio de UNAE.<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Tolentino-Quñones, H. (2020). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *593 digital Publisher CEIT*, 6(4-1). doi: <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679>
- Torregrosa, P. (2023). *Gamificación educativa: Propuesta de aplicación en un aula de inglés de 3º de Educación Primaria* (Tesis de pregrado Universidad Católica de Valencia). Repositorio UCV. <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/4194/TorregrosaGarciaPatriciaTrabajoFinDeGradoGamificacionEducativa-1.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Trenzano, L. (2022). Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva (Tesis de maestría, Universidad Oberta de Ctalunya). Repositorio de UCO. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/138311/6/ltrenzanoTFM0122memoria.pdf>
- UNESCO (2020). *La inteligencia artificial en la educación*. Recuperado el 5 de junio de 2024.<https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
- UNESCO. (2021). *Construir sociedades del conocimiento*. Recuperado el 5 de junio de 2024. <https://es.unesco.org/themes/construir-sociedades-del-conocimiento>
- UNESCO. (2021). *Industria, Innovación e Infraestructura*. Recuperado el 5 de junio de 2024.<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/infrastructure/>
- UNESCO. (2021). *Lideras el ODS 4- Educación 2030*. Recuperado el 5 de junio de 2024. <https://es.unesco.org/themes/liderar-ods-4-educacion-2030>
- Valera, M.J., Cabrera, M.A., Martín-Martín, F.M.(2019).El escape room como método para el aprendizaje de segundas lenguas. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/337545670_El_escape_room_como_metodo_para_el_aprendizaje_de_segundas_lenguas
- Vargas, A. J. (2019). *Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato* (Tesis de maestría, Universidad Católica de Murcia). Repositorio UCM. https://repositorio.ucm.edu/bitstream/handle/10952/4022/Vargas_Suarez_AntonioJesus.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- Vázquez, F. (2021). *Gamificación en educación física: 4 tipos de gamificaciones. El Valor de la Educación Física*. Recuperado 18 de mayo de 2024, de <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/video/gamificacion-en-educacion-fisica/>
- Villota, J., Villota-Enríquez, M. y González, H. (2020). Las tareas matemáticas en la educación infantil: un acercamiento a la utilización de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas. En Cano, M. y Giraldo, L. (eds. científicas). *Perspectivas de la enseñanza en educación infantil* (pp. 47-74). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.
- Vinueza, M. G. (2020). Convirtiendo tus ideas en experiencias. *Revista Para el Aula*, 36, 35-36.
- Yunga, T.M. (2022). Recursos educativos digitales basados en la Gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el 8vo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa “Molleturo”, año lectivo 2020-2021(Tesis de maestría Universidad Politécnica Salesiana). Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21989>
- Zambrano-Álava, A., Lucas-Zambrano, M., Luque-Alcívar, K., Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dom. Cien*, 6 (3), 349-369. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>