



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL CANTÓN EL GUABO EN LOS  
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "ZOILA  
UGARTE DE LANDÍVAR" PERIODO 2021.**

**TAMAYO GUAJALA LADY PRISCILA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MARTINEZ AVELINO EVELYN INES  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL CANTÓN  
EL GUABO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE  
BÁSICA DE LA ESCUELA "ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR"**

**MARTINEZ AVELINO EVELYN INES  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**TAMAYO GUAJALA LADY PRISCILA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL CANTÓN  
EL GUABO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE  
BÁSICA DE LA ESCUELA "ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR"**

**MARTINEZ AVELINO EVELYN INES  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**TAMAYO GUAJALA LADY PRISCILA  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ESPINOZA FREIRE EUDALDO ENRIQUE**

**MACHALA  
2021**

# Gamificación historia de El Guabo

*por* Tamayo Martinez Evelyn

---

**Fecha de entrega:** 11-sep-2021 07:13a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1645914129

**Nombre del archivo:** TAMAYO-MART\_NEZ\_ESPECIALISTA\_1.docx (1.99M)

**Total de palabras:** 32843

**Total de caracteres:** 180144

# Gamificación historia de El Guabo

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[recursosticeducacioncuatropuntocero.blogspot.com](http://recursosticeducacioncuatropuntocero.blogspot.com)

Fuente de Internet

2%

---

2

[dspace.unach.edu.ec](http://dspace.unach.edu.ec)

Fuente de Internet

2%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 450 words

Excluir bibliografía

Activo

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, MARTINEZ AVELINO EVELYN INES y TAMAYO GUAJALA LADY PRISCILA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL CANTÓN EL GUABO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR" PERIODO 2021., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

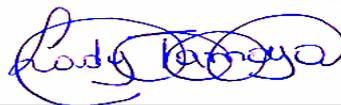
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MARTINEZ AVELINO EVELYN INES

0704459338



TAMAYO GUAJALA LADY PRISCILA

0707026936

## **DEDICATORIA**

Para empezar, el presente trabajo está dedicado a Dios por bendecirnos en el trayecto de nuestras vidas, como no mencionar a nuestras familias, que siempre han sido un apoyo incondicional, no solo en la vida personal, sino universitaria, sobre todo por impulsarnos a ser buenas estudiantes y luchar por ser mejores cada día, con el fin de obtener nuestros títulos y destacarnos como excelentes profesionales. También queremos extender nuestra gratitud al Dr. Eudaldo Enrique Espinoza Freire, tutor de nuestro proyecto integrador, por la paciencia y disposición de guiarnos en la investigación.

Evelyn y Lady

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios, a nuestras familias, quienes fueron y son nuestra inspiración para estudiar, al apoyarnos en todo momento para cumplir nuestras metas propuestas. También estamos agradecidas con nuestros docentes de la Universidad, que se esforzaron por brindarnos una enseñanza de calidad, a los docentes de las escuelas, donde hemos realizado nuestras prácticas pre profesionales, al Dr. Eudaldo Enrique Espinoza Freire, distinguido docente y tutor, quien fue nuestro guía en la elaboración del presente trabajo.

Evelyn y Lady

## RESUMEN

La investigación que se presenta a continuación describe como la gamificación puede generar cambios positivos en el proceso educativo de las distintas asignaturas, especialmente en el área de Estudios Sociales, partiendo de un problema central ¿De qué manera el desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021? Este proyecto tiene como objetivo Determinar cómo el desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?. La hipótesis central fue el desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de séptimo año de básica de la escuela antes mencionada. Por el tipo de investigación, el presente proyecto reúne las condiciones de un estudio cuasi experimental. El método de investigación aplicada fue analítico-sintético y el histórico-lógico. De la misma manera fue necesario aplicar el método estadístico para establecer la obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables y valores numéricos (tabulación de datos, junto el análisis de los resultados encontrados). Posteriormente se continuó con la aplicación de encuestas a la muestra de investigación, ficha de observación para registrar todos los indicadores planteados y también ser analizados, coincidiendo con las encuestas, adicionalmente se realizó una entrevista al docente de 7mo año "A". En este sentido, se ha diseñado un manual didáctico que conduce a la explicación de cómo crear diversas actividades gamificadas, paso a paso.

**Palabras claves:** Gamificación, manual, historia, investigación, actividades gamificadas.

## **ABSTRACT**

The research presented below describes how gamification can generate positive changes in the educational process of the different subjects, especially in the area of Social Studies, starting from a central problem. In what way does ignorance of Local History (El Guabo) it affects the students of the Seventh year of Basic of the School "Zoila Ugarte de Landívar" period 2020-2021? This project aims to determine how ignorance of Local History (El Guabo) affects Seventh-year Basic students of the School "Zoila Ugarte de Landívar" period 2020-2021? The central hypothesis was the ignorance of the Local History (El Guabo) affects the students of the seventh year of elementary school of the aforementioned school. Due to the type of research, this project meets the conditions of a quasi-experimental study. The applied research method was analytical-synthetic and historical-logical. In the same way, it was necessary to apply the statistical method to establish the obtaining, representation, simplification, analysis, interpretation and projection of the characteristics, variables and numerical values (data tabulation, together with the analysis of the results found). Subsequently, the application of surveys to the research sample continued, an observation sheet to record all the silver indicators and also be analyzed, coinciding with the surveys, additionally an interview was conducted with the 7th year teacher "A". In this sense, a didactic manual has been designed that leads to the explanation of how to create various gamified activities, step by step.

**Keywords:** Gamification, manual, history, research, gamified activities.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO.....	16
1.1. Concepciones – normas o enfoques diagnóstico.....	16
1.1.1. Antecedentes de la investigación .....	16
1.1.2. Estudio de los enfoques del diagnóstico .....	30
1.1.3. Bases teóricas. Conceptualización y operacionalización de las variables .....	30
1.2. Descripción del proceso diagnóstico.....	54
1.2.1. Nivel de investigación (tipo de investigación).....	54
1.2.2. Diseño de la investigación (Métodos de investigación).....	55
1.2.3. Población y muestra .....	56
1.2.4. Criterios de inclusión y exclusión .....	58
1.2.5. Técnicas de recolección de datos .....	58
1.2.6. Proceso de validación de los instrumentos.....	62
1.2.7. Proceso del consentimiento informado .....	64
1.2.8. Limitaciones .....	66
1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento.....	66
1.3.1. Procesamiento y análisis de los datos .....	66
1.3.2. Discusiones de los resultados.....	78
1.4. Selección de requerimiento a intervenir: justificación.....	82
CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA .....	83
2.1 Descripción de la propuesta .....	84
2.1.1 Fundamentación científica teórico-pedagógico .....	84
2.2. Objetivo de la Propuesta .....	88
2.2.1. Objetivo general .....	88
2.2.2. Objetivos específicos .....	88
2.3. Componentes estructurales.....	89
2.4. Fase de implementación.....	90
2.4.1. Fase de diagnóstico .....	90
2.4.2. Fase de diseño .....	91
2.4.3. Fase de socialización.....	92
2.4.4. Fase de aplicación .....	92
2.5. Recursos logísticos.....	95
CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD.....	96
3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta .....	96
3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta .....	97

3.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	97
CONCLUSIONES .....	99
RECOMENDACIONES.....	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	101
ANEXOS .....	110
CAPTURAS DE CITAS.....	185

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Contenidos sobre aspectos de la historia local.....	70
Tabla 2. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Evaluación de la historia local en el proceso enseñanza aprendizaje .....	70
Tabla 3. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Utilidad social y personal del conocimiento de la historia local .....	70-71
Tabla 4. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Restricciones .....	71
Tabla 5. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Emociones .....	71
Tabla 6. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Desafíos .....	71
Tabla 7. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Competencia .....	72
Tabla 8. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Recompensas .....	72
Tabla 9. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Estado de ganadores .....	72
Tabla 10. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Contenidos sobre aspectos de la Historia Local .....	73
Tabla 11. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Evaluación de la Historia Local en el proceso enseñanza aprendizaje .....	73
Tabla 12. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local .....	73
Tabla 13. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Restricciones .....	73
Tabla 14. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Emociones.....	74
Tabla 15. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Desafíos .....	74
Tabla 16. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Competencia .....	74
Tabla 17. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Recompensas .....	75

Tabla 18. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión Estado de ganadores .....	75
Tabla 19. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Contenidos sobre aspectos de la Historia Local .....	75
Tabla 20. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Evaluación de la historia local en el proceso enseñanza aprendizaje .....	76
Tabla 21. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local .....	76
Tabla 22. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Restricciones .....	76
Tabla 23. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Emociones .....	77
Tabla 24. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Desafíos .....	77
Tabla 25. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Competencia .....	77
Tabla 26. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Recompensas .....	77-78
Tabla 27. Resultados de la entrevista aplicada aplicada al docente. Dimensión Estado de ganadores .....	78

## ÍNDICE DE CAPTURA DE CITAS

<b>Introducción</b>	
López, Cabrera y Ocampo (2021)	188
<b>Capítulo I</b>	
<b>Antecedentes históricos</b>	
Guzmán, Escudero y Canchola (2020)	189
Sánchez, García y Ajila (2020)	190
<b>Referentes globales del problema</b>	
Lozada y Betancur (2017)	191
<b>Referentes nacionales del problema</b>	
Espinoza (2018)	192
<b>Estudio de los enfoques del diagnóstico</b>	
Castro (2021)	193
<b>Conceptualización de la variable dependiente la gamificación</b>	
Bazán y Huesca (2016)	194
Sánchez y Colomer (2018)	195
<b>Operacionalización de la variable dependiente la gamificación</b>	
Oliva (2016)	196
Algara (2016)	197
Liberio (2019)	198
Zepeda, Abascal y López (2016)	199
<b>Conceptualización de la variable independiente: Historia Local</b>	
Molina, Miralles, Deusdad y Begoña (2017)	200
Calvas, Espinoza y Herrera (2019)	201
Gómez, Rodríguez y Mirete (2016)	202
Calvas y Espinoza (2017)	203
<b>Operacionalización de la variable independiente: Historia Local</b>	
Lalangui , Valarezo , Paucar y Durán (2019)	204
Bécares, Busto y González (2016)	205
González, Montanares y Martínez (2018)	206
Gómez (2018)	207
Gómez, Miralles y Chapman (2017)	208
Chiecher (2016)	208
Jiménez, Tejeda y Quincoses (2018)	210
<b>Población</b>	
Arias, Villasís y Novales (2016)	211
<b>Instrumentos</b>	
Pozzo, Borgobello y Pierella (2018)	212

## INTRODUCCIÓN

La educación actual requiere un cambio transformador hacia la formación de alumnos competitivos y comprometidos a aprender y desarrollar sus habilidades, con la mediación de docentes capaces de llevar a cabo ese proceso, implementando nuevas metodologías, respondiendo a las necesidades de los educandos, así mismo manteniendo la motivación, no solo al inicio, sino en el proceso y en el final de la clase, incluyendo a la evaluación.

Hoy en día la tecnología se ha convertido en una herramienta muy usada en el campo educativo y los profesores han acudido a su utilización, con el fin de mantener el interés del alumnado, principalmente en asignaturas que ellos consideran como aburridas y monótonas, como es Estudios Sociales, con el fin de crear un ambiente divertido, pero provechoso.

Es por esta razón que la enseñanza de la Historia en Estudios Sociales muchas veces se involucra en el “desarrollo de temas teóricos, repitiendo fechas, artículos, conceptos y definiciones” (López et al., 2021, p. 37), pero en realidad es un desafío que incluye el diseño y desarrollo de una serie de actividades creadas para que los jóvenes adquieran conocimientos que se consideren relevantes con respecto a la sociedad actual.

Este conocimiento incluye las relaciones entre los diferentes grupos humanos y los problemas, aciertos y fracasos que les afectan, para comprender por qué la cultura y la humanidad en su conjunto se convierten en lo que hoy son.

Suceso notorio en los estudiantes de 7mo año de Educación básica “A” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, durante las prácticas pre profesionales, donde se ha detectado poca motivación de parte de los educandos por aprender Historia, persistencia de clases tradicionales, que consisten en la trasmisión pasiva de información, de parte del docente hacia el estudiante, este como un ser no activo. Por ende, se puede evidenciar la escasa utilización de la gamificación.

El presente proyecto pretende evaluar la efectividad de una nueva metodología aplicada en la impartición de clase, como es la aplicación de una herramienta gamificada que contribuya a despertar el interés del estudiante, que incentive su curiosidad y sobre todo participe de manera activa durante el proceso enseñanza aprendizaje, cumpliéndose el cronograma de actividades. (Anexo# 1)

Este trabajo está estructurado en 3 capítulos: 1) Diagnostico del objeto de estudio. 2) Propuesta Integradora. y 3) Valoración de la factibilidad, además de las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO**

El presente capítulo aborda los antecedentes históricos y referenciales de la gamificación en el proceso educativo, como sustento teórico de la investigación, de la misma manera los enfoques del proceso de diagnóstico del objeto de estudio, análisis del contexto, desarrollo de la matriz de requerimiento y la selección del requerimiento, exponiendo el procesamiento y análisis de datos.

### **1.1. Concepciones – normas o enfoques diagnóstico**

En este acápite se subdivide en dos acápites, el primero describe el análisis de los antecedentes históricos y referenciales de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la historia local y el segundo al estudio de los enfoques en la educación.

#### **1.1.1. Antecedentes de la investigación**

En base al análisis cronológico de los antecedentes históricos y referenciales sobre el uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la historia local se determina los referentes teóricos e instrumentales en los cuales se fundamenta el diagnóstico y la propuesta del proyecto.

##### **1.1.1.1 Antecedentes históricos**

La tecnología se ha desarrollado con el paso de los años y sobre ella se han creado nuevas estrategias de enseñanza, como es la gamificación, “que ha ganado interés creciente en el ámbito educativo por su facilidad de integración con entornos de aprendizaje digitales” (Guzmán et al., 2020, p. 13), un tema no desconocido para muchos docentes, estudiantes y que tiene un tiempo considerable desde su iniciación, sin embargo hoy en día se ha consolidado, por los grandes beneficios y logros que ha generado su funcionamiento, no solo en la educación.

Escribano (2013) realizó una investigación denominada "Gamificación versus Ludictadura", con el propósito de expresar supuestos sobre la antigua relación entre humanos y motivación, además de recalcar que no es una práctica reciente, sino antigua, donde siempre ha estado presente. También enfatizó la necesidad de democratizar el proceso de gamificación para evitar malinterpretaciones.

El método utilizado es analítico, porque la ludificación se dividió en varias partes, para observar los efectos de la naturaleza y el tiempo. La gamificación comenzó “en 1970, cuando Clark C. Abt en Estados Unidos lanzó " Serious Games” (Escribano, 2013, p. 9). Cabe señalar que las dinámicas juegan un papel importante en todos los aspectos de nuestra vida, y el concepto.

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios porque se relaciona con el uso inmenso de las metodologías en un entorno educativo y cómo se debe cambiar las aulas para que no parezcan fábricas de estudiantes. Las motivaciones en sí, son inherentes a la existencia personal, aprendizaje y socialización. La gamificación siempre ha sido, es y será un proceso inseparable al ser humano. De manera similar, después de algunas modificaciones en 1972, PONG fue el primer hardware introducido en el mercado. En 1974, Gary Gigax y Dave Arneson inventaron el primer juego de rol Dungeons & Dragons, The "civilized" Los juegos de mesa y los juegos de guerra del club militar que han sufrido cambios importantes.

Por otro lado, Sánchez et al., (2020) escribieron un artículo titulado "Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje” con el propósito de revisar la gamificación como quinta teoría del aprendizaje en cada elemento del proceso comportamiento, cognición, construcción y métodos conexionistas.

El propósito de este trabajo condujo a constituir un nuevo descubrimiento de la gamificación como teoría del aprendizaje, que es una explicación completamente nueva. El método utilizado es la inducción, que utiliza una forma de razonamiento, en la que la veracidad de la premisa respalda la conclusión. En 1977, debido a la relación con los videojuegos, apareció en el mercado la primera computadora Apple II, hasta el momento, los dispositivos más complejos comenzaron a desarrollarse en todos los ámbitos de la vida.

A finales de los 70 y principios de los 80, todos "los espacios de vida (ocio, educación, trabajo y militarización) se digitalizan paulatinamente" (Sánchez et al., 2020, p. 4). Todos empezaron a compartir el intermediario de la computadora, y esta computadora entendió su propio cuerpo, su historia interna y la conexión de las emociones desde el principio. Con la llegada de la primera computadora doméstica a principios de la década de 1980,

algunos pioneros comenzaron a crear software educativo basado en acciones interactivas. Así nacieron Aria (Alex) y su colección de software para aprender a leer y escribir (Lexa) y pensamiento lógico (Logicolor).

Oliva (2016) a través de su artículo " La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario" tuvo como objetivo encontrar un método explicativo para entender cómo entender, comprender y aplicar la gamificación al proceso de enseñanza de las aulas universitarias, y esforzarse por demostrar la racionalidad de contribuciones académicas a los académicos. Empleó una metodología innovadora de tomar elementos de la predisposición psicológica y utilizarlos con fines educativos.

El programador británico de dinámicas Nick Pelling acuñó el término gamificación entre 2002 y 2003, pero no fue hasta 2008 que se documentó por escrito el término gamificación. Por primera vez, el término se mencionó en el blog de Bret Terrill. Esta palabra tiene un significado más significativo y se hizo popular a mediados de 2010 cuando aumentó el volumen de búsqueda de Google. Desde 2010, reconocidos diseñadores de videojuegos han difundido ampliamente el concepto de gamificación en congresos y conferencias, y enfatizaron la palabra "enfaticar también la importancia de la experiencia del incentivo" (Oliva, 2016, p. 31), priorizando el enfoque, la diversión y la emoción del sujeto en el mundo real.

Melo & Díaz (2018) escribieron " El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual ", su propósito se basó en crear un ambiente amigable que pueda responder a las necesidades emocionales de los usuarios. Teniendo en cuenta que el entorno de aprendizaje virtual ya no debe considerarse una escena fría y rígida. El método que utilizan se llama investigación dinámica. Cabe decir que entre 2007 y 2013 se han creado "muchas empresas dedicadas a brindar servicios de gamificación a otras empresas" (Melo & Díaz, 2018, p. 3).

Bunchball, con el apoyo de Adobe Systems Incorporated, es la primera empresa que ofreció mecánicas de juego como servicio. Badgeville se fundó en 2010 y está comprometida con la gamificación. En febrero de 2017 se celebró en Barcelona un evento denominado "Gamification Day", que incluyó una serie de seminarios que ayudaron a aplicar la tecnología de gamificación y comprender todas las ventajas de la estrategia de la empresa. El proceso de enseñanza en el entorno virtual no es fácil para los estudiantes,

además, muchas variables que motivan o motivan a los estudiantes también afectarán el efecto del curso.

Ponce (2017) publicó un trabajo titulado “Gamificación en Ecuador: ¿las actividades divertidas pueden ser parte de procesos educativos y laborales?” Su objetivo es comprender las características y características de los procesos y prácticas que llevan a cabo los centros educativos y las empresas. Se realizaron entrevistas con empresas encargadas de impartir seminarios de gamificación a empresas e instituciones, así como empresas que aplicaron este método a colaboradores en seminarios. Del mismo modo, también se entrevistó a empresas que implementan entornos de entretenimiento para la vida diaria de los miembros.

Por otro lado, se adoptaron métodos de gamificación a nivel escolar y universitario. Se realizaron entrevistas con directores y profesores de la agencia de gestión utilizando métodos de entretenimiento y basados en desafíos y se observó de cerca su implementación. Finalmente, se realizó un curso modelo para aplicar los principios de la gamificación al profesorado universitario para inculcar y promover este método.

Los resultados del estudio muestran que en Ecuador la gamificación está recibiendo cada vez más aceptación, y los proyectos en curso se van expandiendo paulatinamente por los resultados positivos que ha logrado. Este es un "proceso que parte de un proceso más amplio. Es más que una visión metodológica más interesante” (Ponce, 2017, p. 37). Es decir, cosas de un entorno físico inciden directamente en la relación entre humanos y diferentes temas educativos. Por ejemplo, para muchos estudiantes la asignatura de historia suele ser aburrida, pero con la gamificación se convierte en un aprendizaje dinámico e interesante.

Contreras & Eguia (2017) en su libro " Experiencias de gamificación en las aulas" tiene como objetivo describir comportamientos cotidianos en diferentes entornos educativos y diferentes disciplinas. Utilizaron métodos analíticos. La gamificación no es exclusiva del ámbito educativo, sino que se originó en el mundo empresarial, sin embargo, en el ámbito educativo, la gamificación está recibiendo cada vez más atención y se está consolidando paulatinamente.

En 2020, la gamificación “tiene la responsabilidad de introducir un mecanismo de recreación que simplifique las tareas difíciles o desafíos de los empleados para aumentar

la productividad” (Contreras & Eguía, 2017, p. 25). La evaluación de la gamificación es mejor que la evaluación tradicional en diferentes disciplinas, y tiene mejor valor y reconocimiento por los docentes.

Aunque el origen de la gamificación está en el sector empresarial, su evolución se ha desviado a otros ámbitos. El enfoque de gamificación al sector educativo buscaba mostrar la adaptabilidad de la competitividad en el aula, que fueron los artífices de la famosa taxonomía que pone acento en la motivación y en los estudiantes. Sin embargo, el concepto de gamificación tal y como se lo entiende hoy, se remonta a 2003 del británico Nick Pelling, diseñador y programador de software emprendedor, quien extendió este término para nombrar una realidad que observaba, según la cual el "aprendizaje didáctico" era una especie de revolución, eso fue reprogramar la sociedad.

De esta forma, la gamificación se entiende como un paradigma de las cosas que ya existen, ya sean productos, aspectos sociales o educativos, pueden convertirse en un juego para lograr objetivos específicos. Incluso cuando famosos diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de gamificación en congresos y conferencias, destacando que este término también resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la necesidad de transferir concentración, diversión y emociones vividas por el jugador al mundo real.

La gamificación, ya consolidada en el sector educativo, está iniciando actualmente un proceso de maduración, en el que se genera una enorme masa crítica en publicaciones científicas y revistas, muchas de ellas basadas en la adaptación de la gamificación a formatos de telefonía móvil y tecnología de punta.

Durante mucho tiempo, Las dinámicas parecieron ser lo opuesto al aprendizaje. Sin embargo, la opinión popular ha cambiado en los últimos años, mostrando la conexión entre motivación y aprendizaje. En las últimas décadas, los dos se han conectado mucho más de lo que se puede ver, es así como la gamificación ayuda a experimentar con nuevas identidades, explorar alternativas y probar límites. A través de los intereses de los estudiantes y su disposición a trabajar de una manera divertida, es posible desarrollar habilidades sociales, aprecio hacia la educación, mejora de la atención, concentración, pensamiento complejo y planificación estratégica.

### **1.1.1.2 Antecedentes referenciales**

Los beneficios que ha brindado la tecnología educativa no solo se han evidenciado en un país, sino en varios, e incluso a nivel mundial, durante muchos años atrás y en la actualidad, debido a su gran impacto en la enseñanza de muchas asignaturas con demasiada teoría, como es el caso de Historia, donde educandos se aburren fácilmente al escuchar o estudiar dicha materia. Pero con la gamificación la realidad cambia y el aprendizaje se convierte en un proceso dinámico.

Colomo et al. (2020) en la Revista Información Tecnológica, se encuentra escrito “Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria”, siendo el objetivo analizar la visión del profesor sobre la aplicación de los exámenes gamificados a la evaluación de las asignaturas de historia de la educación secundaria. La investigación cuantitativa descriptiva e inferencial adopta un diseño no experimental y utiliza herramientas estandarizadas para recopilar información.

La muestra está compuesta por 192 profesores de geografía e historia de la provincia de Málaga (España), divididos en un grupo de control (110) y un grupo experimental tradicional (82) para realizar exámenes tradicionales. Los grupos realizan exámenes tradicionales, basados en uno. Ambos grupos recibieron un cuestionario estandarizado sobre evaluación de gamificación. La información se recopila aplicando un cuestionario estandarizado sobre evaluación de gamificación.

Es un cuestionario compuesto por 20 ítems, divididos en 5 dimensiones (logro de clase, motivación, desempeño, universalidad, satisfacción), en el cual los docentes deben utilizar una escala de valor en formato Likert con 5 opciones para evaluar Opiniones expresas sobre el desarrollo del proyecto (5 = siempre; 4 = a menudo; 3 = a veces; 2 = raramente; 1 = nunca), dependiendo de la frecuencia de finalización del proyecto en el modelo de prueba que se deba realizar (grupo de control, examen tradicional y grupo de experimentos) Examen de gamificación).

Las puntuaciones obtenidas en cada punto y dimensión fueron el resultado de promediar las respuestas de los docentes en cada uno de los grupos. Los resultados muestran que la prueba gamificada “es percibida mejor por los profesores que la prueba tradicional y encuentra diferencias significativas en todos los ámbitos analizados” (Colomo et al., 2020, p. 9). A la luz de los resultados de este estudio, se concluye que la evaluación

gamificada es mejor valorada por los docentes, destacando como principales beneficios el aumento de la motivación y la capacidad de la prueba para seguir aprendiendo fuera del contexto escolar.

El trabajo actual está estrechamente relacionado con la investigación en curso, porque puede demostrar que la evaluación gamificada tiene ventajas sobre la evaluación tradicional en comparación con las disciplinas históricas y, en términos generales, en términos de campo, los profesores han realizado una mejor evaluación y comprensión. Rendimiento del curso, motivación de los alumnos para afrontar las pruebas de evaluación, rendimiento de los alumnos en los exámenes, continuidad del aprendizaje fuera del aula (universal) y autosatisfacción durante la implementación de la prueba.

Además, aspectos específicos como el nivel de atención durante la prueba de evaluación, el campo de la motivación, etc., están relacionados con estimular el interés de los estudiantes por los exámenes gamificados y la diversión de completar el juego y la diversión universal, que está relacionada con la posibilidad de continuar aprendiendo debido a su configuración (Formato de competencia) y no puede ser probado en un ambiente de aula.

También se encuentra que, si no hay gamificación, los estudiantes no tendrán motivación para estudiar materias que siempre se han considerado monótonas, porque tienen mucho contenido, son incluso importantes y tienen trascendencia social. Sin embargo, si los profesores comienzan con la motivación, el proceso de enseñanza se volverá interesante.

#### **1.1.1.2.1 Referentes globales del problema**

Lozada et al. (2017) en la Revista de Ingeniería de la Universidad de Medellín describieron “La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática”, con el objetivo de comprender cómo la gamificación despierta el interés en la producción y uso bibliográfico en estas áreas del conocimiento: administración y economía, artes y humanidades, ciencias de la salud, ciencias naturales y de precisión, ciencias sociales y jurídicas e ingeniería y arquitectura. El nivel de participación se determinó con base en los resultados de nueve bases de datos académicas.

Se aplicó un método aplicado en tres etapas: planificación, búsqueda y documentación. Al inicio del proceso se completó la lectura y se conceptualizó de manera general la

gamificación, su aplicación y desarrollo. Posteriormente, se decidió profundizar la comprensión de este método en la educación superior, no solo para definir el alcance de la asignatura y hacer más específica la revisión, sino también porque se ha determinado que existe poca investigación al respecto.

El propósito de la búsqueda es apuntar a un conjunto de trabajos relacionados con la experiencia de gamificación en educación superior en las 6 áreas de conocimiento de interés con el fin de determinar el uso del método, su participación en el campo seleccionado y su participación. En esta revisión se definen las siguientes preguntas: **Pregunta central:** ¿en qué área de conocimiento participa más la gamificación en la educación superior? **Pregunta complementaria:** ¿Cómo resuelve la educación superior el problema de la gamificación en diferentes campos del conocimiento?, ¿En qué áreas del conocimiento la gamificación muestra menor participación?

Al seleccionar la investigación, se consideraron los siguientes criterios de inclusión y exclusión, los cuales se determinan de acuerdo con la pregunta y el objeto de revisión: criterios de inclusión, trabajos publicados desde 2000, búsqueda en bases de datos académicas, tales como: Ebsco, ACM, IEEE, enlaces de Springer, Web of Science, Emerald, Science Direct, Scopus, Google Scholar, publicaciones, como artículos de revistas, libros, capítulos de libros, conferencias sobre actividades académicas dedicadas a la gamificación en la educación superior, todos los entornos geográficos.

El nivel de participación se determinó con base en los resultados de nueve bases de datos académicas. Los resultados mostraron que el campo de conocimientos de ingeniería y construcción (puntaje 3.15) mostró el récord más alto, seguido por administración y economía (puntaje 2.46). Los trabajos censurados en estos campos y disciplinas muestran la realización de elementos de gamificación comunes, como simulación, puntuación, nivel de liderazgo, etc. En derecho social (puntaje 1.31), ciencias naturales y ciencias de precisión (puntaje 1.07), la gamificación se aplica a diferentes elementos de las ciencias naturales que muestran resultados positivos.

En ciencias sociales, la gamificación en el aula, puede causar distracciones. Se aconseja a los profesores que tengan cuidado, porque los "cursos obligatorios" son más eficaces cuando los estudiantes eligen o no participar. Para hacer un mejor uso de la gamificación

en este campo, es necesario aclarar la metodología del aula y la diferencia entre gamificación y juego.

No cabe duda de que la tecnología es un aliado de la gamificación, por lo que con su uso es posible "desarrollar un entorno de simulación y herramientas Web 2.0 que promuevan la comunicación, fomenten la interacción y promuevan la socialidad del uso de herramientas" (Lozada & Betancur, 2017, p. 99).

Es así como el trabajo de investigación actual se puede vincular a la investigación en curso. Una revisión de la literatura sobre la gamificación de la educación superior puede indicar que el tema aún es novedoso, y en algunos casos, es muy importante en las diferentes áreas de conocimiento. Sin embargo, se espera que continúe ocupando una mayor proporción de la investigación en educación superior y genere más indagación sobre la interacción de la enseñanza y el aprendizaje.

Chiriboga & Merino (2019) en el Repositorio digital UNACH se encuentra su tesis "La Gamificación para el aprendizaje del bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de Octavo año de EGB". Tiene como objetivo proponer un método de gamificación como método de aprendizaje del segundo tipo de seres humanos en el área temática de investigación social EGB de octavo grado de la Dirección de Educación Miguel Ángel León Pontón de la ciudad de Riobamba.

Donde hay evidencia de que los maestros usan herramientas tradicionales (como libros y pizarrones), tienen habilidades repetitivas, dictado y subrayado, lo que resulta en poca atención, participación, distracción y factores de bajo rendimiento. Según métodos de trabajo no experimentales, tipo: campo, bibliografía, horizontal; apoyado por método inductivo-deductivo. Para la recolección de información se utilizó como técnica la observación, y se adaptó su instrumento a 42 estudiantes; se concluyó que el uso de los juegos mencionados conduciría al conocimiento básico de "conocer", "hacer" y "ser" en la vida.

Como herramienta se utilizó una ficha de observación: se consideraron diversos aspectos según el tema de investigación, en especial la unidad de estudio de investigación social de 22 alumnos de octavo grado en paralelo EGB "E" de Miguel Ángel León Pontón Educativo. Según los resultados, cuando se utilizan herramientas tradicionales para el

aprendizaje, siempre hay un 76%, casi siempre un 24%, y un total de 100%. Los docentes siempre buscan la mejor forma de enseñar, casi siempre un 5%, 33% A veces 62 % Nunca.

Los niños consideran a las actividades fáciles de realizar, casi siempre el 9%, a veces el 60%, nunca el 31%, los niños son fáciles de captar lo que el maestro les explica es siempre el 5%, casi siempre el 9%, a veces el 62%, el 24% Los niños nunca van a clase, 5% siempre, 7% casi siempre, 71% a veces, 17% nunca, preste mucha atención, 2% siempre, 76% casi siempre, 12% a veces, 10% nunca, niños se distraen fácilmente, 91% siempre, 2 % casi siempre, a veces 7%, los niños están preocupados en clase, siempre 2%, casi siempre 12%, a veces 79%, a veces nunca 7%, para los niños es fácil formar equipos, siempre 96%, siempre 2%, a veces 2% , los niños retienen el conocimiento con facilidad, siempre el 24%, casi siempre el 71%, a veces el 5%.

Una vez más, se constata que el educador es una "entidad pasiva, repetitiva y comportamental. Ante la necesidad de proponer la gamificación como método de aprendizaje" (Chiriboga & Merino , 2019, p. 37), esta es una variante que los educadores deben considerar para promover el conocimiento. En este caso, las ciencias sociales son conocimientos que requieren el uso de herramientas activas, prácticas, técnicas, participativas e integradas. Estas herramientas requieren de un aprendizaje a lo largo de la vida.

Los estudiantes aprenderán jugando, buscando información relevante y despertando su interés por conocer más sobre el tema a discutir. El docente debe ser guía, expresar las reglas del juego, comprender la dinámica, integrar todos los temas educativos y organizar grupos de aprendizaje cooperativo, con el fin de establecer los vínculos y requisitos necesarios para la cooperación, pero a pesar de los puntos en común, cada persona representa una forma diferente de gestionar las actividades docentes.

#### **1.1.1.2.2 Referentes regionales del problema**

Otra investigación, pero a nivel regional, del autor Guamán (2018) mismo que se encuentra en el Repositorio digital UNACH con el título “Propuesta Metodológica para la enseñanza de la historia en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros”, tiene por objetivo aportar una experiencia de aprendizaje efectiva y didáctica para los estudiantes y docentes, por la misma razón, permite el desarrollo de habilidades y aptitudes en el campo de la historia y el reconocimiento de la importancia

de aprender esta asignatura. A través de una propuesta metodológica, como la gamificación, se busca obtener aprendizajes significativos en los estudiantes.

El diseño de investigación a utilizar es no experimental ya que ninguna de las variables fue manipulada. Lo que se hizo es una descripción del fenómeno investigado; mientras que el tipo de investigación es en campo, es decir en el sitio de los hechos para comprender y recabar la información respectiva sobre el tema investigado. Las técnicas aplicadas fueron: la entrevista; y los instrumentos utilizados como: cuestionarios, los mismos que ayudaron a facilitar la recolección de información y determinar el procesamiento preciso de la interpretación de los datos recolectados en la investigación.

Previamente se realizó un estudio sobre la metodología empleada por los docentes de la “Unidad Pedagógica Carlos Cisneros”, para lo cual se aplicaron las primeras entrevistas a los 15 docentes que imparten la asignatura de Historia, con el fin de obtener los resultados adecuados. Ya que tenemos que considerar que estamos en una sociedad cambiante y que los docentes deben ser capaces de afrontar los nuevos retos que surgen en la educación.

Seguidamente se aplicó una encuesta a todos los estudiantes que conforman el primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Imbabura en la materia de Historia para analizar si con esta metodología los estudiantes desarrollan su propio aprendizaje y si los contenidos son receptados de la mejor manera.

En los resultados, se pudo demostrar que con la metodología que todavía utilizan los docentes en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, no hay mucha asimilación de conocimientos entre los estudiantes, ya que las preguntas aplicadas se refieren específicamente a la historia de Ecuador y Riobamba. En la mayoría de los pasteles se puede demostrar que no respondieron correctamente a las preguntas planteadas. Por tanto, los resultados obtenidos a través de las encuestas muestran que las estrategias de enseñanza no se utilizan correctamente.

Por tal motivo se propone “utilizar la metodología de la gamificación en la enseñanza de la historia, porque permite que el estudiante sea una persona activa, crítica, reflexiva y analítica” (Guamán, 2018, p. 48). La experiencia que ofrece esta nueva metodología de gamificación activa en el aprendizaje de la Historia, intenta ofrecer a los estudiantes

diferentes posibilidades de aprendizaje, cautivándolos al hacer de su aprendizaje una grata experiencia.

Es posible gamificar las clases, con un poco de imaginación, creatividad, responsabilidad, compromiso y determinación, utilizando tanto las tecnologías de la información como las cuales nos brindan una amplia variedad de recursos educativos para facilitar el proceso de aprendizaje. Es por ello, que una propuesta metodológica para la enseñanza de la historia basada en la gamificación permite al docente disponer de nuevas formas de enseñar, no solo para transferir conocimientos, sino para ser útil al alumno y poder afrontar nuevas experiencias en su futuro.

#### **1.1.1.2.3 Referentes nacionales del problema**

A nivel nacional, mediante una investigación de campo realizada por Espinoza (2018) publicada en la revista Ciencias Sociales y Económicas describieron “La enseñanza mediante la gamificación” cuyo objetivo es optimizar el aprendizaje de la temática “El Sistema Solar” en la asignatura de Estudios Sociales mediante la aplicación de herramientas virtuales que generen un aprendizaje significativo en los estudiantes de quinto y sexto año de Educación General Básica.

El estudio se desarrolló en los centros educativos del cantón Machala: "Héctor Encalada Sánchez", "Unión Nacional de Educadores" y "Jesucristo es el Rey" así como en la institución educativa "Abdón Calderón" del cantón Pasaje que aportó la información obtenida mediante la aplicación de un cuestionario diseñado para identificar la situación de aprendizaje, que presentó los contenidos seleccionados y evaluó las posibilidades de utilizar la estrategia metodológica basada en la gamificación para el estudio de la asignatura "El Sistema Solar".

Mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de 112 estudiantes, seleccionados aleatoriamente por el método estratificado, de diferentes instituciones escolares, considerando a cada uno como un estrato, se pudo obtener datos muy significativos para la investigación. Posteriormente, se empleó la reseña bibliográfica la cual se utilizó para crear el marco de referencia y los antecedentes del estudio, así como recursos para la estadística descriptiva: frecuencias absolutas y relativas, la media aritmética, tablas, gráficos que facilitan el procesamiento y análisis de los datos.

Para obtener los resultados, en la calificación de cada una de las respuestas a las preguntas del cuestionario aplicado a los 112 alumnos, se otorgó un punto a cada ítem y se evaluó en una puntuación total de 20 puntos.

Se observó que la nota más alta es de 17 sobre 20 puntos obtenidos por dos estudiantes, lo que significa que han dominado el 85% de los conocimientos evaluados, mientras que la nota más baja es de 5 puntos obtenidos por un estudiante que es el 25% de los puntos. Por otro lado, el promedio de las notas es de 12 puntos, los cuales fueron alcanzados o superados por 65 (58.03%) alumnos. Solo aprobaron 30 (26,78) de los estudiantes. Información que revela deficiencias en el conocimiento y dominio de los contenidos del tema “El Sistema Solar”, así como aprendizajes que no arreglan suficientemente los conceptos enseñados

Constatado los resultados nos da a entender que “la gamificación frente a las formas reproductivas y mecanicistas con que la metodología tradicional despliega el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Espinoza, 2018, p. 85). Es por esa razón que la investigación realizada nos permite comprender que los docentes deberían utilizar unas nuevas metodologías basadas en la gamificación para la enseñanza del área de ciencias sociales, ya que en la actualidad se siguen utilizando métodos tradicionales que se caracterizan por la pasividad de los alumnos, en donde predomina lo memorístico.

Al utilizar estas nuevas metodologías basadas en la gamificación, el alumno se vuelve activo donde puede desarrollar su propio aprendizaje y el profesor es un guía para este proceso formativo, para lo cual se deben preparar clases donde el alumno se sienta cómodo y coopere en todas las actividades planificadas. En tal situación, la relación profesor-alumno es muy importante, ya que ambos necesitan promover espacios de comunicación y así lograr mejores resultados.

Haciendo énfasis a otros referentes nacionales, se hace mención la investigación de los autores Buñay et al. (2020), mismo que se encuentra en el Repositorio digital UTMACH con el título “La gamificación en los docentes de educación básica de la unidad educativa Ciudad de Machala”, cuyo objetivo es diseñar una guía didáctica de herramientas tecnológicas en el área de las matemáticas, dirigida a los docentes de la institución.

Asimismo, la metodología de investigación es cualitativo-cuantitativa con el método descriptivo, histórico y bibliográfico que forma parte del proceso de encuesta para

recolectar información relevante sobre el problema. En cuanto a la muestra y ubicación, tenemos una población total: 620 alumnos, con una muestra de 33 alumnos de 5° grado y 9 profesores de educación secundaria básica.

El tipo de muestreo utilizado en la investigación es por conglomerado, pues se realizaron encuestas a niños, niñas de 5° "B" de educación básica general de la unidad educativa de la localidad de Machala. Los instrumentos que se utilizaron para el desarrollo de este proyecto, inicialmente se elabora una ficha de observación con el fin de tener una visión de la realidad en la que se encuentran los docentes del establecimiento educativo.

Además, se utilizaron fuentes bibliográficas como referencia para determinar los indicadores en el instrumento de aplicación para obtener la información necesaria para la elaboración de un banco de preguntas para estudiantes y docentes de la unidad académica "Ciudad de Machala" (cuestionario). El cuestionario está compuesto por la escala Likert, que cuenta con 27 preguntas y se divide en 4 dimensiones, (competencia en pedagogía y didáctica, habilidades en seguridad, ética y leyes, habilidades en organización y administración escolar, y habilidades en desarrollo y formación).

Los resultados obtenidos en la encuesta a los estudiantes nos revelan que los docentes utilizan más los recursos convencionales como la pizarra, papelotes, dejando de lado las herramientas digitales en las aulas de clase, convirtiendo el desarrollo de las temáticas en algo monótono en donde los discentes no alcanzan los objetivos planteados de la clase. Mientras que, la encuesta dirigida a los docentes se evidencian los resultados acerca del conocimiento que manejan los docentes en herramientas y equipos tecnológicos. Según los datos estadísticos, el personal docente necesita ampliar sus capacidades y habilidades para manejar las TIC, sabiendo que esto permitirá enriquecer su bagaje de saberes y en su labor.

“Es elemental que los docentes tengan habilidades y conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas, sin embargo, muchos educadores siguen arrastrando las características de modelos tradicionales” (Buñay & Correa, 2020, p. 34). Es importante que los docentes tomen en cuenta que el uso de las Tics en el proceso de enseñanza, mediante una metodología basada en la gamificación, brinda que se dinamice el aprendizaje y ayuda al desarrollo cognitivo, motivación y una mejor productividad de los estudiantes en todas las áreas pedagógicas. En consecuencia, la falta de implementación

de herramientas digitales traerá en los discentes un déficit de atención que tendrá como resultado un bajo rendimiento académico y una educación pasiva o monótona.

### **1.1.2. Estudio de los enfoques del diagnóstico**

El presente acápite trata de los distintos tipos de diagnóstico tomados en cuenta en el siguiente estudio.

El diagnóstico pedagógico es un proceso continuo, sistemático, dinámico, participativo que permite el acercamiento a la realidad de la educación, comprender, analizar y evaluar desde la propia realidad. De igual forma, puede predecir sus posibles cambios y proponer acciones que conduzcan a su transformación, lo que se verá reflejado en la dirección de los cambios curriculares y del proceso de enseñanza (Castro, 2021, p. 1).

El diagnóstico educativo es individual o colectivo, siempre significa evaluación de interacciones, siendo el punto de partida de un sistema complejo y así diagnosticar el problema y la solución en el proceso de la investigación, es necesario gestionar el diagnóstico de manera cuidadosa, tomando en cuenta sus efectos.

Las funciones del diagnóstico educativo son: preventiva (su objetivo es evitar fenómenos o acciones perjudiciales para el sujeto), predictiva (descubre cuales son las causas de un caso) y correctiva (permite crear una solución al problema).

Las etapas del diagnóstico educativo según Arriaga (2015, p. 68) son:

- Recogida de información
- Análisis de la información
- Valoración de la información para la toma de decisiones
- Intervención mediante la adecuada adaptación curricular
- Evaluación del proceso diagnóstico

Es importante llevar cabo cada etapa del diagnóstico en esta investigación, así mismo las variables de estudio para resaltar la autenticidad y el valor científico que posee.

### **1.1.3. Bases teóricas. Conceptualización y operacionalización de las variables**

Para comenzar, se realizó el árbol del problema (Anexo #2), a partir de la observación no estructurada en las prácticas pre profesionales, y junto a los antecedentes teóricos sobre

los requerimientos del diagnóstico se pudo determinar las variables (gamificación e historia local) para señalar el tratamiento metodológico implementado en el 7mo grado “A” de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”; también se creó una matriz de consistencia. (Anexo #3)

### **1.1.3.1. Conceptualización y operacionalización de la variable dependiente la gamificación**

El acápite a continuación manifiesta la conceptualización y operacionalización de las variables del estudio enfocados a la etapa de diagnóstico (gamificación e historia local).

#### **1.1.3.1.1. Conceptualización de la variable dependiente la gamificación**

Entre los autores que han abordado la gamificación en el contexto educativo, se destaca García et al., (2018), en donde manifiestan que “la gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes” (p. 72).

De acuerdo con los autores la gamificación es un método de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional provocando un aumento de la motivación con el fin de obtener mejores resultados, ya sea para absorber mejor ciertos conocimientos, mejorar ciertas habilidades, o recompensar acciones específicas, optimizando el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos.

De la misma manera se hace énfasis que “la gamificación es una herramienta que afecta la motivación e incrementa la ganancia de aprendizaje sin modificar los valores de participación” (Bazán & Huesca, 2016, p. 3).

Este concepto busca en los entornos educativos trasladar lo positivo de las mecánicas de juego a los entornos educativos, en el caso de los entornos virtuales de aprendizaje, es necesario pensar en diseñar tareas y actividades motivadoras con el fin de aprovechar la predisposición de los estudiantes. Además, la gamificación ayuda a enfocar la atención y la concentración, por lo que se traduce en un mecanismo adecuado para mediar los procesos educativos.

Sin embargo, se debe tener muy en cuenta que “la gamificación se refiere al uso de elementos y principios de diseño de juegos para ser usados en contextos que no son de juego” (Contreras & Eguia, 2016, p. 7).

En otras palabras, la teoría y la mecánica de juegos se utilizan para involucrar, motivar y enganchar a las personas, con esto se busca convertir una actividad rutinaria y poco atractiva en una actividad dinámica y motivadora.

De tal manera que, “la gamificación es una estrategia a tener en cuenta para el desarrollo de contenidos que motiven al alumnado, motivación que es una de las claves para lograr un aprendizaje significativo” (Sánchez & Colomer, 2018, p. 88).

El uso de esta innovadora metodología para el desarrollo de contenidos y actividades escolares es un mecanismo excelente para incrementar el enfoque, el esfuerzo y la motivación; si bien es cierto, la educación mediada por las tecnologías es una realidad, se requiere utilizar estrategias que contribuyan en el efectivo desarrollo del proceso, convirtiéndose en una excelente opción para aproximar a los estudiantes a la obtención de un aprendizaje para toda la vida.

Por consiguiente, la gamificación está inmersa en “los enfoques conductista, cognitivista y constructivista”. (Sánchez et al., 2020, p. 50 ).

#### **1.1.3.1.2. Operacionalización de la variable dependiente la gamificación**

En el ámbito educativo busca ir más allá de los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, busca que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa basada en las teorías del aprendizaje, conduciendo a factores como la motivación y la identificación social a través de la gamificación, con el fin de lograr una mayor participación de los estudiantes en el aprendizaje.

#### **Restricciones**

Seguir las reglas que el docente manifiesta no solo garantizará la seguridad de todos, sino que también facilitará que los estudiantes estudien de manera ordenada y sin problemas. Las reglas básicas como exigir discursos, asistir a clases a tiempo, entregar las tareas a tiempo y restringir el uso de dispositivos móviles ayudan a seguir bien el plan educativo.

## Implementación de la Gamificación por parte del docente en todas sus clases

La gamificación, como estrategia metodológica, intenta proporcionar a los estudiantes una ruta clara, que les ayude a comprender cómo desarrollar clases gamificadas, mejorando así su comprensión de las materias más difíciles. Sin duda, es muy importante reconocer la importancia de actualizar los métodos y estrategias de enseñanza, debido a la compleja dinámica de los hechos educativos.

Se puede intentar mejorar el desempeño docente, en comparación con los momentos ordinarios y tradicionales, también generará y creará una gran cantidad de dinámicas para la formación de variables de enseñanza y entretenimiento. El propósito de la gamificación es influir en el comportamiento de los estudiantes, para asegurar que obtengan una interacción con los contenidos importantes en el centro de la diversión de las actividades compuestas por elementos del juego.

Uno de los principales propósitos de aquella herramienta de hechos educativos es poder convertir aulas aburridas en acciones de aprendizaje más entretenidas y significativas, por lo que puede servir para inspirar a educandos a reinventar formas y medios de aprendizaje. La implementación de cursos enfocados a la dinámica de la gamificación se está convirtiendo en una forma típica de fidelización de estudiantes con temáticas académicas específicas, de esta manera se puede reemplazar, mejorar y revitalizar la docencia.

La comunidad de educación científica cree que la gamificación ha superado su condición de simple entretenimiento y método interesante. Debido a la integración dinámica del conocimiento, se ha convertido en un recurso de formación para adquirir organizaciones de inteligencia personal, lo que determina el mecanismo cognitivo en un determinado rol. El aprendizaje de los estudiantes transforma la clase en un espacio que crea una fusión de ambientes, demostrando las actividades constructivas de los estudiantes.

Los docentes deben recordar que con un grupo de “alumnos motivados se puede transformar fácilmente clases disciplinadas y comprometidas con el logro fiel de las metas académicas” (Oliva, 2016, p. 36); por lo tanto, el gusto por el conocimiento que da la gamificación hace que los hechos se conviertan en verdaderos, desde los estudiantes menos interesados hasta los estudiantes más dedicados, todos pueden asumir los desafíos de instrucción y superar las dificultades de aprendizaje, porque la presenta aplicación puede hacer que vean los errores como algo bueno y superable.

Una clase gamificada debe fijarse una serie de metas diarias en base a su plan metodológico, y debe contar con un sistema para medir su avance; esto se debe a que el uso de un sistema educativo gamificado puede asegurar una reducción del estrés y ansiedad, prestando más atención a participar en el juego. Cuando se habla de gamificación, a menudo se confunde con juegos por cómo se desarrolló y porque en realidad contiene muchos aspectos y elementos de los juegos. Por eso es necesario hacer una clara distinción entre estos dos términos.

La primera diferencia es que los videojuegos buscan entretenimiento, mientras que la gamificación busca que los usuarios adopten comportamientos deseados que nos ayuden a resolver problemas específicos. Integra la dinámica y la mecánica de los videojuegos en momentos ajenos al juego, lo que afecta la participación voluntaria de los usuarios, pero no atraía la atención de las personas antes de la gamificación.

No crea videojuegos, replica las reglas y principios que controlan su funcionamiento, busca atraer y atraer usuarios. No debe ser confundida con juegos o videojuegos. Es un proceso más complejo y estratégico, basado en los principios de la neuropsicología, y debe ser realizado por expertos adecuados en diversos campos.

Los estudiantes cumplen las reglas establecidas

La palabra regla proviene del latín regla, que es el nombre del instrumento que se usa para medir, al igual que las reglas que se utiliza en las escuelas. Así como estas herramientas utilizan el mismo estándar de medición para todo, las reglas de la sociedad son regulares, es decir, no cambian y se adaptan a cada situación. De la misma manera “sucede con los estudiantes en un aula para una buena convivencia” (Algara, 2016, p. 209).

El uso de reglas en algunas actividades de gamificación, junto con los juegos simbólicos y toda la fase de pre cálculo, parece tímido y gradual, si se aplica normas en ciertas actividades gamificadas dependerá del entorno en el que se mueva el niño. Por lo tanto, el uso de la primera "regla" o "norma" ya existe antes de que el niño alcance la etapa cognitiva de operaciones son específicas.

A los 4-5 años, el niño comienza a aparecer la capacidad de ponerse en la posición de los demás, pero en esta etapa el egocentrismo sigue siendo muy grave, por lo que todavía

tienen dificultad para pensar y reflexionar; cuando los niños juegan juntos, usan reglas, pero no las conocen, tampoco tienen interés en ganar. "Ganar" es solo empezar de nuevo. Seguir las reglas es jugar más juegos. También juegan solos sin considerar el comportamiento de los demás. Sus reglas son egocéntricas, violan las reglas y modifican las reglas de inmediato.

## Emociones

La emoción es “el proceso por el cual un organismo se activa cuando detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner los recursos disponibles para controlar la situación” (Pulido Acosta & Herrera Clavero, 2017, p. 10). Por tanto, las emociones son un mecanismo que puede ayudarnos a responder rápidamente ante eventos inesperados que suceden de forma automática, son impulsos para actuar. Cada emoción prepara al cuerpo para diferentes tipos de reacciones.

Cada individuo experimenta una emoción de carácter personal, dependiendo de sus experiencias anteriores, su aprendizaje y de las circunstancias concretas. Ciertas reacciones son innatas, mientras que otras pueden adquirirse. Unas se aprenden por conocimiento directo, como el miedo o la ira, pero la mayoría de las veces se aprende por análisis de las personas de nuestro entorno.

## Vinculación de las emociones con el desempeño de actividades durante las clases gamificadas

Liberio (2019) en donde menciona que “La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable” (p. 394).

Haciendo referencia al autor, la motivación ayuda al proceso de enseñanza en los discentes, en la cual siempre se presentará una actitud interdependencia a la formación de habilidades, valores, emociones y aspiraciones que se verán visualizadas en su vida profesional. Es así que la motivación es el motor que direcciona la conducta, que influye en los ámbitos en los seres humanos, que orienta a alcanzar las metas trazadas en la vida cotidiana, generando energía que ayude a direccionar los objetivos propuestos de las personas, de esta manera permite modificar su comportamiento.

## Estudiantes y asignaturas gamificadas

Con estudiantes dentro del aula, se sabe que “no es atractivo aportar la mitad ni siquiera un punto en la evaluación de una actividad” (Zepeda et al., 2016, p. 318), porque el cerebro pensará en una pequeña cantidad de cosas no estimulantes, incluso si esto se proporciona en el último grado. De esta forma, se propone una medida de incentivo utilizada en la interacción de videojuegos, que consiste en premiar miles de puntos por acciones ejecutadas con éxito, mejorar la autoestima y motivar a los jugadores.

Por tanto, estos alumnos esperan aprender lo más rápido, sencillo y divertido posible, maximizar la relación entre los resultados obtenidos y el tiempo de aprendizaje. Esta situación lleva al educador a repensar su práctica docente, o elegir antes de momificar su resistencia al cambio de comportamiento, o elegir una nueva dirección incorporando estas tecnologías a los hechos educativos, utilizándolas para apoyar el aprendizaje.

## Emociones positivas en los estudiantes durante las clases gamificadas

En Gamificación, las emociones son uno de los aspectos a poseer en cuenta crecidamente importantes ya que, al fin y al cabo, se trata de enlazar con el usuario a través de la curiosidad, la confianza, la felicidad, la sorpresa. Las emociones positivas serán las que pongan en movimiento el “motor motivacional y el buen trato entre compañeros y maestros” (Liberio Ambuisaca, 2019, p. 393).

Hay diversas maneras para llevar la idea de juego. Un impacto positivo hacia la experiencia de aprendizaje y las herramientas utilizadas conduce a un incremento de conocimiento, experiencia y eficacia y un afecto negativo conducirá a evitar la herramienta de aprendizaje. Cada fachada de un curso en línea tiene consecuencias en el alumno, la interfaz, el diseño, la línea gráfica, los retratos, las ciencias aplicadas, etc. Todos estos aspectos deben conjugarse para que el educando se sienta confortante.

Para, Hernández et al. (2018) menciona que “el uso de la técnica de gamificación se justifica por los beneficios que ésta propicia; dicha técnica es capaz de crear, fomentar, cambiar actitudes o comportamientos en los individuos” (p. 38). Por tal razón, se convierte en una herramienta fundamental para despertar el interés al proceso de enseñanza, pues se caracteriza por dinamizar las actividades dentro del aula de clases.

## Desafíos

“La gamificación es el uso típico de maquinaria, componentes y potencia en los juegos” (Valda & Arteaga, 2015, p. 2) y el ocio en actividades no lúdicas. Para comprender este concepto, es necesario abordar los 3 conceptos clave que se enumeran a continuación:

**Motivación del juego:** La motivación correspondiente a la motivación interna que los humanos deben ejercer, incluyendo emoción, narrativa, sentido de progreso, reconocimiento, recompensa, cooperación, altruismo y competencia. **Mecanismo de juego:** En el medio están las reglas y desafíos propuestos por el juego. Entre ellos se pueden mencionar la colección de objetos, comparación y clasificación, nivel, respuesta (feedback), premios, transacciones, turnos, estado del juego ganador, etc. **Componentes del juego:** Elementos básicos que constituyen la estructura del juego.

El diseño de la estrategia de gamificación debe basarse en los objetivos a alcanzar, y el público y los antecedentes a alcanzar deben ser analizados con anticipación. Los logros, puntuaciones, insignias de reconocimiento, tablas de clasificación, barras de progreso, mensajes de retroalimentación, etc. se utilizan en la estrategia propuesta.

Si los objetivos, el público, las mecánicas y dinámicas que se utilizarán no se discuten completamente, la gamificación puede ser un arma de doble filo. Las personas reaccionan de manera diferente en diferentes situaciones, por lo que es importante considerar esta estrategia en un marco interdisciplinario y los diferentes métodos para lograr el objetivo tienen más probabilidades de tener una mayor probabilidad de éxito.

## Desafíos, gamificación y motivación como proceso pedagógico

Se ha encontrado que existe una “gran cantidad de literatura sobre la definición, elementos y diseño de la gamificación” (Aguilar et al., 2018, p. 33), es decir, cuenta con una amplia gama de trabajos. En cuanto a la motivación, siguen siendo referencia una serie de estudios recientes y pasados, que siguen perspectivas teóricas e incorporan una serie de conceptos psicológicos en sus teorías.

Gamificación y motivación son conceptos que van de la mano para el logro de objetivos o metas y, estos son parte de un proceso pedagógico, ya que están estrechamente relacionados con la educación. En lo que refiere a motivación se considera que: Es un aspecto muy relevante en todos los ámbitos de la vida (incluida la educación y el trabajo),

porque orienta las acciones y, por tanto, constituye un elemento central que puede orientar el trabajo de las personas y alcanzar sus metas.

Se cree que la gamificación se basa en la capacidad de un sistema, para estimular la motivación de los participantes / estudiantes y así desarrollar conductas o actividades específicas, la motivación es el aspecto básico del proceso de aprendizaje y cambio de comportamiento del alumno, siendo un elemento que debe ser considerado en el sistema de gamificación.

### Competencia

Se puede definir este término como un conjunto de comportamientos socioemocionales y habilidades cognitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, el desempeño, la función, la actividad o la tarea se pueden realizar correctamente, más aún si los educandos están motivados en la acción a ejecutar.

Superación personal de los estudiantes, con ayuda del docente frente al desarrollo de la asignatura gamificada.

Para modificar la conducta del niño y que pueda realizar una tarea de manera divertida utilizando gamificación, hay que hacer que los niños se sientan como parte de un desafío u reto creando competencia entre ellos, les podrá permitir entender el mundo como si fuera un juego y desarrollar nuevas habilidades y capacidades. Al presentar, al alumno una serie de retos de aprendizaje (clase gamificada), y cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto y una superación personal.

Estudiantes competentes activos al recibir clases gamificadas

Liberio (2019), menciona que “La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes” (p. 394).

Esta aplicación en educación hace más dinámica las clases, simplifica las actividades difíciles, crea una retroalimentación positiva a través de premios, promueve el triunfo y perseverancia y aumenta el compañerismo fomentando la comunicación entre pares.

Haciendo que los estudiantes alcancen metas tanto a corto como largo plazo y tanto el alumno como el docente podrá hacer un seguimiento sobre su rendimiento y sobre todo se enfatiza al estudiante como el actor principal de su peculiar progreso.

### Recompensas

La recompensa es una estrategia educativa mediante la cual se pueden lograr cambios positivos en los niños, pero demasiada recompensa puede ser tan destructiva como el castigo o más. Cuando ejecuten los premios habituales, con el fin de elevar sus expectativas, recibirán premios o recompensas por sus acciones. De hecho, con los premios, está claro que se pueden lograr cambios rápidos en lugar de muy complejos. El premio se puede ver de esta manera, un comportamiento eficaz para cambiar el comportamiento de los niños.

### Recompensas gamificadas

La gamificación brinda muchas ventajas y satisfacción. Los alumnos empiezan a ver cosas que suelen parecer poco atractivas, como los juegos, que empiezan a convertirse en un incentivo porque ganarán insignias o puntos. Fomenta la colaboración según el tipo de gamificación, y mostrar cómo se consiguen los objetivos de la colaboración.

Se distingue activamente entre estudiantes con intereses especiales o ciertas habilidades y estudiantes interesados, para profundizar y personalizar el desarrollo de estas habilidades e intereses, algunos pueden mejorarse y otros pueden comenzar a desarrollarlos. Mayor interacción entre profesores y alumnos y entre alumnos.

### Estado de ganadores

El sistema de calificaciones es una excelente manera de estimular el entusiasmo y la participación de los estudiantes. Las aplicaciones gamificadas pueden crear fácilmente insignias para programas en su ecosistema de aprendizaje. Las insignias son como medallas que sus usuarios obtendrán cada vez que completen una acción específica en la plataforma. Las insignias generalmente tienen puntos que se otorgan a los usuarios junto con las insignias, y los puntos se pueden canjear por monedas utilizadas por los estudiantes en el mercado de recompensas.

La colección de insignias y puntos también se puede ampliar adoptando elementos de las comunidades modernas de juegos en línea. Cada vez más desarrolladores de juegos establecen desafíos semanales en línea para sus usuarios para alentarlos a volver a jugar con regularidad.

#### Docentes y asignaturas gamificadas

La evaluación de la gamificación aporta ventajas sobre la evaluación tradicional, su valor se evalúa mejor y “en términos de uso del currículo, es generalmente reconocido por los docentes” (Colomo et al., 2020, p. 9), la motivación del alumno antes de la prueba de evaluación, el desempeño del alumno en el examen, la continuidad del aprendizaje fuera del aula (común), y su propia satisfacción durante la implementación de la prueba.

Comprender mejor los aspectos específicos del contenido, como evaluar el nivel de atención en el examen; mientras que, en otros aspectos, como la correcta aplicación de los conocimientos aprendidos o la resolución de las cuestiones planteadas, se puede realizar. El campo de la motivación está relacionado con el interés por los exámenes gamificados que despierta la diversión. Esto se relaciona con la posibilidad de seguir aprendiendo de la prueba fuera el ambiente del aula.

De acuerdo con la valoración del docente sobre la satisfacción profesional obtenida tras la implementación de la prueba gamificada, el modelo de prueba se convierte en un recurso relevante para el proceso de evaluación y puede ser una alternativa eficaz a la prueba tradicional. Se trata de promover las tendencias de aprendizaje de los estudiantes a través de elementos didácticos entretenidos.

Cada vez más docentes apuestan por la innovación en este método, porque definir las características del propio proceso de enseñanza a través de la gamificación conduce a mejorar la docencia, como: optimizar el tiempo de clase, rendimiento de los estudiantes; motivación, el aprendizaje está en todas partes, satisfacción profesional de los docentes.

#### Beneficios por desarrollar el curso empleando gamificación

En el ámbito de las ciencias sociales, se han implementado diferentes propuestas para gamificar el aprendizaje de la historia, donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han enriquecido el aprendizaje de la conducta educativa y el

aprendizaje, que es un aprendizaje bidireccional (profesor-alumno) sobre temas históricos.

Desde un punto de vista constructivista, el papel de los educadores no es el de divulgar conocimientos, sino orientara los estudiantes a revisar y afrontar las ideas, conceptos, conocimientos previos, etc. relacionados con el tema, y al mismo tiempo analizar, inferir, descubrir y realizar a través de la información científica que se les proporcione.

### **1.1.3.2. Conceptualización y operacionalización de la variable independiente: Historia Local**

#### **1.1.3.2.1. Conceptualización de la variable independiente: Historia Local**

“La historia, además de una herramienta para tomar conciencia de la situación social del presente a través del análisis crítico del pasado, se convierte también en un instrumento para transformar la realidad” (Molina et al., 2017, p 335). Es importante destacar que la historia facilita a los estudiantes el acceso a la información, ya que todo en el presente puede ser mejor comprendido conociendo el pasado, es así como nos demuestra la construcción del conocimiento humano dando como resultado los avances de la ciencia histórica, el desarrollo del pensamiento crítico sobre los hechos y fomentando en las personas el pensamiento hipotético deductivo.

Por tal razón, “la Historia responde, entre muchos intereses, a una explicación de los sucesos de otros tiempos desde el presente y a su vez es la búsqueda de los humanos por comprender su hoy desde el acontecer pasado” (Pantoja, 2017, p. 59).

Como lo manifiesta el autor en sí, la historia debe enseñarse para resolver asuntos, el estudiante lo que necesita es reconocer y analizar cómo ha sido ese proceso de la formación de una ciudad, no tanto desde los datos, desde las fechas, sino más bien desde los procesos de desarrollo de su entorno, porque la historia ayuda a resolver problemas, la historia trae una conciencia, tanto en el contexto social, político, económico en el que todos están inmersos e invitados a reflexionar y actuar.

Además, “la Historia permite el conocimiento de los hechos del pasado, vislumbrar el futuro y conocer nuestra identidad” (Calvas & Espinoza, 2017, p. 545). Hay que resaltar que la historia es la manera en que las generaciones de un país o una región ha desarrollado su vida práctico-social, incluyendo la masa cultural que está en condiciones

de mantener y perseverar determinados valores patrimoniales: lugares históricos, construcciones, información sobre su evolución histórica, normas, costumbres y valores. “El pasado es el objeto de estudio de la historia, y por definición es inabarcable en toda su complejidad y extensión” (Carrasco et al., 2018, p. 237-250)

La asignatura de Historia, por la naturaleza de su contenido, ejerce una gran influencia en la formación de la identidad nacional de los escolares, por lo que tiene un anclaje referencial esencial con la historia local, pues se caracteriza por ser la historia de una región, dando a conocer cómo se comportaron, como se dieron los hechos y acciones de la población y cómo influyeron en la ciudad.

Es por esa razón que “la historia local desempeña un notable rol en la motivación de los estudiantes hacia la asignatura aprovechando los lazos afectivos de los escolares con su patria chica” (Telles, 2020, p. 879). La historia local es de trascendental significación, porque no es solo un fin sino un medio pedagógico, en donde coloca al estudiante en un rol social activo, al ser protagonista en la búsqueda de la historia de su pueblo como parte de su país.

En definitiva, la historia es el centro de la vida del estudiante y junto a las nuevas prácticas de enseñanza (gamificación) basadas en “la teoría sociocultural Vigotskiana que aporta las mediaciones interactivas entre los sujetos que intervienen en el aprendizaje” (Calvas & Espinoza, 2017, p. 549) se busca el rescate del patrimonio histórico de los pueblos a partir de nuevos formatos y recursos didácticos.

#### **1.1.3.2.2. Operacionalización de la variable independiente: Historia Local**

La historia como proceso fue analizada y se refleja este análisis en Vygotsky, siendo una idea central su consideración sobre el desarrollo de los seres humanos en una formación histórico-cultural, creada por la propia actividad de producción y transformación de su realidad y es a través de la actividad (gamificación) produce el desarrollo los procesos psíquicos y la consiguiente apropiación de la cultura.

Contenidos sobre aspectos de la historia local

El contenido de la historia local es conocimiento e información acumulada. Esta información contribuye al desarrollo histórico, político, socioeconómico y cultural de un determinado lugar. Obviamente, la historia local contribuye a la formación y desarrollo

de conocimientos y valores morales vitales. La humanidad ha demostrado que solo la cultura puede ser un elemento absorbido por la resistencia y los conquistadores. En este sentido, la historia y la cultura del país son de doble utilidad, porque ayuda a reflejar la identidad y el sentido de pertenencia de una nación, región y comunidad.

Existe un interesante camino para el estudio de la historia y la pedagogía de las ciencias sociales, a partir del cual se pueden construir algunos grupos e instituciones. Se centra en la "relación entre el proceso de enseñanza frente al campo de conocimiento. Sobre la enseñanza que necesita aprender y aprender de otras culturas del tiempo y el espacio" (Pantoja, 2017, p. 66) con el fin de incidir en el desarrollo del sujeto y de la comunidad de una forma u otra.

La pedagogía de la historia se considera un campo de conocimiento en construcción, cuyo foco principal es el proceso de transformación del conocimiento histórico en conocimiento académico, que a su vez responde a las características de los docentes y estudiantes en determinadas situaciones y realidades. Todo ello le da al conocimiento histórico un alcance más claro que el de los historiadores, porque la historia como distrito escolar o como compromiso político, ético y social en el campo de las ciencias sociales es representativa, por lo que requiere de una formación especializada para afrontar muchas cuestiones disciplinares docentes, pero es más importante para los problemas de la vida social que afectan a la comunidad.

El conocimiento histórico es el pilar básico de la enseñanza de la historia, una persona debe tener conocimientos históricos para enseñar, pero saber difundir estos conocimientos parece muy básico. En otras palabras, no solo tiene fechas, datos, personajes y eventos, sino que también necesita saber qué sucedió después de estos eventos y cómo cambiaron la vida de las personas en cualquier país o en cualquier momento de la historia (reflejando una licenciatura de Licenciatura en Ciencias Sociales).

La historia debe ser enseñada para resolver problemas. Los estudiantes necesitan comprender y analizar el proceso de formación urbana, no los datos, las fechas, sino el proceso de desarrollo del entorno urbano, ya que la historia capacita. Conscientes del entorno social, político y económico en el que todos viven, les guste o no, se puede ser conscientes de ello, y pedir que se reflexione y se actúe (reflejo de la licenciatura).

Por otro lado, “la docencia no se puede reducir actualmente a la difusión de los conocimientos disponibles en un momento dado” (Lalangui et al., 2019, p. 163), pero fundamentalmente también es la motivación de las estrategias de reflexión. Desarrollar las habilidades necesarias para que cada disciplina lleve a cabo actividades profesionales. Frente a estos nuevos paradigmas del conocimiento, la formación académica constituye el pilar básico que incide directamente en el desarrollo de la capacidad laboral en el ámbito profesional, por lo que la formación actual hace enfrentar el problema de seguir copiando los conocimientos acumulados por otros.

La sociedad actual encomienda a los estudiantes la función de desarrollar las competencias de los estudiantes en la educación superior, es decir, “el conocimiento que se imparte o se genera en el aula está relacionado con la formación teórica y práctica para que puedan desempeñar un papel efectivo en la sociedad, ya no es suficiente dominar las tareas y actividades de ocupaciones específicas, sino que es necesario desarrollar capacidades dinámicas de aprendizaje.

Por esta razón, además de las capacidades técnicas especializadas, las capacidades básicas requieren más abstracción y lógica capacidad de pensamiento, mientras que la capacidad transversal es tender un puente entre roles profesionales, promoviendo el aprendizaje y adaptándose a los requerimientos de adaptación. Bajo esta perspectiva de aprendizaje, la teoría pedagógica de la asignatura puede expresarse claramente en la dimensión analítica del desarrollo epistemológico del conocimiento, por lo que es necesario reconocer los principios organizativos de cada tipo de conocimiento como un elemento específico para que docentes y docentes enseñar.

Utilizado en el campo de estudio del estudiante. Al mencionar conocimientos, Ausubel en la aplicación reconocerá que el profesor es el intermediario del aprendizaje, y que el alumno tiene los conocimientos y conceptos que el profesor debe utilizar para generar nuevos conocimientos. Por tanto, la enseñanza debe basarse en el descubrimiento para que los estudiantes puedan aprender hasta cierto grado de experiencia o experiencia.

Introducción referencial acerca de la historia local en clases

La historia, entendida como asignatura escolar, “no debe considerarse como un sistema completo de conocimiento” (Prats et al., 2011, p. 35), sino como un método de construcción de conocimiento. Este método debe implementarse a través del concepto de

indagación, método histórico e historia como ciencia social, no solo como un conocimiento académico o de simple curiosidad.

Por tanto, es importante definir la historia a enseñar, como un sistema de conocimiento que no solo contiene el conocimiento fijado por el historiador, sino que también muestra cómo se construye el conocimiento y qué procesos y problemas deben formularse para ser explicados, según los pensamientos pasados, relacionando los conceptos, datos y fechas de los libros con ejemplificaciones de la vida estudiantil y desde sus propias experiencias.

Importancia de la “historia local” en la asignatura de Estudios Sociales

Como parte del sistema disciplinario escolar, la historia “juega un papel muy importante en la formación de los estudiantes, especialmente en la formación de creencias” (Yendrys et al., 2017, p. 4). En el proceso de enseñanza de la historia, la educación comunista incluye metas de formación para todos los grados y niveles de educación.

La enseñanza de la historia nacional se ha convertido en uno de los objetivos básicos en los diferentes niveles de educación, especialmente porque los historiadores han realizado grandes esfuerzos y ahora están utilizando métodos marxistas de análisis e interpretación para revisar trabajos sobre nuestra historia. Las conclusiones de los investigadores se utilizan en los planes de estudio escolares para ayudar a esclarecer hechos, características y fenómenos históricos. En el contexto de la confrontación con contrarrevolucionarios internos y externos de apoyo, ayuda a profundizar el conocimiento de la historia nacional y fortalecer la nación cubana, sentido de pertenencia, imperialismo norteamericano.

La enseñanza de la historia nacional se ha convertido en uno de los objetivos básicos en los diferentes niveles de educación, especialmente porque los historiadores han realizado grandes esfuerzos y ahora están utilizando métodos marxistas de análisis e interpretación para revisar trabajos sobre nuestra historia. Las conclusiones de la investigadora se utilizan en los planes de estudio escolares para ayudar a esclarecer hechos, características y fenómenos históricos. En el contexto de la confrontación con contrarrevolucionarios internos y externos de apoyo, ayuda a profundizar el conocimiento de la historia nacional y fortalecer la nación cubana.

La historia es más científica cuando los estudiantes descubren los aspectos internos del proceso de aprendizaje basados en hechos, personas, fechas, datos, documentos escritos, testimonios orales y otros recursos. Desde la perspectiva del contenido histórico, si los estudiantes perciben hechos ocurridos en la conducta de carne y hueso en momentos o condiciones históricas específicos, y tratan de reconstruir el marco o escenario del hecho, la función educativa jugará un papel.

La historia es como una canción que no se ha cantado, teniendo en cuenta la relevancia histórica del aula para el área local y su comprensión, la historia local se puede ver en el aula. Desde allí, en vista de su historia y valor formativo, el significado de nacionalidad y patriotismo puede ser logrado.

En los últimos años, el foco ha estado en la conveniencia de la enseñanza histórica tendiente a la construcción del pensamiento histórico, lo que implica interpretar las habilidades de aprendizaje pasadas en conceptos o conocimientos de memoria. La enseñanza de la historia permite a los estudiantes comprender qué elegir del pasado para construir un discurso, al mismo tiempo que maneja un conocimiento efectivo sobre lo que sucedió, y cómo ese conocimiento permite comprender la racionalidad de las intenciones para explicar acciones actuales o restringir acciones futuras.

En muchos casos, la historia escolar se presenta más como una biografía nacional, más que como un estudio de conocimientos útiles para enfrentar los problemas y desafíos de la vida moderna. Además, la herencia del currículo de la escuela secundaria (y la escuela primaria) no se aprovechó plenamente cuando no fue cancelada, lo que provocó insatisfacción en el currículo educativo y lo hizo desaparecer y empeorar.

Sin embargo, se ha confirmado el consenso de que el patrimonio puede ser un elemento clave para mejorar la enseñanza de la historia. Para ello, se apela a la propia base epistemológica del profesor para la asignatura de historia y al concepto de "cómo el patrimonio puede contribuir al valor de la comprensión del sujeto de la sociedad actual. La forma de solucionar el descontento de la escuela con este problema es enseñar historia" (Molina & Ortuño, 2017, p. 14), que es el desafío de pensar y resolver problemas.

Sin la combinación de contenido sustantivo y meta conceptos, es imposible comprender verdaderamente qué es la historia, implicar e influir en nuestro mundo, es imposible tener conocimiento. Todos los movimientos de innovación educativa, la investigación

académica y las emociones de los profesores parecen estar de acuerdo con esto. Al mismo tiempo, este hecho demuestra que se deben permitir que estos profesionales de la enseñanza de la historia tengan más voz en el desarrollo curricular.

Es necesario escapar de la enciclopedia excesiva de los textos actuales, que, por su extensión, falta de elementos conceptuales y procedimentales provocan narrativas distorsionadas, en ocasiones grotescas que sustentan la idea de un estado-nación interesado. Estas narrativas se basan en explicaciones descontextualizadas del patrimonio histórico y, en muchos casos, se alejan de la realidad social de los estudiantes objetivos.

#### Experiencias referenciales de los hechos históricos locales

Incluso hoy, los métodos de enseñanza basados en libros de texto son solo ilustrativos. “Los alumnos se sientan mejor o peor, escuchando y repitiendo, sin esperar más de él” (Bécares et al., 2016, p. 18). Los estudiantes siguen siendo agentes pasivos en el aula, lo que provoca que estén desinteresados o desconectados de las asignaturas que les enseñan. Por tanto, hay que admitir que la revolución teórica sobre el concepto de sujeto que se produjo hace unos 40 años aún no se ha trasladado al aula.

Las diferentes leyes educativas no han promovido este cambio y el plan de estudios se centra en el contenido. Por estas razones, se cree que la forma de introducir cambios en el tema es adoptando un enfoque activo. Debido a su enorme carga teórica y la abstracción de los conceptos a estudiar, la disciplina de las ciencias sociales ha producido un gran impulso en la educación primaria y secundaria.

La participación de los estudiantes puede ralentizar el desarrollo conceptual de la clase. En asignaturas con tanta carga de cursos teóricos, puede resultar imposible enseñar los contenidos propuestos en la programación. Además, los profesores están obligados a impartir conferencias, que dan los puntos clave teóricos con los que los estudiantes deben partir en todas las actividades. Por tanto, adoptar una metodología positiva no significa cancelar el sistema expositivo, sino combinarlo con otras actividades.

La posición del docente está directamente relacionada con el pensamiento de historiadores. Para ellos, la historia es un sistema de investigación que intenta comprender las razones para explicar su situación actual mediante la "interpretación de su pasado"

(Pantoja, 2017, p. 65), y desde qué ángulos deben partir a la hora de explicar el futuro, para que la historia se convierta en herramienta de comprensión y crítica.

Si bien las posiciones de los docentes no son las mismas, tienen ciertos puntos de integración, porque no solo reconocen la posibilidad de aprender en la historia, sino que también reflejan y amplían la elección de ideas en la asignatura y la sociedad. En la labor profesional, entonces surge una pregunta: ¿Por qué existe una brecha entre lo que el estudiante aprende y lo que visualiza y usa en la práctica?

Como labor docente significativa, se necesita dos componentes desarrollados de manera crítica y conversacional, su propósito no es encontrar una fórmula mágica para la enseñanza de la historia y las ciencias sociales, sino tener una comprensión compleja, porque es un camino múltiple con método de construcción.

#### Evaluación de la Historia Local en el proceso enseñanza aprendizaje

En la asignatura de historia se ha observado que, si la evaluación del aprendizaje se determina mediante una prueba escrita, “en el mejor de los casos, los estudiantes están acostumbrados a resolver la memorización de memoria, reduciendo el aprendizaje de esta asignatura a recitar datos, personajes, eventos específicos, y fechas aisladas” (Gómez et al., 2016, p. 239).

Si bien algunos de estos datos son indispensables, si solo se considera la memoria, se dejará de lado la construcción de conceptos, procedimientos, habilidades y actitudes que son fundamentales para el aprendizaje de conocimientos en el campo. Como resultado, los estudiantes pierden la curiosidad por aprender a comprender y analizar situaciones y problemas históricos, analizar y reflexionar sobre hechos pasados y la posibilidad de que puedan investigar y comprender su futuro por sí mismos.

Desde la antigüedad, la historia local se ha utilizado como forma de escritura, y ha estado “condicionada metódica y teóricamente a la particularidad y desarrollo del territorio” (González et al., 2018, p. 227). Por lo tanto, durante la Revolución Industrial Británica en el siglo XIX, los investigadores se interesaron por el impacto de la industrialización en la población. En Sudáfrica, la gran cantidad de poblaciones indígenas significa que los estudios histórico-locales se basan de manera especial en la relación étnica entre blancos y locales.

También hay muchas diferencias en cómo lidiar con la historia local. Por ejemplo, se enfocan en el origen y desarrollo de ciertas comunidades, historia familiar, historia parroquial, historia de la calle y con fines educativos como recurso para la enseñanza. Escuelas y universidades, etc, de hecho, se han enfatizado las ventajas educativas del profesorado, ya que esto permitirá que los estudiantes trabajen de forma interdisciplinar y se den cuenta de que ellos y sus comunidades también son protagonistas históricos.

Como forma escrita, la historia local se practica desde la antigüedad, y se basa en la particularidad y desarrollo del territorio en metodología y teoría. En Chile, como se revisa en otras partes del mundo, la historia local parece ser una oportunidad no solo para recopilar anécdotas pasadas, sino también para resaltar las características especiales de la universalidad y estar capacitado para generalizar narrativas.

No hay duda de que en cualquier proceso de aprendizaje la motivación es el factor básico para lograr las metas educativas, pues cuando los estudiantes están motivados aumentará la efectividad de la actividad propuesta, en el caso de evaluar los conocimientos. En este sentido, el uso de estrategias lúdicas en situaciones informales específicas “promoverá el éxito de las intervenciones docentes facilitando el acceso a contenidos previamente definidos, logrando las metas educativas diseñadas y logrando habilidades y destrezas clave” (Gómez, 2018, p.6).

Los estudiantes otorgan gran importancia a las estrategias educativas innovadoras en la evaluación de temas históricos, como la gamificación. Del mismo modo, creen que incluir estos recursos en el aula de educación secundaria puede mejorar el proceso de enseñanza y los resultados históricos de aprendizaje, como aumentar su motivación.

Los datos de investigación realizados por el autor antes mencionado, indican que estas tecnologías son aceptadas como una forma positiva para que los estudiantes participen en el aprendizaje. Herramientas de aprendizaje, reconocen también las enormes posibilidades de la formación en TIC como ciudadanos del siglo XXI, por lo que tienen la naturaleza de incorporarlas a las herramientas básicas.

Importancia que el profesor otorga a la nota final de historia local

En algunos casos, cuando las características del conocimiento se convierten en fuente de conflicto, “los docentes muchas veces limitan significativamente su nivel de abstracción

para hacerlo más superficial” (Pulido, 2017, p. 7) y se mantienen cerca de los estudiantes. En otros casos, las calificaciones constituyen una referencia básica para el desempeño de los estudiantes, y los profesores tienden a construir calificaciones a partir de exámenes para promover lo que se llama conocimientos para tomar exámenes. Para simplificar la diversidad de situaciones, se puede decir que cuando los estudiantes forman conductas de resistencia y cambian significativamente el orden del aula, esto ocurre con más frecuencia en algunos entornos sociales que en otros, la estrategia del docente en el aula está en torno a la polarización controla el comportamiento de los estudiantes, y están polarizados en la dinámica de exámenes y calificaciones, y esta es la razón principal por la que aparecen en el aula.

Por tanto, la determinación de la práctica docente es un tema complejo, si se quiere solucionar la reforma educativa es necesario profundizar en el conocimiento. La historia de los movimientos de innovación y las iniciativas de reforma muestra que, al igual que otras asignaturas escolares, la dinámica de las lecciones de historia solo está influenciada de manera superficial o formal por los innovadores, mientras que en el fondo domina la continuidad. La práctica docente tiene una lógica propia, cuando es completamente diferente a la tendencia docente, parece que no responde principalmente a su diseño. Lo que sucede en el aula y el desempeño de estudiantes y profesores es el resultado de múltiples interacciones y solo puede entenderse en el marco de una teoría de la acción más amplia.

Razonamiento al momento de resolver una evaluación relacionada a la historia local

El proceso de evaluación del contenido de la asignatura es como un “conocimiento estático, inmutable e inmutable” (Gómez et al., 2017, p. 46). Es una tendencia generalizada evaluar hechos y datos fuera de contexto, lo más preocupante es que los profesores prestan más atención a la cantidad que a la calidad. Es cuestionable si los estudiantes tienen la capacidad de alcanzar el nivel de conciencia histórica y desarrollo ideológico con este conocimiento, para que puedan sentirse parte del entorno social y colaborar en su comprensión y transformación.

Las investigaciones sobre la enseñanza de la historia han demostrado que los procedimientos y estándares de evaluación continúan relacionados con la llamada "objetividad", el uso casi exclusivo de los libros de texto como material didáctico y el

predominio de la conceptualización y descontextualización excesiva de los contenidos en la realidad social. El proceso de evaluación del contenido de la asignatura es como un conocimiento estático, eterno e inmutable.

Exámenes en base a contenidos de libros, trabajos de ampliación y participación en conferencias como parte de la evaluación en la historia local

La lectura “constituye una puerta de entrada a otros conocimientos, es decir, si los estudiantes no comprenden lo que están leyendo, no podemos esperar que mejoren su rendimiento académico” (Márquez, 2017, p. 6). La lectura puede ser un tipo de conocimiento que puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, o puede ser una especie de diversión.

En algunas ocasiones felices, puede combinar todo: conocimiento, ayudar a las personas a encontrar respuestas importantes y diversión. La gente piensa que la familia y la escuela son la base básica para adquirir habilidades de alfabetización, pero para los estudiantes de familias con bajos antecedentes culturales, la escuela debe asumir esta responsabilidad: los hábitos de lectura se pueden generar en el hogar, pero en la pobreza, la fragilidad social y cultural.

Con poco capital, las escuelas son la clave, y las familias y comunidades allí tienen poca ayuda para obtener este tipo de aprendizaje. La lectura es una forma de adquirir conocimientos y participar activamente en la sociedad porque vivimos en un mundo culto cada vez. En cuanto a los aspectos dinámicos y diversos de la lectura, se ha aprendido la capacidad de lectura y la vida se vuelve cada vez más complicada. La capacidad de lectura será una de las infinitas capacidades de los seres humanos, se actualizan constantemente con los cambios en la sociedad. Cambios en la competencia lectora y texto, soporte, tipo de información, tipo de lector, entre otros.

La participación y organización de todo el personal que trabaja en el "Centro Escolar juega un papel importante en la gestión del tiempo y en el cumplimiento de los horarios y actividades establecidos” (Gutiérrez et al., 2017, p. 3). El plan es comunicarse formalmente con toda la comunidad educativa a través del horario laboral escolar y combina los principios rectores del horario laboral del profesorado escolar y el horario de clase de los estudiantes. En este sentido, el tiempo es subjetivo y varios actores deben

considerarlo para coordinar las actividades necesarias para lograr las metas educativas establecidas.

Si se cuenta con los recursos humanos y materiales necesarios en el tiempo, se espera que obtenga resultados académicos satisfactorios. Si bien esta situación no se da y la escuela carece de las condiciones básicas para la realización de la labor educativa, se pueden tomar medidas compensatorias y organizar al personal escolar para que toda la escuela y su comunidad puedan operar con normalidad y así obtener una buena educación.

El rendimiento académico es incluso superior al esperado. Por ello, es necesario realizar una coordinación precisa entre todos los integrantes del círculo educativo, y es necesario realizar una perfecta gestión y organización de las actividades bajo la supervisión del equipo directivo. Dado que la gestión del tiempo no se limita al tiempo empleado en la organización del proceso docente, es necesario visualizarlo como una brújula para marcar el ritmo que siguen todas las personas que participan en la comunidad escolar al realizar todas las actividades.

Utilidad social y personal del conocimiento de la historia local

El contenido de historia nacional “permite la mejora de los conocimientos, habilidades y hábitos de los estudiantes, y es propicio para la independencia cognitiva” (Calvas et al., 2019, p. 47); en cierta medida, su conocimiento y dominio de las herramientas de aprendizaje. Se ha mejorado el grado, ganando así independencia, autoconfianza y percepción de la complejidad de la vida social.

La historia del estudio en la escuela debe tener el valor integral de esta ciencia, mejorando la autoestima y el autorreconocimiento de las personas y la sociedad, mejorando la cultura y la calidad de vida y convirtiéndose en un regulador de la vida humana, contribuyendo así a mejorar la calidad nacional de identidad.

Interés de los estudiantes en conocer mejor la Historia Local para comprender las Estudios Sociales

El interés se suele considerar como una “variable motivacional con componentes emocionales y cognitivos” (Chiecher, 2016, p. 68), orientada a contenidos específicos. En otras palabras, está interesado en un tema en particular, lo comprende, lo satisface y lo impulsa a tomar medidas. Por tanto, se motiva el interés. Pero hay que tener en cuenta

que el desarrollo y crecimiento de intereses requiere ciertas expectativas de éxito. Si un alumno cree que es incapaz de completar una tarea, incluso si cree que es interesante, es probable que no la haga y que poco a poco pierda el interés.

El interés estimula el conocimiento y fomenta el compromiso con el aprendizaje. De esta forma, los estudiantes se sienten más capaces en este campo (no olvide las habilidades iniciales que acabamos de mencionar), aumentando así su autoestima y motivación para seguir aprendiendo. Además, el aumento del interés y la competencia suele ir acompañado de una experiencia satisfactoria que podemos llamar emoción.

El propósito de la enseñanza de las ciencias sociales en la educación infantil es que los niños y niñas aprendan a socializar críticamente. Por ello, es necesario que los profesores enseñen a los niños a comprender su entorno social, no solo a nivel emocional, sino también cognitivo. Los niños y niñas deben aprender a reflexionar sobre el mundo social. Los niños y niñas tienen derecho a participar con los adultos en la futura construcción de una sociedad democrática, justa y pluralista. La clave para poder empezar a aprender está en los profesores y su formación.

Beneficios de conocer la historia local en un contexto externo a la asignatura de Estudios Sociales

En el trabajo profesional de los docentes, “el pensamiento crítico de la realidad educativa debe ser coherente. Deriva de los conocimientos requeridos” (Jiménez et al., 2018, p. 69), análisis de recursos disponibles, diseño de procedimientos de trabajo y evaluación de resultados, es decir, experiencia. Nuevos paradigmas educativos, desde la pedagogía y la psicología. Los métodos y tendencias actuales son comprometidos con el propósito y las metas del proceso de enseñanza y aprendizaje, tratando de encontrar métodos alternativos que favorezcan la calidad de la enseñanza.

Permitir comprender y difundir nuestra historia local en el currículo escolar, es fundamental porque permite a los alumnos de cualquier grado comprender quiénes son, su definición en la sociedad y cómo funciona la sociedad en la que viven. Para tratar la historia local, se requiere una variedad de métodos y procedimientos de enseñanza para asegurar que los estudiantes tengan un conocimiento histórico apropiado.

La historia local no debe considerarse una clase independiente, debe incorporarse al sistema de conocimientos, debe establecerse de manera orgánica y coherente en la enseñanza de la historia. En el currículo sistemático se integra y evalúa todo el trabajo realizado en la comunidad. Desde la perspectiva de que los estudiantes se conviertan en maestros de su propio aprendizaje, se vuelvan creativos, reiteren conocimientos, eliminen todas las dudas y obtengan la preparación necesaria para los estudiantes.

Sensaciones que provoca aprender historia local en los estudiantes

El contenido de historia nacional “permite la mejora de los conocimientos, habilidades y hábitos de los estudiantes, y es propicio para la independencia cognitiva” (Calvas et al., 2019, p. 547); en cierta medida, su conocimiento y dominio de las herramientas de aprendizaje. Se ha mejorado el grado, ganando así independencia, autoconfianza y percepción de la complejidad de la vida social.

La historia del estudio en la escuela debe tener el valor integral de esta ciencia, mejorando la autoestima y el auto reconocimiento de las personas y la sociedad, mejorando la cultura y la calidad de vida y convirtiéndose en un regulador de la vida humana, contribuyendo así a mejorar la calidad nacional de identidad.

## **1.2. Descripción del proceso diagnóstico**

El presente epígrafe puntualiza el desarrollo puesto en marcha para identificar como la gamificación mejora el proceso educativo de la asignatura de Estudios Sociales en el 7mo grado de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

### **1.2.1. Nivel de investigación (tipo de investigación)**

Según el tipo de investigación, el presente proyecto de grado, fue cuasi experimental, “un tipo de investigación orientada a la realización de experimentos e investigación observacional” (Zurita et al., 2018, p. 184), que tiene como objetivo definir de qué manera las variables independientes afectan a las dependientes. En otras palabras, se trata de establecer y analizar las relaciones causales que se dan en un grupo determinado.

En este caso, se eligió a estudiantes de 7mo Grado de Educación Básica de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, con el motivo de proponer la enseñanza de la Historia de Machala de una manera diferente a como se ha venido impartiendo desde tiempos atrás,

debido a que la presente materia fue considerada como aburrida, monótona y difícil de aprender, por lo que contiene mucho texto. Aquí se experimentó la Gamificación como una técnica de aprendizaje innovadora.

### **1.2.2. Diseño de la investigación (Métodos de investigación)**

El método de investigación aplicada fue analítico-sintético, es decir, "compuesto por las partes de un todo, descomponiéndolo en elementos individuales, observando su causa, naturaleza e influencia, y luego vinculando cada reacción a través de un método comprensivo general para preparar el fenómeno en estudio " (Sosa, 2019, p. 16).

De esta manera el método analítico es el proceso que permite fragmentar un todo en partes para comprender mejor el significado de lo que se está investigando, haciendo referencia a la operacionalización de la variable tanto dependiente como independiente y el método sintético es el proceso que permite sintetizar el objeto que se va a investigar, en este caso la conceptualización de variable. Con ello pudimos obtener datos muy importantes para darle solución de nuestro problema de investigación.

Otro método de investigación aplicado en nuestro proyecto fue el histórico-lógico, el cual "describe fenómenos que acontecieron en el pasado. La fuente básica de información son los documentos. Es un tipo especial de investigación descriptiva". (Espinoza & Toscano, 2015, p. 36). Este método histórico-lógico o metodología de la historia, comprende una serie de técnicas, métodos, procedimientos o teorías utilizadas por los historiadores para examinar eventos pasados y escribir o reescribir la historia.

Desde esta perspectiva, este método es fundamental para nuestra investigación, por qué no sería posible conocer y explicar la historia local y la gamificación si no partiéramos del conocimiento de las teorías del aprendizaje, siendo necesario hacer referencia a sus fundamentos, bases y orígenes, todo validado por información recopilada por expertos que han estudiado el tema.

Al referirnos sobre historia local y gamificación se hace énfasis en "los enfoques conductista, cognitivista y constructivista". (Sánchez et al., 2020, p. 50). Es decir, emergimos en las teorías del constructivismo, particularmente en las investigaciones de Lev Vygotsky, Piaget y fragmentos del conductismo de Skinner, que establecieron

nuevos parámetros de aprendizaje para hacer de la investigación una experiencia significativa basada en las teorías del aprendizaje.

Gracias a estas teorías fue posible redactar las bases teóricas y los antecedentes de nuestra investigación, de la misma manera que sus teorías fueron guías para la selección de los cuestionarios (Anexos 4 y 5) utilizados en el presente trabajo de investigación.

De la misma manera fue necesario aplicar el método estadístico que “se hace indispensable como un procedimiento eficaz para la interpretación exacta de información de todas las ciencias y sirve como una herramienta de enlace para cada información” (Salas, 2018, pág. 6). Los métodos estadísticos son procedimientos para procesar datos cuantitativos mediante técnicas de recolección, conteo, presentación, descripción y análisis. También permiten comprobar hipótesis o establecer relaciones causales en un determinado fenómeno.

De este modo gracias al método estadístico se puede establecer la obtención, representación, simplificación, análisis, interpretación y proyección de las características, variables y valores numéricos (tabulación de datos y el análisis de los resultados encontrados) en nuestro proyecto de investigación para una mejor comprensión de la realidad y una optimización en la toma de decisiones.

### **1.2.3. Población y muestra**

#### **Población.**

“La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (Arias et al., 2016, p. 202). De esta manera se puede decir que el universo es un conjunto de elementos que contienen determinadas características a estudiar, de las cuales algunas formarán parte del requerimiento de la investigación.

Por ello, existe un carácter deductivo entre la población y la muestra, que va de lo general a lo particular, esperando que la parte observada (en este caso la muestra) sea representativa de la realidad (aquí se incluye la población); con el fin de garantizar los resultados generales y así mismo redactar las discusiones de todo el estudio.

Por tal razón y tomando en cuenta las características de este trabajo de investigación, el estudio se realizó en la Escuela de Educación Básica “Zoila Ugarte de Landívar”, del cantón El Guabo perteneciente a la provincia de El Oro, específicamente en el séptimo grado de Educación General Básica, paralelo A, B y C, periodo lectivo 2020-2021.

Existe respectivamente en el séptimo año paralelo (A) 37 estudiantes, en el paralelo (B) 38 estudiantes y en el paralelo (C) 37 estudiantes, el total de la población es de 112 alumnos, siendo entre ellos 23 niñas y 14 niños de alrededor de 11 y 12 años de edad. El 100% de la población es mestiza, siendo provenientes de la provincia del El Oro, pero de diversos cantones: Santa Rosa, Machala, Huaquillas, Arenillas y de la parroquia Rural Tenguel.

### **Muestra**

La muestra es un subconjunto de la población en estudio, "se puede extrapolar, por lo que se pueden resumir los resultados observados en ella" (Otzen & Manterola, 2017, p. 227). Se usa para sacar conclusiones. Se trata de una técnica de investigación muy utilizada en las ciencias sociales. No todos los datos son adecuados para el muestreo, pero cuando la población es lo suficientemente grande, se debe utilizar un método adecuado para seleccionar la unidad de aquel. Los investigadores escogen cuidadosamente las muestras, que deben representar las características de la población en general y tener relaciones equitativas.

En este estudio se utilizó el método de muestreo no aleatorio o no probabilístico por cuotas, "generalmente basado en el conocimiento de los estratos poblacionales y/o con fines de investigación, los individuos más representativos o suficientes" (Arias et al., 2016, p.202), analizados previamente y no escogidos al azar.

El método de muestreo no aleatorio es una técnica para recolectar muestras a través de un proceso que no brinda las mismas oportunidades de selección para todos los individuos de la población. En este tipo de muestreo, la cuota se establece para que conste de varios individuos que cumplen determinadas condiciones.

Se utilizaron casos disponibles, los cuales se contó con acceso. Los criterios elegidos para la conformación de la población fueron los siguientes: ser alumnos del séptimo año de educación básica de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” y por ende tengan 11 o 12 años

de edad, que recibieran la asignatura de Estudios Sociales. La población que estuvo conformada por 112 estudiantes, se la dividió en subgrupos, es decir por paralelos, tanto “A”, “B” y “C”.

Los elementos a consideración de la muestra fueron: que los estudiantes cuenten con un celular o computadora propia, además se tomó en cuenta los gustos primordiales hacia la asignatura de Estudios Sociales, para aquello preguntamos a cada uno de los alumnos en una reunión por la plataforma Teams y por ultimo debían contar con un docente que posea Maestría en Educación, lo cual fue verificado.

La muestra definitiva estuvo conformada por 37 estudiantes, del paralelo “A”, porque fueron los más idóneos para este tipo de investigación, en la reunión se pudo evidenciar que cumplían con los requisitos (dispositivos propios, les encantaba hablar de Historia y el docente tenía una maestría en educación, a diferencia de que los otros profesores solo contaban con una Licenciatura, por el momento) para ser seleccionados.

#### **1.2.4. Criterios de inclusión y exclusión**

##### **Criterios de inclusión de los alumnos**

1. Inconveniente de aprendizaje de los contenidos de Estudios Sociales (Historia local).
2. Consentimiento de los padres de familia.

##### **Criterios de exclusión de los alumnos**

1. Rechazo de parte del estudiante a participar.

##### **Criterios de inclusión del docente**

1. Experiencia en la enseñanza de Estudios Sociales.
2. Colaboración en los requerimientos del estudiante.

#### **1.2.5. Técnicas de recolección de datos**

Las técnicas de investigación son procesos que se utilizan al iniciar el estudio de un fenómeno específico. Estos métodos permiten recopilar, examinar y visualizar

información, logrando así el objetivo principal de toda investigación, que es adquirir nuevos conocimientos. La elección de la técnica de investigación más adecuada depende del problema a resolver y de los objetivos planteados, por lo que esta elección resulta ser un punto fundamental en cualquier proceso de investigación.

Por lo tanto, conforme a las necesidades de información y para recolectar datos confiables y suficientes, se utilizaron tres técnicas: la encuesta (cuestionario), ficha de observación y entrevista.

La presente investigación utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, mediante el uso de un cuestionario, el cual consiste en una serie de preguntas que se exponen para obtener información directa sobre el objeto de estudio, así lo manifiesta (Espinoza & Toscano, 2015) en donde nos da a conocer que “la encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado en una muestra sobre un asunto dado”. (p. 50)

La encuesta adaptada en base a las variables, dimensiones e indicadores, con las opciones de respuesta: “Nada”, “Poco”, “Bastante” y “Mucho”. (Anexo #6), se direccionó a los estudiantes de séptimo grado, que ayudó a conocer desde otra perspectiva la gamificación y su repercusión en el ejercicio áulico. Permitiendo de esta manera articular las problemáticas observadas desde un inicio.

La observación como técnica “crea una vinculación concreta y constante entre el investigador y el hecho o fenómeno, y que tiende a ceñirse a la lógica de las formas, procedimientos, relaciones e interrelaciones que se suscitan dentro de la realidad estudiada” (Campos & Lule, 2012, p. 52).

La aplicación de esta técnica permitió conocer de cerca los problemas que se presentan, como resultado de la interacción profesor-alumno se determinó si el problema se centró en el desempeño de los alumnos o docentes y la frecuencia con la que se presentaron estas deficiencias, el cual al final nos dio los resultados, de los cuales se obtuvo certeza del propósito de la investigación que se llevó a cabo.

De esta forma, la observación permitió identificar las actitudes hacia los elementos del juego que se presentan en diferentes actividades de aprendizaje y que permiten enfocar la

gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje, con las valoraciones: “Nada”, “Poco”, “Bastante” y “Mucho”. (Anexo #7)

La entrevista es otra técnica “para la recolección de datos más utilizadas en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador”. (Troncoso & Amaya, 2017, p. 330)

Esta técnica estableció una relación directa con las fuentes de información, es decir, los encuestados. Las respuestas recibidas son beneficiosas porque ofrecen una perspectiva del problema, lo que resulta beneficioso para dar a la investigación un carácter formal y creíble. Las preguntas planteadas (Anexo #8) permitieron saber si la formación actual está relacionada con la gamificación o si aún se desconoce esta innovadora estrategia.

De la misma manera fue aplicada la técnica de investigación documental porque es un “procedimiento orientado a la aproximación, procesamiento y recuperación de información contenida en documentos, independientemente del soporte documental en que se hallen” (Rojas, 2011, pág. 279) y que, a partir de la recopilación de informes, tesis, artículos y diversas fuentes bibliográficas, relacionadas con la gamificación, permitió verificar el problema y sentar las bases del presente estudio.

La aplicación de la revisión bibliográfica fue necesaria desde el inicio y durante todo el proceso de desarrollo del proyecto, cuyo objetivo fue recoger la información necesaria y relevante para el desarrollo del marco teórico y las técnicas de observación y encuesta (cuestionario). La investigación científica bibliográfica fue esencial para localizar diversas fuentes en revistas académicas, así como de autores contemporáneos comprometidos en la investigación de diversas teorías que respaldan el problema encontrado.

### **Instrumentos**

De acuerdo con el propósito de la investigación, se establecen herramientas relevantes para ayudar a recopilar información, estas herramientas ayudan a establecer, aclarar y correlacionar aquella. En el caso del cuestionario “valora los conocimientos previos y adquiridos de los estudiantes” (Pozzo et al., 2018, p. 10).

Permitiendo que las personas consulten de forma rápida y económica, mientras que al mismo tiempo realiza comprobaciones razonables sobre los problemas. Es decir, procesa los datos de manera uniforme, por lo que se utiliza principalmente como herramienta para la investigación en ciencias sociales y es la más adecuada para recoger notas sobre las características habituales de poblaciones específicas.

En la presente investigación, se utilizó dos cuestionarios para cada variable, fueron obtenidos de Tesis Doctorales publicadas en la base de datos Scielo. Para la variable independiente “Historia local” se empleó un cuestionario de la Universidad de Murcia con el tema “Aportaciones Didácticas de la Historia Local y Familiar al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Sociales”, creado en el año (2015).

Así mismo para la variable dependiente “La Gamificación” se recogió un cuestionario del trabajo de investigación “La Gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima”, creado en el año (2018) . Se utilizaron los presentes cuestionarios, porque fueron los más adecuados para la recolección de información de acuerdo al tema del proyecto de grado.

El primer cuestionario, de escala Likert, estuvo compuesto por 5 dimensiones con 13 ítems: el primero fue: contenidos sobre aspectos de la historia local, con tres ítems, que trata de las temáticas enseñadas en el centro educativo, siendo favorables o no para el aprendizaje del estudiante, como segunda dimensión, metodología en la enseñanza de la historia local, con 2 ítems, es decir, sistema con el que los maestros planifican sus clases, valiéndose de distintas herramientas, para lograr que los alumnos alcancen los objetivos y competencias que se definen para cada nivel educativo.

La tercera dimensión, evaluación de la historia local en el proceso enseñanza aprendizaje, con 2 ítems, conjunto de estándares normativos, determina sistemáticamente las ventajas, el valor y el significado de alguien o alguien., la cuarta dimensión, conocimientos de historia local en estudiantes, con 3 ítems, es la información obtenida por una persona a través de la experiencia o educación, una comprensión teórica o práctica de cosas relacionadas con la realidad. La quinta dimensión, utilidad social y personal del

conocimiento de la historia local, con 3 ítems, trata de la importancia de saber de historia en cada uno de los educandos.

El cuestionario utilizó una escala de valoración, nada, poco, bastante, mucho, según los grados de evaluación del conocimiento (habilidades, actitudes, valores, competencias). El segundo cuestionario de escala Likert, tuvo siete dimensiones con 11 ítems, que fueron: Restricciones, con 2 ítems, donde se quiso saber si las reglas fueron claras en el desarrollo de la asignatura gamificada.

Emociones, tuvo 2 ítems, con la necesidad de interpretar sus estados de ánimo durante la clase, Narrativa, 1 ítem, ósea su familiarización con hechos pasados o clases anteriores, Desafíos, con 1 ítem, como su nombre lo manifiesta, que obstáculos tuvieron o superaron en la trayectoria, Competencia, 2 ítems, tienen que ver con la superación de sus obstáculos, Recompensas, 1 ítem, indaga acerca de una meta o lo motivados que se sienten al querer lograr o conseguir algo y Estado de ganadores con 2 ítems. Se considera con el objetivo de saber que tal fue su experiencia como ganadores o no y si recomendarían este tipo de clases para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cabe mencionar que la herramienta seleccionada es la más adecuada para la recolección de información, para ello se utiliza la consistencia de las variables, determinadas en el proyecto para determinar las dimensiones e indicadores de la información recolectada y aportes posteriores.

#### **1.2.6. Proceso de validación de los instrumentos**

Para la validación de los cuestionarios (Anexos 9, 10, 11, 12, 13), se tomaron en cuenta a cinco expertos, con títulos acorde al tema de investigación, es decir Ciencias Sociales e Informática. Para ambos instrumentos se realizó el mismo procedimiento. Iniciando por la revisión de literatura, como primer paso, que incluye la revisión del conocimiento, que se tiene hasta el momento en que se quiere medir el concepto, y propone tres situaciones: cuando el concepto está totalmente definido, parcialmente definido y cuando el concepto no está definido.

Segundo paso: se recurrió a la exploración del concepto a nivel de expertos, docentes de la Universidad Técnica de Machala que imparten sus conocimientos de acuerdo a su especialidad, la realización de una entrevista en profundidad no es más que un diálogo, el

entrevistador inspira y lidera una serie de conferencias, cuyo único marco es el marco de investigación. Este paso se desarrolla en dos situaciones: conceptos parcialmente definidos y conceptos indefinidos.

Tercer paso: los temas se enumeran, reduciendo el número de respuestas, pero no demasiado; idealmente, el 50% de la lista original. Cuarto paso: Formulación de los ítems: Construimos una lista de respuestas agregadas o sinterizadas obtenidas de "historia local" e "híbrido" en el paso anterior.

Quinto paso: en la selección de los Jueces, se tomó en cuenta sus títulos y años de experiencia, ellos nos ayudaron a elegir cuál de los ítems debe ser eliminado o cuáles deben ser eliminados. Sexto paso: en la aplicación de la prueba piloto, se la realizó en estudiantes de las mismas características de la muestra seleccionada en la institución educativa "Zoila Ugarte de Landívar" del Guabo. Como una de las funciones de la prueba piloto, puede reevaluar la claridad del proyecto, aunque el juez ayudó a evaluar esta característica, aunque no son la población objetivo.

Séptimo paso: evaluación de consistencia, aquí existió un valor global de la consistencia interna y este valor global se lo obtuvo mediante el cálculo del Alfa de Cronbach, que es un índice de consistencia interna para instrumentos cuyo valor final es una variable ordinal.

Octavo paso: al reducir ítems, se realiza mediante un procedimiento puramente matemático porque solo usamos el instrumento una vez en la población, y esto corresponde a la aplicación del pre-test, que comienza con la construcción del instrumento.

Noveno paso: en la reducción de dimensiones, se tomó en cuenta que un instrumento tiene varias dimensiones y en cada dimensión hay varios ítems. Entonces el concepto de consistencia interna fue una acepción mucho más amplia, porque antes de ver si la puntuación de cada ítem es consistente con la puntuación general, ahora es necesario ver si la puntuación de cada dimensión es consistente con la puntuación total, y por otro lado, si el puntaje de cada ítem es consistente con el puntaje total de su dimensión. Decimo paso: en la identificación de un criterio, evaluamos su efectividad en base a los resultados obtenidos por otros autores en equipos de la misma población.

Se tomó en cuenta y hubo la colaboración de cinco expertos, para la validación del instrumento (cuestionario), quienes fueron: Doctores en Ciencias Pedagógicas y Magísteres en Tecnología e Innovación Educativa, con más de 20 años de experiencia docente.

### **1.2.7. Proceso del consentimiento informado**

El consentimiento informado es el documento que incorpora un proceso fundamental en toda investigación científica con seres humanos, es “el investigador que llevará adelante la investigación que deberá estar claramente identificado, quien deberá informar exhaustivamente al sujeto de investigación” (Carracedo et al., 2017, p. 17).

“La motivación y cambio de actitud son dos ejes fundamentales que la gamificación encierra aplicándola en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Aguilera et al., 2020, p. 56) Por ello, la gamificación es una estrategia didáctica aplicable en las aulas para atraer la atención de los alumnos de manera sutil, dejando atrás los métodos típicos de enseñanza tradicionales, para adquirir aprendizajes duraderos mediante la incorporación de elementos de juego educativo.

Por tal motivo se decidió seleccionar e investigar sobre el tema de “la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la historia”, puesto que, la enseñanza de la historia del cantón el Guabo es un tema que los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela “Zoila Ugarte de Landívar” desconocen, no toman en cuenta o les resulta aburrida la forma en que aprenden. Lamentablemente esto surge porque los docentes desconocen la importancia del uso de la gamificación y solo lo asocian con el término “jugar”, obviando su valor y el impacto que crea tanto cuando se enseña como cuando se aprende.

Se redactaron oficios para solicitar la autorización de las respectivas autorizaciones de la institución. El primero oficio estuvo dirigido al director de la escuela para solicitar que se nos otorgue una autorización y poder realizar una reunión con los padres de familia del séptimo año de educación básica paralelo “A” (Anexo 14) y la ejecución de nuestro proyecto.

Posteriormente se organizó una reunión por medio la de la plataforma Microsoft Teams en donde se le comunico al Ing. Freddy Marcelo Vega Henríquez, director de la escuela Zoila Ugarte de Landívar cuales fueron los motivos que nos llevaron a escoger su

prestigiosa institución como parte de nuestro proyecto de investigación. Dándole a conocer que “existe un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de la gamificación a muchas áreas de conocimiento, por lo que muchas de las experiencias existentes pueden tratar de ser exportadas al dominio de la docencia” (Cortizo et al., 2011, p. 6).

El segundo oficio fue dirigido al Mgs. Darwin Juela, docente del séptimo año de educación básica paralelo “A” en donde se le explicó en que consiste el trabajo de investigación (Anexo 15) y el tercer oficio dirigido fue dirigido a los padres de familia para que asistan a una reunión con la finalidad de informar acerca del proyecto de grado y que era necesaria la aplicación de encuestas (Anexo 16), pero sobre todo su consentimiento.

En este caso, se especificó a los padres de familia que habría una reunión a las 7 de la noche, para tratar asuntos de la investigación, previamente se envió un oficio de convocatoria, el docente de aula también colaboró explicando a los papás sobre la convocatoria y animó a los representantes a no faltar porque se trataría de un tema muy importante que también beneficiaría a sus hijos y si están de acuerdo firmarían la autorización de participación de su representado o lo firmaría la presidenta de curso representando a todos los padres de familia (Anexos 17 y 18).

Para obtener el consentimiento informado, ya que es esencial, porque así se puede “cumplir con la voluntad plenamente informada a las partes de los deseos del otro o su voluntad de enfrentarse entre sí” (Vázquez et al., 2017, p. 3). En este estudio se utilizó el método de muestreo no aleatorio o no probabilístico por cuotas. Es una técnica para recolectar muestras a través de un proceso que no brinda las mismas oportunidades de selección para todos los individuos de la población. En este tipo de muestreo, la cuota se establece para que conste de varios individuos que cumplen determinadas condiciones.

Se analizó los contenidos de diversas revistas científicas, tesis doctorales de repositorios, trabajos de grado, postgrado, resultados de investigaciones institucionales, para el desarrollo del Marco Teórico, se empezó con los antecedentes referenciales, iniciando con una breve introducción y se citó dos antecedentes a nivel global, regional y nacional, indicando cómo se relacionan y en qué contribuirán con la investigación en proceso, cada uno de ellos.

Se optó por establecer una propuesta que involucre y cubra los aspectos relevantes, para el desarrollo de la presente investigación, la implementación de Genially para la enseñanza de la Historia de El Guabo tiende a la dirección de mejorar la enseñanza aprendizaje de la historia, asignatura de Estudios Sociales, donde los niños no se aburren de la clase o solo copien lo que el profesor dicte.

### **1.2.8. Limitaciones**

Una de las limitaciones del diagnóstico fue no haber interactuado con el docente y los estudiantes de manera presencial, a causa del brote de la pandemia Covid 19, que afectó a todo el mundo en general, más aún al sector educativo, poniendo en práctica la educación virtual, como solución a la gran problemática existente, de lo contrario el contagio hubiera aumentado provocando miles de muertes.

Otra limitación que se ha palpado es el reducido número de la muestra, debido a los costes merecidos y al problema mencionado anteriormente, muchas instituciones tuvieron retiros de estudiantes y hasta despidos de maestros. Un mayor número de muestra requiere mayores recursos económicos.

## **1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimiento**

### **1.3.1. Procesamiento y análisis de los datos**

Con la aplicación de instrumentos adecuados se pudo obtener información concreta y se logró cumplir con los objetivos específicos:

- Conocer cuáles son las consecuencias de no emplear una metodología adecuada en la enseñanza de la asignatura de historia en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.
- Presentar a los estudiantes un cambio innovador en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.

- Promover el uso de herramientas tecnológicas, para crear un ambiente activo en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.

### 1.3.1.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 7mo grado sobre el impacto de la Gamificación en el aprendizaje de historia local.

Tabla 1. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Contenidos sobre aspectos de la historia local.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
1	El profesor introduce habitualmente referencias a la "historia local y familiar " en las clases.	37	2 5, 41%	35 94, 59%	0 0%	0 0%	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 2. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Evaluación de la historia local en el proceso enseñanza aprendizaje.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
2	¿El profesor da importancia en la nota final a la "historia local?"	37	2 5, 41%	33 89, 18%	2 5, 41%	0 0%	100%
3	¿En los exámenes o controles de evaluación, hay preguntas o temas de Historia Local?	37	4 10, 81%	31 83,78%	2 5, 41%	0 0%	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 3. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Utilidad social y personal del conocimiento de la historia local.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
			0	8	12	17	

4	¿Te interesa conocer mejor la Historia Local para comprender mejor la asignatura de estudios sociales?	37	0%	21, 62%	32, 43%	45, 95%	100%
---	--	----	----	---------	---------	---------	------

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”  
**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 4. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Restricciones.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
5	¿El docente implementa la Gamificación en todas sus clases?	37	0	33	4	0	100%
			0%	89, 19%	10, 81%	0%	

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”  
**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 5. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Emociones

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
6	¿La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en ti?	37	0	0	10	27	100%
			0%	0%	27%	73%	

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”  
**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 6. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Desafíos.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
7	¿Planteaste desafíos que motivaron tu participación al recibir una clase gamificada?	37	0	2	18	17	100%
			0%	5,40%	48,65%	45,95%	

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”  
**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 7. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Competencia.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
8	¿Te sienten competente y participas cuando recibes clases gamificadas?	37	0 0%	0 0%	13 35,1%	24 64,9%	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 8. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Recompensas.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
9	¿Te incentivas cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas?	37	0 0%	0 0%	9 24,3%	28 75,7%	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 9. Resultados encuesta a estudiantes. Dimensión Estado de ganadores.

N°	Indicador	Frecuencia	Nada	Poco	Bastante	Mucho	Total
10	¿Te sientes satisfecho con el uso de la Gamificación en clase?	37	0 0%	0 0%	9 24,3%	28 75,7%	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

### 1.3.1.2. Resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes del 7mo grado sobre el impacto de la Gamificación en el aprendizaje de historia local.

Tabla 10. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Contenidos sobre aspectos de la Historia Local.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1	El profesor introduce habitualmente referencias a la "historia local y familiar " en las clases.		X		

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 11. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Evaluación de la Historia Local en el proceso enseñanza aprendizaje.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
2	El profesor da importancia en la nota final a la "historia local y familiar.		X		
3	En los exámenes o controles de evaluación, hay preguntas o temas de Historia Local y familiar.				

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 12. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
4	A los estudiantes les interesa conocer mejor la Historia Local para comprender mejor las ciencias sociales.		X		

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 13. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Restricciones.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
5	El docente implementa la Gamificación en todas sus clases.		X		

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 14. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión

Emociones.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
6	La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en los estudiantes.				X

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 15. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión

Desafíos.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
7	Al recibir una clase gamificada los estudiantes plantearon desafíos que motivaron su participación.			X	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 16. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión

Competencia.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
8	Los estudiantes se sienten competentes y son partícipes cuando reciben clases gamificadas.			X	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 17. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Recompensas.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
9	Los estudiantes se incentivan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas.			X	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 18. Resultados de la ficha de observación aplicada a estudiantes. Dimensión  
Estado de ganadores.

N°	Indicador	Nada	Poco	Bastante	Mucho
10	Los estudiantes se sienten satisfechos con el uso de Gamificación en la clase.			X	

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a estudiantes de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

### 1.3.1.3. Resultados de la entrevista aplicada al docente de 7mo grado sobre el impacto de la Gamificación en el aprendizaje de historia local.

Tabla 19. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Contenidos sobre  
aspectos de la Historia Local.

N°	Indicador/Pregunta	Respuesta
1	¿Usted introduce habitualmente referencias de historia local en las clases de Estudios Sociales?	No solo en estudios sociales, también se articula todas las áreas de educación porque en algún momento del proceso educativo se extiende ese contenido, pero específicamente si un poco más en estudios sociales se habla un poco de la historia, de los antepasados y también a veces de la localidad.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 20. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Evaluación de la historia local en el proceso enseñanza aprendizaje.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
2	¿Usted da importancia a la historia local en la nota final?.	La enseñanza de la historia local es muy importante más que todo para el desarrollo de los niños y los jóvenes, por ende cuando hay la oportunidad de tratar este tema si lo evalúo y considero las calificaciones de aquella prueba en la nota final, porque es importante reconocer la historia de su cantón o de su provincia porque hay un refrán que dice “el que no conoce su pasado está condenado a repetirla” por eso es importante valorar el sacrificio y cosas que hicieron nuestros antepasados.
3	¿En los exámenes o controles de evaluación, usted agrega preguntas o temas de Historia Local?	En los exámenes sería en el proceso formativo porque la evaluación tiene tres momentos: la evaluación diagnóstica, la evaluación del proceso formativo y la evaluación sumativa, al momento que nosotros damos clases, nosotros valoramos bastante el proceso formativo y ahí emitimos y direccionamos lo que es el concepto histórico; específicamente en el área de estudios sociales cuando algunos temas se relacionan por ejemplo: Cuando nosotros estamos estudiando la historia o los cantones de provincia de El Oro, ahí más o menos lo detallamos e inclinamos a estudiar lo que es la historia de la localidad, de todo lo que tiene nuestro cantón el Guabo.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 21. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
4	¿Considera que los estudiantes se interesan por conocer la Historia Local de El Guabo?	A veces a los estudiantes les gusta escuchar la historia, pero leerla como que nos les agrada mucho, porque no tienen la cultura o hábito a la lectura, entonces al escuchar solo quieren que les especifiquen directamente sí, pero no aprenden directamente el orden cronológico entonces eso si faltaría un poco más de aplicar alguna estrategias o motivación para que ellos se empapen más de este tema que es tan importante.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 22. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Restricciones.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
5	¿Implementa la Gamificación en todas sus clases?	La gamificación, ese tema siempre lo he escuchado, pero nunca lo profundice. En este año tuve algunos conocimientos y nociones que si me daba cuenta que lo aplicaba, pero no directamente como una materia o una teoría que yo la había estudiado, pero específicamente

---

no con conocimiento, pero si intuitivamente lo aplicaba en algunas actividades.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 23. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Emociones.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
6	¿La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en los estudiantes?	Me parece que si despierta emociones positivas porque motiva e interesa y también porque les gustan bastante lo que es los desafíos, los retos, entonces mientras uno está explicando el conocimiento los estudiantes asimilan y en el momento de la aplicación a ellos les motiva responder, entonces como que si les motiva bastante lo que es la gamificación.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 24. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Desafíos.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
7	¿Los educandos plantean desafíos que motivan su participación al recibir una clase gamificada?	Anteriormente estaba asimilando esta temática, nueva para mí, ahora la estoy estudiando, la aplicaba tradicionalmente, entonces de alguna manera buscaba el acondicionamiento o el estímulo en el estudiante, pero en si no la aplicaba como una ciencia o como una teoría de aprendizaje o sería una nueva interacción didáctica para el estudiante.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 25. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Competencia.

Nº	Indicador/Pregunta	Respuesta
8	¿Los estudiantes se sienten competentes y participan cuando reciben clases gamificadas?	Haciendo un análisis de la planificación, cuando vienen los retos o desafíos entonces sí. Las actividades de estudios sociales o de las diferentes áreas si se las aplicaría con gamificación yo creo que tendrían un aprendizaje más significativo y ellos tuvieran más interés y motivación por participar o por aprender los contenidos dados por su maestro.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 26. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Recompensas.

N°	Indicador/Pregunta	Respuesta
9	¿Los educandos se incentivan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas?	Pienso que sí, porque nosotros estudiando la conducta del ser humano, nosotros siempre nos incentivamos cuando en algún momento nuestros papas nos dijeron que, “si tus sacas buenas notas te vamos a dar esto”, entonces de alguna manera se la aplicaría en la institución. Si el estudiante se destaca va a tener su recompensa y eso va ser un poco mas significativo y el va a querer desear participar más porque su participación no va a quedar en nada, por lo contrario, su participación va a tener una recompensa y entonces el estudiante dice: “No, yo participo porque el profesor me ha a dar una recompensa”.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

Tabla 27. Resultados de la entrevista aplicada al docente. Dimensión Estado de ganadores.

N°	Indicador/Pregunta	Respuesta
10	¿Cree que los estudiantes se sienten satisfechos con el uso de la Gamificación en clase?	El grupo de estudiantes que yo tuve eran bien competitivos, entonces yo pienso que les llamaba la atención que se aplicara la técnica de la gamificación en clases, porque a los estudiantes les gustaría resolver o aprender cosas nuevas a través de esta técnica y si, yo siento que quedarían muy satisfechos con el uso de la gamificación en su proceso de enseñanza aprendizaje.

**Fuente:** Entrevista aplicada al docente de 7mo grado de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Elaborado por:** Evelyn Martínez y Lady Tamayo.

## **Análisis de la aplicación de los instrumentos por dimensiones**

### **1. Contenidos sobre aspectos de la Historia Local**

En la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A” se pudo detectar que el docente imparte poca información de Historia, por lo tanto, los estudiantes poseen escaso conocimiento de fechas históricas o cívicas en la asignatura de estudios sociales, coincidiendo con las respuestas de la ficha de observación, que fue aplicada a los educandos, donde se consta las pocas referencias de datos locales, así mismo se comparte veracidad en la entrevista realizada al docente, manifestando que la poca introducción de temáticas históricas se debe a la extensión de información e investigaciones, asumiendo la falta de tiempo para abarcar todos los temas de historia del Cantón El Guabo.

### **2. Evaluación de la Historia Local en el proceso enseñanza aprendizaje**

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, se dedujo que el profesor da poco interés a la historia local en las calificaciones finales, tomando en cuenta las notas de otras asignaturas como primordiales, en la ficha de observación aplicada a los discentes, se verificó este suceso, ya que las clases de historia local son impartidas pocas veces. El docente en la entrevista expresó que, sí toma en cuenta las evaluaciones de historia en la nota final, siempre y cuando halla la oportunidad, ya que es importante socializar de los antepasados que defendieron a la patria, así mismo de aquellos momentos. Así mismo en la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, el docente incluye pocas preguntas de historia local en los exámenes finales, evidenciando la ausencia de preguntas escritas de Estudios Sociales, de igual manera se asemejó con los resultados de la ficha de observación, donde las preguntas escritas de historia del cantón el Guabo son muy pocas, pero en la entrevista realizada la docente supo manifestar que las realiza en la evaluación formativa, o sea en el proceso de la clase, mientras socializan ideas, valorando mucho sus experiencias y aprendizajes.

### **3. Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local**

Según los datos de la entrevista realizada a los estudiantes de 7mo “A”, se sintetizó que les importa mucho conocer la historia local y así no tener problemas en la asignatura de Estudios Sociales, son conscientes de que aprender historia les ayuda mucho, no solo para obtener buenas calificaciones, sino para conocer a su

Cantón. En la ficha de observación que se aplicó a los alumnos se pudo visualizar que tienen mucho interés por aprender para tener un mayor dominio de la asignatura de Estudios Sociales. En la entrevista realizada al docente expresó que a los estudiantes les gusta escuchar historia, pero no leerla, por lo que es evidente la necesidad de estrategias que ayuden a mejorar este hábito.

#### **4. Restricciones**

En la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A” se evidenció que el docente aplica poco la gamificación en sus clases, así mismo la ficha de observación demostró que el profesor implementaba actividades gamificadas en ciertos temas, en la entrevista opinó que no tenía conocimientos profundos de esta metodología, pero si la utilizaba de una manera muy escasa en algunos temas de las asignaturas.

#### **5. Emociones**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A” se demostró que el uso de gamificación despierta en ellos muchas emociones positivas. En la ficha de observación también se pudo constatar que las sensaciones que sienten los estudiantes son muy alentadoras y en la entrevista dirigida al docente también se pudo confirmar que los retos causan mucha concentración, entusiasmo y ganas de aprender.

#### **6. Desafíos**

De la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, expresaron que plantearon muchos desafíos al recibir una clase gamificada, porque pueden poner en práctica sus talentos, y así autoevaluarse para saber que conocimientos poseen, en que deben mejorar y sobre todo descubrir lo que les apasiona. En la ficha de observación dirigida hacia los educandos también se comprueba que los retos son constantes y promueven a la participación ininterrumpida. De la misma manera en la entrevista, el docente manifestó que cuando los niños trabajan con gamificación plantean competencias juntos a sus compañeros, que a la vez les ayudan a ser creativos y desafiantes.

#### **7. Competencia**

De la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, mencionaron que se sienten muy competentes y partícipes cuando reciben clases gamificadas, ya que manejan la tecnología constantemente y así pueden ir perfeccionando sus técnicas o habilidades, en la ficha de observación se pudo deducir que la mayoría de estudiantes se sienten a gusto aprender con ejercicios online y en la entrevista

hacia el docente, expresó que las actividades gamificadas se desarrollan de manera extraordinaria, cuando es realizada por el presente grupo de estudiantes.

### **8. Recompensas**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, expresaron que se sienten muy incentivados cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas, ya sean virtuales, en la ficha de observación se afirmó lo importante que significan premiar el esfuerzo y dedicación a una tarea o actividad. En la entrevista realizada hacia el profesor, manifestó que el ser humano siempre se motiva aún más cuando existe un incentivo y con mayor razón cuando son niños, recompensar su dedicación y participación es esencial.

### **9. Estado de ganadores**

En la encuesta realizada a los estudiantes de 7mo “A”, mencionaron que se sienten muy satisfechos cuando reciben clases gamificadas, en la ficha de observación, se confirmó que al ser las clases muy divertidas va a existir mayor interacción entre compañeros y con el docente, a pesar de que haya un ganador, todos compartirán experiencias y sus conocimientos se reforzarán con la práctica. En la entrevista realizada al docente expresó que aplicar la gamificación en las clases es un éxito, observar como los estudiantes se emocionan para alcanzar con la meta planteada y obtener un trofeo, sin duda la tecnología tiene aspectos positivos en la educación.

## **1.3.2. Discusiones de los resultados**

A continuación, se encuentra el análisis de los resultados obtenidos en las encuestas y ficha de observación dirigidas hacia los estudiantes de 7mo grado “A” y la entrevista realizada al docente, con el objetivo de comprobar la veracidad de las hipótesis planteadas en la investigación y de los resultados obtenidos.

### **Hipótesis secundaria 1**

De acuerdo a los datos adquiridos de la encuesta, entrevista y ficha de observación, se pudo evidenciar que no existe la costumbre o el hábito de impartir de manera usual información o detalles de historia local en las clases, estos resultados mantienen relación con lo que afirman los autores Molina et al., (2017) donde constatan a través de su estudio,

que existen claros paralelismos entre la concepción de la historia, las prácticas docentes y el uso dado a la materia para crear identidades autóctonas.

De esta manera se da respuesta al **sub problema 1** ¿Cuáles son las consecuencias de no emplear una metodología adecuada en la enseñanza de la asignatura de historia en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar” periodo 2020-2021? y a la vez corroborar la hipótesis secundaria 1.

Las creencias que los docentes tienen sobre la función de la enseñanza de la historia, la manera con la que afrontan la docencia en esta materia y la construcción de identidades culturales, permite ver la realidad en el proceso educativo, en cada inicio de clases con pocos contenidos de historia e identidad. Así mismo concuerda el autor Pantoja (2017), la autoestima hacia las raíces y el país de origen propio o de sus progenitores, que puede generar la enseñanza de una historia basada en triunfos, hazañas y aspectos positivos de los países latinoamericanos, es prácticamente no suficiente o pobre.

Por otro lado, se hace referencia a la importancia de la Historia Local en la nota final, los cual resulto ser muy poco considerada en la calificación de término, aun siendo esencial analizar el conocimiento básico histórico que tienen los estudiantes y aun mejor si es del cantón donde habitan, estos resultados se obtuvieron de la segunda pregunta de la encuesta, entrevista y ficha de observación aplicada, lo cual guardan una gran similitud.

En la investigación comparativa que hicieron los autores Gómez et al., (2017), destacan las opiniones y percepciones de los docentes en formación de España e Inglaterra, los resultados mostraron en el caso de los estudiantes españoles dos perfiles docentes muy acusados. El primero de ellos no coincide con las conclusiones mencionadas, considerado por los estudios internacionales con un carácter más tradicional, están en desacuerdo con que los contenidos conceptuales tengan menos peso, creen que las técnicas de evaluación cualitativas deben tener menos presencia, y valora como relevantes o muy relevantes el uso de preguntas cortas y pruebas objetivas.

En el nuevo descomunal hubo una silueta mayoritaria que piensa que los instrumentos tradicionales de valoración (examen-libro de contenido) impiden la creación, cree que los preceptos curriculares no deben seguirse tan estrictamente, valora positivamente las técnicas de evaluación cualitativas. En la cuestión inglesa, parece arduo de interpretar que los docentes en formación ingleses tengan una apreciación más cercana a prácticas de

evaluación tradicionales que los estudiantes españoles, y que esos perfiles docentes estén tan difuminados.

También en el presente estudio se reflejó las pocas preguntas de historia local que existen en los exámenes, constatado en la tercera pregunta de la ficha de observación, encuesta y entrevista, aunque el docente mencionó la práctica de la evaluación en tres momentos: la evaluación diagnóstica, la evaluación del proceso formativo y la evaluación sumativa. no descarta que en la asignatura de estudios sociales cuando hay oportunidad de hablar de historia se lo hace principalmente durante el proceso formativo, pero en escasas ocasiones.

Pero los autores Prats et al., (2011) no están del todo convencidos con que se creen ciertas preguntas, sino que señalan que la historia no nos proporciona respuestas sin que se le formulen una gran cantidad de preguntas completas; la tradición es un enérgico amigo en la labor de interrogarnos sobre nosotros mismos como grupo general. Sin embargo, las respuestas de la historia perpetuamente responden a preguntas. Estar al corriente qué ocurrió o cómo ocurrió; conocer el porqué de las acciones humanas en el pasado, o los motivos que tenemos para proceder y diferenciarlos de las causas que desencadenaron un proceso forma miembro de la tarea de la historia. Y esto igualmente debe incluirse en el currículo.

De acuerdo a la comprensión de la asignatura de estudios sociales resulto ser bastante el interés de los educandos por conocer la Historia Local representado en la cuarta pregunta de la ficha de observación y encuesta, pero hubo una pequeña aclaración por parte del docente, expresando que los estudiantes no tienen un hábito de lectura, pero sus ganas de aprender son elevadas, entonces solo saben lo que les cuentan y escuchan sin seguir un orden cronológico de los sucesos.

En una publicación elaborada por los autores Bécares et al., (2016) contradicen los mostrado en los resultados de esta investigación, porque la asignatura de Ciencias Sociales, debido a su gran paquete teórico y a la abstracción de los conceptos a preparar, genera una gran desmotivación en el alumnado de conferencia primaria y secundaria. En este apartado se propone el uso de las metodologías activas como método para el alcance de los estudiantes en la materia.

## **Hipótesis secundaria 2**

Cuando se trata del uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje los resultados la entrevista, ficha de observación y encuesta coinciden, porque se manifiesta que el manejo de esta técnica de aprendizaje no es usado con frecuencia y son muy pocas las veces que se la aplica, incluso inconscientemente. Una de las razones es por el desconocimiento de los docentes acerca de las tecnologías y nuevas metodologías de educación, lo cual en la actualidad es perjudicial para el estudiante, porque limita su motivación y desarrollo de habilidades que quizás no se han dado cuenta que poseen.

Como lo revelaron las autoras Sánchez & Colomer (2017), la apatía del alumnado hacia determinadas materias escolares es una sinceridad. En el asunto de Ciencias Sociales, el protagonismo de una enseñanza basada en aspectos transmisivos ha desarrollado estas condiciones y ha impedido el avance de nuevas técnicas de gestión y de influencia que intensifiquen el logro de los discentes por los conceptos históricos y geográficos.

Permitiendo dar respuesta al **Sub problema 2** ¿Cómo influye un cambio innovador en el proceso de comprensión de los hechos históricos a los estudiantes, mediante herramientas de la Gamificación en el contexto histórico local en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar” periodo 2020-2021? y corroborando la hipótesis secundaria 2. Una de las posibles vías para invertir esa realidad es la inclusión de secuencias didácticas gamificadas para el desarrollo de competencias asociadas a la reflexión histórica. Así, en el trabajo llevado a cabo por aquellos autores se presentó un esquema de aplicación a partir de modelos existentes que vinculan las competencias y la estilo de representar la notificación con las características del juego o actividad que se desea gamificar.

Según los datos obtenidos el interés educativo por la gamificación ha crecido últimamente fomentando varios tipos de aprendizajes y motivación despertando emociones en los estudiantes y por lo tanto estos resultados guardan una estrecha relación con lo que manifestó García (2018), en donde la gamificación en el ámbito de la educación incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes.

También se hace referencia a los desafíos y recompensas que ofrece la gamificación, donde se obtuvo conocimiento que para modificar la conducta del niño y que pueda

realizar una tarea de manera divertida utilizando gamificación, tenemos que hacer que los niños se sientan como parte de un desafío u reto creando competencia entre ellos, así lo afirma Gómez (2020), en donde el diseño de la gamificación basado en recompensas permitirá promover la competencia, la motivación, redefinir el fracaso y permitir el "ensayo y error".

Por lo tanto, al momento de presentar, al alumno una serie de retos de aprendizaje, y cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto o largo plazo dimensionada a la complejidad del reto, dando como resultado una motivación a seguir participando.

### **Hipótesis secundaria 3**

De igual manera se da respuesta al sub problema 3 ¿Qué produce el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021? y se verifica la hipótesis secundaria 3. La gamificación viene a persuadir al usuario, en este caso, al estudiante en participar del juego, de convertir una simple tarea en algo atractivo y que represente un reto, por ende, el estudiante sentirá una inmensa satisfacción al recibir una clase totalmente gamificada, corroborando de esa manera lo que manifestaron Contreras & Eguia (2016) en sus investigaciones, en donde explican que la teoría y la mecánica gamificadora ayuda a motivar y enganchar a los estudiantes; con esto se busca convertir una actividad rutinaria y poco atractiva en una actividad dinámica, satisfactoria para los estudiantes.

#### **1.4. Selección de requerimiento a intervenir: justificación**

La muestra definitiva estuvo conformada por 37 estudiantes, del paralelo "A", porque fueron los más idóneos para este tipo de investigación, en la reunión se pudo evidenciar que cumplían con los requisitos (dispositivos propios, les encantaba hablar de Historia y el docente tenía una maestría en educación, a diferencia de que los otros profesores solo contaban con una Licenciatura, por el momento) para ser seleccionados.

Los elementos a consideración de la muestra fueron: que los estudiantes cuenten con un celular o computadora propia, además se tomó en cuenta los gustos primordiales hacia la asignatura de Estudios Sociales, para aquello se preguntó a cada uno de los alumnos en

una reunión por la plataforma Teams y por último debían contar con un docente que posea Maestría en Educación, lo cual fue verificado.

La muestra es un subconjunto de la población en estudio, "se puede extrapolar, por lo que se pueden resumir los resultados observados en ella" (Otzen & Manterola, 2017, p. 1). Se usa para sacar conclusiones. Se trata de una técnica de investigación muy utilizada en las ciencias sociales. No todos los datos son adecuados para el muestreo, pero cuando la población es lo suficientemente grande, se debe utilizar un método adecuado para seleccionar la unidad de aquel. Los investigadores escogen cuidadosamente las muestras, que deben representar las características de la población en general y tener relaciones equitativas.

## **CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA**

En este apartado se realiza la descripción de la propuesta desde su fundamentación científica y teórica-pedagógica, sus objetivos, componentes estructurales, fases de implementación y recursos logísticos.

### **Introducción**

La aplicación Genially como metodología de Gamificación es un sitio web de portal de juegos educativos generado por los propios usuarios, para poner a prueba sus conocimientos, junto a una herramienta ideal en el aula, es decir, aprobar que los alumnos aprendan de forma divertida a través de juegos, "según las necesidades del pedagogo o escolar" (Aguilar & Vega, 2020, p. 63).

Hace posible un cambio en el ambiente educacional, pasando de un patrón repetitivo a dinámicas interesantes y motivacionales de las disciplinas de las ciencias sociales. El proceso de aprendizaje puede ser mejorado por los recursos basados en la gamificación, la motivación, el desarrollo de la inteligencia emocional y la adquisición de habilidades de cooperación. El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje siempre y cuando comprenda mejor el contenido y lo que tiene que hacer.

De esta manera se evita el aburrimiento de los niños al recibir clases, con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones determinadas, ya que cuando se trata de la presente materia, todos la consideran como tediosa.

A partir de aquello se propone el uso de Genially como herramienta de gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia de El Guabo, asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes de 7mo año de Educación Básica “A”, en la institución “Zoila Ugarte de Landívar, para que aprendan, entreguen tareas y sean evaluados a través de mecánicas de juegos.

Según datos obtenidos en una encuesta realizada por Carrión (2019), señaló que “la enseñanza de las ciencias sociales ha ocupado un papel en el uso de los recursos TIC y la gamificación” en un ambiente de formación cooperativo (p. 13), para mejorar la adquisición y desarrollo de las técnicas curriculares ", aumentar la estimulación de los participantes por capacitarse, promover el desarrollo de las destrezas comunicativas y facilitar el análisis y el juicio crítico.

## **2.1 Descripción de la propuesta**

### **2.1.1 Fundamentación científica teórico-pedagógico**

Los fundamentos científicos de la gamificación como metodología en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, se muestran en los razonamientos a continuación:

Nuevos métodos como la gamificación son de gran relevancia para la labor docente de la educación secundaria, porque “permite implementar diversas actividades pedagógicas en el aula a través de distintas opciones” (Gómez, 2018, p. 12), como combinar clases magistrales tradicionales con nuevas estrategias, dinámicas de participación activa y las TIC, en el aula de historia.

“Promueve el trabajo colaborativo, cooperativo, la libertad de aprendizaje, los hechos históricos, el aprendizaje basado en retos, etc.” (Cascante & Granados, 2018, p. 20). Al mismo tiempo, trae una serie de desafíos para los docentes debido a la necesidad de cambio de roles y redefinición del paradigma de mediación pedagogía y claridad relacionada con la necesidad de ingresar al curso, mejorar la alfabetización en mediación a través de medios técnicos, información, es decir, la necesidad de nuevos profesores capaces, demostrando su papel como facilitador del proceso de aprendizaje real, según la realidad actual y cambiante.

Sobre la satisfacción del profesor en cuanto a las evaluaciones con mecánicas divertidas de contenidos y saberes “se han convertido en recursos relacionados con el proceso de interacción educativa” (Colomo et al., 2020, p. 9), porque básicamente implica presentar uno o más desafíos a los estudiantes, establecer reglas o normas, y de alguna manera recompensas (como insignias o distintivos o desbloquear niveles de combate más altos) se otorgan a cualquiera que logre superar los objetivos establecidos.

La “curiosidad y aprendizaje experiencial, narración, anticipación permite concentrarse, adquiriendo conocimientos y potenciando el pensamiento histórico” (Álvarez, 2020, p. 455). Se puede utilizar la resolución de acertijos, lagunas de información, historias y espacios imaginativos para despertar la curiosidad de los estudiantes. En segundo lugar, al igual que la fantasía y la simulación, ayudan a los estudiantes a superar el aburrimiento, el miedo y la timidez para comunicarse en diferentes idiomas hasta ser más creativos.

Esta táctica metodológica no se encarga únicamente de respaldar la instrucción de los alumnos en cuanto a contenidos conceptuales, va mucho más allá, además “puede favorecer el recurso de las habilidades sociales” (González et al., 2019, p. 19), las cuales son entendidas como un clan de conductas observables, de pensamientos y emociones, que ayudan a alimentar cortejos interpersonales satisfactorios. Resulta importante adiestrar las habilidades sociales dado que algunos trastornos emocionales y conductuales pueden brotar como consecuencia de los problemas interpersonales. Por ello, cualquier mejora en esta competencia supondrá a un remedio de salvación y especie de ánimo.

Acerca de que algunas de las causas principales del absentismo y despreocupación discente, es decir, las razones por las que los alumnos deciden no asistir al colegio (ya sea de forma temporal o perpetuo) son la carencia de integración social o marginación social y la desmotivación del alumnado al recaudar una enseñanza que no es atractiva para ellos.

Del mismo estilo, a través de la gamificación se aprende a admitir decisiones, a arreglar problemas, a alentar la creatividad, a discernir a la sociedad que se encuentra alrededor, aspectos que son de gran prestigio lidiar desde edades tempranas para que en un afán puedan desenvolverse con éxito en un mundo con petición de ciudadanos capaces de saber y arriesgarse a las transformaciones del mundo.

Para los fundamentos teóricos pedagógicos es importante tomar en cuenta información de artículos redactados por diferentes investigadores.

## **Constructivismo**

El constructivismo es una corriente pedagógica que brinda las herramientas al alumno para que sea listo de adecuar su auténtico concepto, resultado de las experiencias anteriores obtenidas en el entorno que le rodea, es decir, “el educando interpreta la documentación, las conductas, las actitudes o las habilidades adquiridas previamente para ganar un entrenamiento representativo, que surge al revelar de su motivación y compromiso por conocer” (Guerra, 2020, p. 16).

Cada niño o adolescente es responsable de su cambio formador, sin embargo, el catedrático crea las condiciones óptimas y se transforma en un facilitador que lo orienta de manera progresiva. Para el cumplimiento con una asignación escolar, selecciona y organiza la documentación de diferentes fuentes, estableciendo cortejo entre el reciente entorno de entrenamiento y sus conocimientos previos.

De tal forma la gamificación como metodología en el desarrollo educador tiene el propósito de que los educandos vayan formando saberes, luego ponen en rutina sus habilidades en las actividades gamificadas, el desarrollo de aprendizaje se construye colectivamente. Por ello, el escolar tiene el sitio de contribuir con sus ideas y conocimientos, ayudando a mejorar el procedimiento y transmitiendo las lecciones aprendidas a los nuevos integrantes.

La ludificación se extrapola a acciones online que se enfocan en soluciones, en sede de tallar el contenido. Esta lógica tiende a involucrar a los niños y mejorar sus capacidades. Es una herramienta muy poderosa para cambiar radicalmente la alucinación remota de las escuelas y redefinir el plan de enseñanza. En su implementación, el cambio se enfoca en las necesidades del consumidor, en esta fortuna, los estudiantes.

## **Aprendizaje por descubrimiento**

La presente corriente pedagógica, defendida por Bruner, parte del constructivismo, el cual plantea que el confirmado de aprender depende del edificio de conocimientos por parte de los aprendices o alumnos: “se trata de un desarrollo complicado y no inmutable, en el que a través de procesos de aprovechamiento y acondicionamiento de los nuevos conocimientos el sujeto adquiere el saber” (Castillo et al., 2020, p. 574).

Resulta relevante que el conocimiento debe ser distintivo, es decir, que la nueva documentación debe poder vincularse con los entendimientos y esquemas previos con el fin de poder entender y dotarles de veracidad. Igualmente presta gran expectación a los factores contextuales del cambio educador, destacando entre los primeros las capacidades intelectuales y especialmente la motivación para entender.

Por consiguiente, esta novedad de organización se aplica a técnicas como a otros métodos pedagógicos tradicionales que deben complementarse. Para acontecer éxito, se debe reflexionar las características del alumnado y los objetivos que se quiera obtener. No se trata solo de que el niño se siente frente a un videojuego, se trata de acarrear su atención y emociones a la clase.

De la misma forma, en el escenario de un flamante recurso formador y un cambio en la mediación pedagógica, "la gamificación es creíble y una nueva opción en el cambio de temas pedagógicos, en gran medida más en temas de bastante teoría, donde trata de muchas realidades" (Cascante y Granados, 2018, p. 19). Por lo tanto, el objetivo didáctico de la nueva metodología de enseñanza es consagrar una vivencia de disciplina y autodominio que pueda ser adherida en los alumnos y desaparecer problemas.

### **Aprendizaje significativo**

Supone un proceso en el que el individuo recolecta la información, la selecciona, organiza y "establece relación con las ideas que ya tenía anticipadamente" (Carranza, 2017, p. 6). Así, este fundamento se da cuando el reciente contenido se relaciona con experiencias vividas y otros intelectos adquiridos con el lapso del tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es notable entender un papel muy relevante.

La ludificación se extrapola a acciones online que se enfocan en soluciones, en lugar de imprimir el contenido. Este razonamiento tiende a involucrar a los niños y mejorar sus capacidades. Metodología muy poderosa para ponerse al día radicalmente en el contenido de las escuelas y redefinir el plan de estudios. En su implementación, el recurso se enfoca en las necesidades del consumidor, en esta fortuna, los estudiantes.

Cuando se trata del papel de catedrático, ya no es el creador del contenido o explicación unidireccional. Actualmente imparte clases, actúa como motivador y es un asesor formador que puede argumentar preguntas y favorecer las tareas. Prestar atención a las

reglas es fundamental, y no deben ser demasiado estrictas para alentar la creatividad, además, mejorar el rendimiento académico requiere un equilibrio entre los desafíos, las características del discente, los conocimientos previos, el contenido y las tareas diseñadas por el catedrático.

## **2.2. Objetivo de la Propuesta**

### **2.2.1. Objetivo general**

Evaluar la efectividad de la aplicación de la metodología de gamificación mediante Genially en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la Historia Local, a través de la asignatura de Estudios Sociales, con el fin de disminuir el desinterés por aprender sobre el contexto cultural y social de su localidad en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica “A” de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, periodo 2020-2021.

### **2.2.2. Objetivos específicos**

1. Elaborar un manual con diversas actividades diseñadas en Genially como aplicación de la metodología de gamificación, enfocadas en explicar sus procesos de funcionamiento académico y así disminuir el desinterés por aprender sobre el contexto cultural y social de la localidad en los alumnos de 7mo año de Educación Básica “A” de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, en el periodo 2020-2021.
2. Validar el manual para uso de Genially, como metodología de gamificación, para disminuir el desinterés por aprender sobre el contexto cultural y social de la localidad en los alumnos de 7mo año de Educación Básica “A” de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, en el periodo 2020-2021.
3. Implementar el manual de la aplicación de la metodología de gamificación mediante Genially, a través de clases virtuales para mejorar el proceso de enseñanza en los alumnos de 7mo año de Educación Básica “A” de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, en el periodo 2020-2021.
4. Determinar la factibilidad de la aplicación del manual mediante resultados observables como el nivel de atención, concentración y aprendizaje continuo en los alumnos de 7mo año de Educación Básica “A” de la Escuela “Zoila Ugarte de Landívar”, en el periodo 2020-2021.

### **2.3. Componentes estructurales**

El manual didáctico conduce a la explicación de cómo crear diversas actividades gamificadas, paso a paso para que el docente coopere a disminuir el desinterés de los estudiantes por aprender historia local, mediante el uso de Genially como aplicación de la metodología de gamificación.

El manual didáctico está subdividido por dos capítulos, en el primer capítulo está constituido por el índice, presentación, justificación, estrategias metodológicas y objetivos. Además, se plantean los beneficios significativos del manual dando consigo un estímulo de motivación al docente para su posterior utilización, seguido de su respectivo temario relacionado a la asignatura de historia, la definición de términos relacionados a la mecánica de juegos, y así mismo el funcionamiento de la herramienta tecnológica web para gamificar las actividades en clase.

Por otra parte, el capítulo dos corresponde a las actividades del manual didáctico que se llevarán a cabo mediante la técnica expuesta en la fundamentación teórica, que es la gamificación, especialmente a través de la aplicación Genially. Ésta está basada en la construcción de diferentes juegos a partir de dos plantillas que ayudan a los docentes a elaborar exposiciones y ejercicios según sus intereses. Para esta aplicación se crearán diferentes juegos virtuales que atenderán a los diferentes contenidos y actividades según la temática, metodología y objetivos establecidos, éstas girarán en torno a la Historia Local del Cantón el Guabo.

Las actividades están relacionadas con los temas: división política administrativa, Personajes históricos y Cantonización del Cantón El Guabo, realizadas en 2 plantillas que contarán con varios ejercicios como: tipo test, busca las respuestas correctas, encuentra la pareja (texto), encuentra la pareja (imagen), carrusel de preguntas, palabras secretas e identifica la imagen, lo cual ayudará para impartir una clase activa y cumplir con el objetivo planteado, de acuerdo a las necesidades educativas.

Las temáticas abordadas fueron abstraídas de un documento virtual del Cantón El Guabo, que son socializados en el ámbito educativo, como parte cultural, patrocinado por la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión y narrado por José Antonio Quintana García.

El problema expone la dificultad de concentración del discente, desinterés o el no querer aprender sobre historia local en la asignatura de Estudios Sociales reconocida en el diagnóstico.

La metodología alude al procedimiento o los pasos a seguir tanto el docente como estudiantes descritos en el manual, para cumplir con el objetivo propuesto.

El objetivo apunta a la finalidad del trabajo.

Las actividades del manual apuntan a un enfoque constructivista porque este fomenta la participación de los estudiantes como principales entes de conocimiento y al docente como facilitador ya que, proporciona herramientas con las cuales los discentes pueden construir su propio conocimiento, dando como resultado una experiencia previa en el entorno circundante. Es decir, los educandos manifiestan información, comportamientos, actitudes o habilidades previamente adquiridas para lograr un aprendizaje significativo, y esto se deriva del descubrimiento de su motivación y compromiso de aprendizaje.

La propuesta resulta motivadora e integradora para los estudiantes que consideran a la asignatura de Estudios Sociales como tediosa, porque se les han impartido dicha clase de una manera monótona; y para el docente porque se convierte de gran ayuda emplearla o considerarla para otras áreas, debido a que se pone en práctica el uso de herramientas tecnológicas, que hoy en día tienen innumerables ventajas.

## **2.4. Fase de implementación**

### **2.4.1. Fase de diagnóstico**

Se volvió a revisar y adecuar la propuesta hacia la utilización de la herramienta Genially como metodología en las clases educativas, previo a este suceso se realizó la observación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales del séptimo año "A" de la escuela "Zoila Ugarte De Landívar" durante las prácticas pre profesionales; a partir de las características observadas se realizó el diagnóstico, que incluyó el uso de entrevistas a docentes, encuestas y ficha de observación a los estudiantes que se aplicaron en línea debido a la situación de COVID-19, que ya había sido analizada en el capítulo anterior.

Estos instrumentos aplicados tenían como objetivo estar al tanto del nivel de conocimiento que el docente tiene sobre gamificación. Por lo tanto, se eligió una clase de la asignatura de estudios sociales (historia) donde se pudo demostrar que el educando utiliza métodos tradicionales en la mayoría de sus clases, evidenciándose el desinterés de los estudiantes por la asignatura en desarrollo.

De esta forma, se reveló la problemática existente del uso irregular de la gamificación, lo que provocó que los estudiantes perdieran el interés por aprender de biografías, relatos o años históricos. Por ello, se presenta una propuesta estructurada sistemáticamente para una adecuada comprensión del docente, a través de la cual se alinea la fase de construcción y socialización con el desarrollo de las destrezas y habilidades del docente en el uso de herramientas tecnológicas digitales, con el fin de posibilitar un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, absorbiendo nuevos contenidos de aprendizaje significativos en relación a la historia local.

Por tanto, el manual didáctico ayuda al docente y a los diversos miembros de la comunidad educativa a utilizar siempre las plataformas digitales en coordinación con la educación y a mejorar el desempeño escolar de los discentes. Pues bien, estas plataformas dinamizan métodos, crean nuevos escenarios y contextos de aprendizaje. Estas plataformas dinamizan métodos, crean nuevos escenarios y contextos de aprendizaje. En consecuencia, se mostró cómo la plataforma Genially influye en el comportamiento del aula, puesto que es un factor motivador que promueve la concentración de los escolares.

#### **2.4.2. Fase de diseño**

A partir del diagnóstico y las referencias teóricas que ya han sido analizadas, se diseñó un manual didáctico para explicar el uso de la plataforma digital Genially como estrategia metodológica en la asignatura de estudios sociales, ya que este instrumento se caracteriza por la influencia de la conducta, motivación, concentración y rendimiento académico de los estudiantes, siendo la gamificación una técnica activa y participativa en el aula.

El diseño de este manual didáctico se basa en la creación y resolución de ejercicios dinámicos con la ayuda de diez plantillas encontradas en la plataforma digital Genially, teniendo en cuenta los temas, el problema presentado por el alumno, la metodología y el objetivo. Por ende, se ha tenido en cuenta lo siguiente: 1. Selección de las temáticas; 2.

Adecuación de la metodología a seguir en cada actividad; 3. Estructuración de actividades; 4. Objetivos a obtener con cada actividad; 5. Habilidades a adquirir con cada actividad.

Una vez diseñado el manual didáctico, fue validado por cuatro especialistas (Anexo 19), quienes tomando como indicadores los elementos anteriores, lo evaluaron adecuadamente, empezando por la revisión de la literatura, exploración del concepto, listado de los temas, formulación de los ítems, selección de los jueces, aplicación de la prueba piloto, evaluación de la consistencia, reducción de los ítems, dimensiones e identificación de un criterio.

También realizaron algunas sugerencias que enfatizan la importancia de poner a disposición del docente el manual didáctico impreso o digital, con el fin de aportar nuevas ideas, conocimientos, mejorar la enseñanza y el aprendizaje en esta materia.

De esta forma se da cumplimiento a los objetivos específicos 1 y 2 en cuanto al diseño y validación de la propuesta metodológica antes de su introducción en la práctica escolar.

#### **2.4.3. Fase de socialización**

Una vez alcanzada la versión final del manual didáctico, se socializó y se siguió el procedimiento de investigación para evaluar su efectividad en la práctica escolar de la enseñanza de la historia local en el séptimo año paralelo “A” de la unidad educativa “Zoila Ugarte De Landívar”; para ello, se llevó a cabo una reunión con el director y el docente de dicha institución, donde se destacaron sus alcances, características, operatividad y objetivos del manual didáctico; así mismo, se explicó la metodología a seguir en su implementación en el séptimo año paralelo seleccionado. Además de esto, se han coordinado los aspectos logísticos como modalidades de trabajo, temas, fecha, hora de aplicación de la propuesta.

#### **2.4.4. Fase de aplicación**

Como resultado de la reunión con la autoridad y docente del séptimo año de educación general básica de la escuela de educación básica “Zoila Ugarte De Landívar” se coordinó su aplicación en el periodo académico 2020-2021, a partir de la tercera semana del mes de septiembre, por ser considerada la opción más conveniente.

En esta etapa se empleó varias actividades elaboradas en la plataforma digital Genially, en el área de estudios sociales con el docente y los estudiantes de séptimo grado paralelo “A” perteneciente al centro educativo “Zoila Ugarte De Landívar”. Para el desarrollo de la actividad se conformaron grupos colaborativos que fomentan el compañerismo y el trabajo en equipo, lo que propició un cambio en el escenario de aprendizaje. Para el progreso de la actividad se creó un carrusel de preguntas en la plataforma Genially con el tema “Personajes históricos del cantón el Guabo”.

Al utilizar la herramienta tecnológica digital se ha asumido un proceso dinámico, ya que una de las características fundamentales de la gamificación es convertir un entorno de aprendizaje inconsciente en un aprendizaje consciente basado en la mecánica de juegos, se constató una aceptación por parte de los estudiantes. Cabe destacar que el uso de estas herramientas ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de la actividad. También se generó un aprendizaje mutuo, en el que alumnos y profesores aprenden unos de otros en el uso de esta tecnología aplicada en el aula.

En esta fase también se detalla el manual didáctico que se ofreció a los docentes para el desarrollo de actividades, en la que se llevarán a cabo los siguientes pasos:

Paso 1. A los participantes de este proyecto se les entregará el manual didáctico de la plataforma digital Genially para que se familiaricen con la herramienta y desarrollen las actividades propuestas.

Paso 2. Los participantes deben crear una cuenta con su respectivo nombre de usuario y contraseña, donde los pasos se especifican en el manual didáctico, pero el capacitador también explicara paso a paso el proceso de registro en la herramienta.

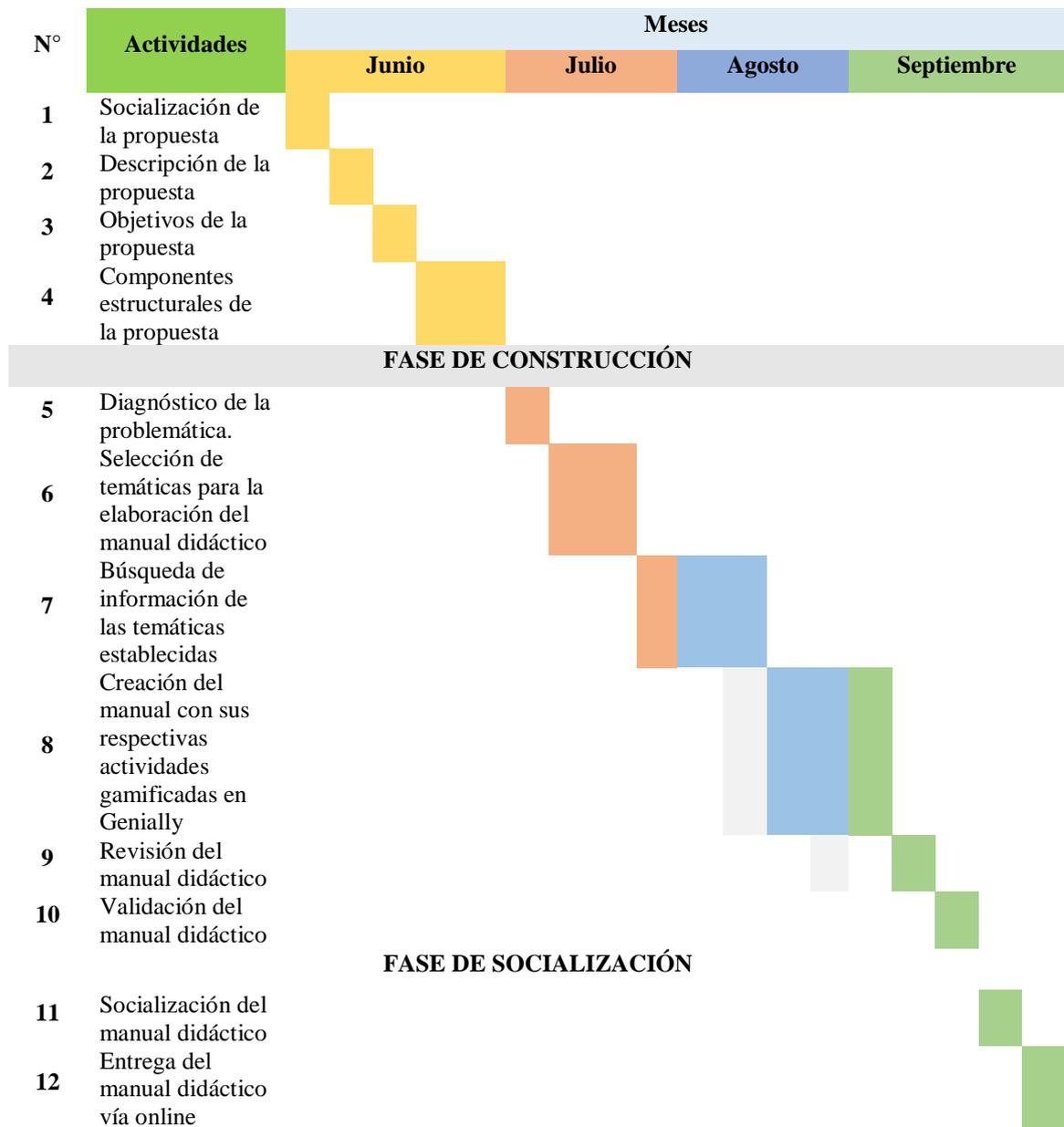
Paso 3. El docente capacitador explicará la clase con la temática “Personajes históricos del cantón el Guabo” y a su vez evaluará el conocimiento de los estudiantes mediante la herramienta Genially.

Paso 4. Se socializa con el estudiante y el docente la influencia que tuvo al momento de interactuar con la herramienta gamificada.

#### 2.4.4.1 Estimación del tiempo

Fase de construcción	7 semanas
Fase de socialización	1 semana

#### 2.4.4.2 Cronograma de actividades



## 2.5. Recursos logísticos

<b>ACTIVIDAD: Construcción y socialización</b>		<b>DURACIÓN</b>	
		8 semanas	
<b>A.- RECURSOS HUMANOS</b>			
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Precio Total</b>
Investigadores del proyecto	2	-	-
Tutor	1	-	-
Especialistas	8	-	-
Docente de séptimo grado (Encuestado)	2	-	-
Estudiantes de Séptimo grado "A" (Encuestados)	34	-	-
Especialistas	4	-	-
<b>SUBTOTAL</b>			\$0,00
<b>B.- RECURSOS MATERIALES</b>			
<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Precio Total</b>
Servicio de internet	2	\$33,50	\$67,00
USB	1	\$15,00	\$15,00
Tablet	1	-	-
Laptops	2	-	-
Celular	2	-	-
Plataforma digital (Genially)	1	-	-
Plataforma Google Meet	1	-	-
<b>C.- OTROS</b>			
Imprevistos			\$15,00
<b>SUBTOTAL</b>			\$15,00
<b>TOTAL, GENERAL</b>			\$97,00

## **CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

En este apartado se realizará el análisis de la factibilidad del manual didáctico para explicar el uso de la plataforma digital Genially como estrategia metodológica; para ello se analizan las dimensiones técnica, económica, social y ambiental de la implementación de la propuesta.

### **3.1. Análisis de la Dimensión Técnica de Implementación de la Propuesta**

La propuesta se estima tomando en cuenta todos los requerimientos tecnológicos que necesita conocer el docente que labora en la institución educativa, a quien se le propondrá acudir a una reunión virtual para su respectiva capacitación utilizando el manual didáctico estructurado por plataformas digitales gamificadoras.

Para llevar a cabo esta actividad, se contó con la participación y cooperación de las autoridades del plantel, con quienes se pudo llegar a un acuerdo luego de conocer los beneficios de la propuesta, contando así con los materiales y medios indispensables para llevar a cabo esta reunión, que garantizará la preparación y el fortalecimiento docente en relación con la gamificación y la enseñanza de la historia local.

El manual didáctico aplicado en esta sesión posee su herramienta tecnológica principal de gamificación que es Genially y se elaboró para el docente del séptimo año paralelo “A” de la institución educativa “Zoila Ugarte de Landívar”. La creación del manual tuvo una duración de 2 meses, el cual fue diseñado para explicar al docente sobre su respectiva utilización y beneficios que posee dicha plataforma digital para que, a través de ella, se motive el interés de los estudiantes por aprender Historia Local.

Es importante indicar la disponibilidad y la expectativa de la propuesta por parte de docentes, directivos y representantes legales. Por lo cual, la aplicación del manual didáctico es factible dentro de las clases virtuales, pues cuenta con los recursos adecuados para su respectiva ejecución.

### **3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

La elaboración del manual didáctico, se realizó a través de revisiones bibliográficas en varios artículos científicos, para lo cual, el desarrollo de la propuesta no implicará ningún costo económico. Las autoras cuentan con computadoras y acceso a internet para la

búsqueda de información que consolide la investigación, considerándose factible llevar a cabo la propuesta, además la reunión para la socialización del manual didáctico será de manera virtual con la herramienta Google Meet, ya que es una plataforma gratuita de libre acceso y no es necesario realizar una instalación, ni tener ningún requisito en particular.

Es importante destacar que para la elaboración de contenidos en la herramienta Genially es totalmente gratuito, pero si el beneficiario desea ampliar la gama de opciones que brinda la plataforma digital podrá adquirir una cuenta premium, la cual tiene un costo económico de \$4,99 mensuales, que corresponde a la versión Edu Pro en donde el docente podrá destacar más su potencial, este dato se puede observar directamente al comienzo de la página principal de la plataforma Genially.

### **3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta**

La acción educativa está vinculada a la parte social, la propuesta implementada contribuye significativamente a la mejora educativa, pues todo aquello conduce al fortalecimiento docente en aspectos tecnológicos, lo que a su vez garantiza la formación integral activa y dinámica del estudiante, quien se beneficia directamente, pues hacia él se dirige todo el proceso de capacitación docente.

A partir de este criterio, se plantea la importancia de la implementación del manual didáctico puesto que, ayudará a la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas y de interrelación, promoviendo la formación integradora colectiva e individual del docente y del discente, generando un impacto positivo en la comunidad educativa.

De esta manera, la aplicación de la propuesta es factible porque tiene como objetivo reducir el problema encontrado, debido a la escasez del uso de herramientas de gamificación en el desarrollo de la clase de historia local. Teniendo como resultado una educación integral que contribuya al desarrollo de la sociedad y al avance de la educación en el país.

### **3.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

Esta propuesta se elaboró con la finalidad de no generar sustancias nocivas que puedan perjudicar al medio ambiente, pues el diseño, elaboración, capacitación y entrega del manual didáctico se ejecutara de manera online, es decir, no es necesario la utilización de hojas para la elaboración de actividades puesto que, la plataforma virtual

implementada (Genially) cuenta con espacios para brindar ejercicios, retroalimentación y evaluación a los discentes, de esta manera, se respetarán las normativas ambientales como: reciclar, reutilizar y reducir, principios que hacen posible cuidar del entorno natural que nos rodea, de tal manera que se pueda ofrecer a los estudiantes una aglomeración de saberes.

## CONCLUSIONES

Al final de esta investigación, se puede concluir que el uso de la gamificación es de gran importancia, porque, a través de ella se puede incidir significativamente en la enseñanza-aprendizaje de la historia local en los estudiantes, por lo que debe ser integrada al proceso educativo, para que esto suceda se debió hallar el gran impacto que esta posee, a través de la aplicación de nuevas metodologías de aprendizaje, dando así una visión integradora a los recursos tecnológicos.

El docente del séptimo año de Educación General Básica la institución educativa “Zoila Ugarte de Landívar” al presentar un significativo desconocimiento acerca de las herramientas tecnológicas de gamificación tanto como plataformas, programas o equipos que se deben proporcionar en el desarrollo de conocimientos de historia local, provoca que las clases se desarrollen de una manera tradicional y mecánica la cual, no permite la participación activa y motivación de los educandos por aprender dicha materia, siendo la misma un gran obstáculo en el accionar del docente dentro del aula de clases.

Es necesario tener en cuenta que, si estas tecnologías gamificadoras fueran utilizadas, mejoraría la motivación escolar de los discentes, pues se mostrarían más interesados por aprender historia local u otras asignaturas de una forma mucho más dinámica, y esto lo brindan actualmente las herramientas tecnológicas de gamificación, puesto que, ofrece múltiples alternativas comunicacionales, además de permitir el acceso a innumerables fuentes de información, así como un importante conjunto de aplicaciones tecnológicas totalmente gamificadas, profundizando el entorno del conocimiento a lograr.

Es muy importante entender que la educación no puede quedarse estancada, por el contrario, esta debe evolucionar con los requerimientos educativos actuales, y precisamente con esta alternativa, que es la gamificación, se puede lograr una innovación en la aplicación metodológica, necesaria para mejorar la acción educativa, porque se ve como una serie de recursos tecnológicos lo llevan al estudiante a un mundo infinito de posibilidades, que lo pueden motivar para adquirir de mejor manera el conocimiento, lo que establece un rumbo significativo para lograr una mejora en la calidad de la educación.

## **RECOMENDACIONES**

La institución educativa debe apoyar los procesos de mejoramiento académico, a través de la generación de cursos, talleres, u otras opciones que promuevan la mejora educativa por medio de herramientas tecnológicas de gamificación, siendo importante el apoyo institucional para que estas capacitaciones se brinden de manera permanente, pues como se conoce la educación y sus procesos van cambiando paulatinamente.

Se recomienda que los docentes vinculen el uso de la gamificación como parte de sus recursos didácticos, pues es una alternativa válida para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, como ya es conocido, estos posibilitan la acción metodológica y conllevan a que las clases sean más dinámicas, logrando motivar y despertar el interés de los estudiantes y se vinculen más con la clase.

Recordar lo importante que resulta no caer en el analfabetismo digital, ya que, esto acredita a que el interés de los estudiantes disminuya drásticamente, pues no se conectan con la realidad actual. Es importante que el docente evolucione en sus acciones educativas y no se relegue hacia las formas de enseñanza tradicionales, pues hay que tomar en cuenta los cambios sociales y educativos que se están proporcionando de forma permanente, no se debe enseñar a los educandos de hoy con metodologías de ayer, pues eso constituye un retroceso para quienes son hoy en día, los defensores de la tecnología.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILAR GAIBOR , D., & VEGA PEÑA , J. (2020). GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE COMO ESTRATEGÍA. (Tesis de Máster), Univeridad Estatal de Bolívar. <http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/3752>
- Aguilar, P., Briones, J., & Córdova, R. (2018). *La Gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2087>
- Aguilera, C., Santos, C., Párraga, A., Pinargote, B., & Erazo J. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51-57. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>
- Algara Barrera, A. (2016). Los acuerdos del aula unaestrategiade convivenciapara fortalecer la democracia en la escuela primaria. *Ra Ximhai*, 12(3), 207-213. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811013.pdf>
- Álvarez Sepúlveda , H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjGiNnE3evxAhVKU98KHZ6xA9YQFjAAegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fservlet%2Farticulo%3Fcodigo%3D7599956&usg=AOvVaw17DlfdwrIwMEGviI5Qgp4Z>
- Arias, J., Villasís, M., & Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Metodología de la investigación*, 63(2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arriaga Hernández, M. (2015). El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes. *Atenas*, 3(31), 63-74. <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>

- Bazán Perkins, B., & Huesca Juárez, G. (2016). Evaluación de gamification como estrategia motivacional de apoyo al aprendizaje basado en problemas. *Investigación en Educación Médica*, 5(18), 1-3. doi:10.1016/j.riem.2016.01.013
- Bécares , L., Busto , M., & González, C. (2016). Sentarse, escuchar y repetir. ¿Existe otra forma de enseñar historia? *Ikastorratza. e-Revista de Didáctica*, 16, 15-38. [http://www.ehu.es/ikastorratza/16\\_alea/2.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/16_alea/2.pdf)
- Buñay, L. M., & Correa, C. J. (2020). *La gamificación en los docentes de educación básica de la unidad educativa “ciudad de Machala” del periodo académico 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16391>
- Calvas , M., Espinoza , E., & Herrera , L. (2019). Fundamentos del estudio de la historia local en las ciencias sociales y su importancia para la educación ciudadana. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(70), 194-202. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-193.pdf>
- Calvas-Ojeda, M., & Espinoza-Freire, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro y sociedad*, 14(4), 544-555. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3129/2745>
- Campos , G., & Lule , N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Carracedo, M., Sánchez, D., & Zunino, C. (2017). Consentimiento informado en investigación. *Anales de la Facultad de Medicina*, 4(2), 16-21. <http://www.anfamed.edu.uy/index.php/rev/article/view/310/167>
- Carranza Alcántar, M. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE*, 8(15), 1-25. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n15/2007-7467-ride-8-15-00898.pdf>
- Carrasco , C., Pérez, R., & Ruiz , A. (2018). Percepción de la enseñanza de la historia y concepciones epistemológicas. Una investigación con futuros maestros. *Revista Complutense de Educacion*, 29(1), 237-250. doi:<https://doi.org/10.5209/RCED.52233>

- Carrión Candel, E. (2019). El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa. *Artseduca*, 1(23), 70-97. <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/183337/3875-15244-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cascante Gómez, M., & Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Estudios Sociales y Educación Cívica*, 1(17), 1-22. doi://dx.doi.org/10.15359/rp.17.2
- Castillo Rodriguez, N., Giraldo Santamaria , D., & Zapata Gordon , A. (2020). Aprendizaje por Descubrimiento. *Universidad Tecnológica de Pereira*, 25(4), 569-574. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewirhOb7sO\\_xAhUYSzABHWIIC0kQFjAMegQICBAD&url=https%3A%2F%2Frevistas.utp.edu.co%2Findex.php%2Frevistaciencia%2Farticle%2Fview%2F24221%2F16449&usg=AOvVaw0ZgD\\_sCucbfK112RfpoO12](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewirhOb7sO_xAhUYSzABHWIIC0kQFjAMegQICBAD&url=https%3A%2F%2Frevistas.utp.edu.co%2Findex.php%2Frevistaciencia%2Farticle%2Fview%2F24221%2F16449&usg=AOvVaw0ZgD_sCucbfK112RfpoO12)
- Castro Miranda, L. (2021). El diagnóstico pedagógico como herramienta fundamental del docente de educación musical. *Revista de Investigacion Pedagógica del arte*, 1(10), 1-23. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/3809/2692>
- Chiecher, A. (2016). Metas y contextos de aprendizaje. Un estudio con alumnos del primer año de carreras de ingeniería. *Innovación Educativa*, 17(74), 62-80. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n74/1665-2673-ie-17-74-00061.pdf>
- Chiriboga , A., & Merino , A. (2019). *La gamificación para el aprendizaje del bloque 2: los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales de octavo año de EGB*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6018/3/UNACH-EC-FCEHT-TG-C.SOCI-2019-000031.pdf>
- Colomo, E., Sánchez, E., & Ruiz, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información*

*Tecnológica*, 9. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v31n4/0718-0764-infotec-31-04-233.pdf>

Contreras , R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació. Barcelona. Espanya: Bellaterra (Cerdanyola del Vallès). <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>

Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L., & Pérez, J. (2011). Gamificación y Docencia : Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*, 1-8. [https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf)

Escribano, F. (2013). Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, 5, 58-72. <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22/35>

Espinoza, F. E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 75-89. <https://doi.org/10.18779/csye.v2i2.275>

Espinoza Freire, E., & Toscano Ruíz, D. (2015). *Metodología de investigación educativa y técnica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6704>

García-Ruiz, R., Bonilla, M., & Diego-M, J. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Universitaria Abya-Yala. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1689029>

Gómez Carrasco, C., Rodríguez Pérez, R., & Mirete Ruiz, A. (2016). Percepción de la enseñanza de la historia y concepciones epistemológicas. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 237-250. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/52233/52637>

Gómez, C., Miralles, P., & Chapman, A. (2017). Los procedimientos de evaluación en la clase de Historia. Un análisis comparativo a través de las opiniones de los docentes en formación en España e Inglaterra. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 45-61. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217050478004.pdf>

- Gómez Trigueros, I. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação, Fortaleza, 3(8), 3-16.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580>
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad & Empresa, 26.*  
<http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>
- González Díez, L., Labarga Adán, I., & Pérez Cuadrado, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación, 18(1), 52-71.*  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v18n1/a04v18n1.pdf>
- González, I. L. (2020). El Tratamiento de la historia local en los escolares de la educación primaria. *Revista Electrónica Psicología Iztalaca, 23(3), 871-894.*  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2020/epi203a.pdf>
- González, M., Montañares, E., & Martínez, F. (2018). Estudio reflexivo para abordar la historia local en Chile desde la versión anglosajona. *Revista de Historia Regional y Local, 10(19), 202-237.* <http://www.scielo.org.co/pdf/histo/v10n19/2145-132X-histo-10-19-201.pdf>
- Guamán, C. M. (2018). *Propuesta metodológica para la enseñanza de la historia en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Carlos Cisneros.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo].  
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5259/1/UNACH-FCEHT-TG-C.SOCI-2018-000026.pdf>
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría Socio Cultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 1(2), 1-17.*  
<https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

- Gutiérrez , G., Caso , A., & Azpillaga , V. (2017). La organización escolar como variable asociada al logro educativo. *Innovación Educativa*,17(74), 42-59. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n74/1665-2673-ie-17-74-00041.pdf>
- Guzmán, M., Escudero, A., & Canchola, S. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, 13. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n54/2007-7033-sine-54-e1009.pdf>
- Hernández Horta, I., Monroy Reza, A., & Jiménez García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-39. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-31.pdf>
- Jiménez, C., García, N., & Quincoses. (2018). Alternativa didáctica para la vinculación de la historia nacional y local. *Educación y Sociedad*, 16(2), 66-78. <https://core.ac.uk/download/pdf/287219948.pdf>
- Lalangui , J., Valarezo , J., & Paucar , R. (2019). Proyecto integrador de saberes en la formación de profesionales en educación básica. *Revista Científica Multidisciplinaria de la Universidad Metropolitana de Ecuador*, 2(3), 160-166. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/198/255>
- Liberio Ambuisaca, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(70), 392-397. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- López Jiménez, J., Cabrera Jiménez, D., & Ocampo Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, 6(1), 35-56. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396/3311>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Ingenierías Universidad de Medellín*, 98-124. <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>

- Márquez , A. (2017). Lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 39(155), 1-16. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n155/0185-2698-peredu-39-155-00003.pdf>
- Molina, S., & Ortuño, J. (2017). Concepciones del profesorado iberoamericano de Secundaria sobre la contribución del patrimonio local al desarrollo del pensamiento histórico. *Murcia: Estudios Pedagógicos*, 43(4),185-202. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n4/art10.pdf>
- Melo, D., & Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 3. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Molina, S., Miralles , P., Deusdad, B., & Begoña, M. (2017). Enseñanza de la historia, creación de identidades y prácticas docentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(2), 331-354. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038018.pdf>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 30-47. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Sociedad Chilena de Anatomía*, 35(1), 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pantoja, S. P. (2017). Enseñar Historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: reflexión desde la formación de docentes de Ciencias Sociales en Colombia. *Diálogo andino*(53), 59-71. <http://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812017000200059>
- Pedreño, D. (2015). *Aportaciones didácticas de la historia local y familiar al proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Murcia]. <https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/46981/1/Tesis%20Domingo%20Pedre%C3%B1o%20Ros%20CD.pdf>

- Ponce , C. (2017). *Gamificación en Ecuador: ¿los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?* [Tesis de Licenciatura, Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/jspui/bitstream/33000/8141/1/UDLA-EC-TPE-2017-31.pdf>
- Pozzo, M., Borgobello, A., & Pierella, M. (2018). Uso de cuestionarios en investigaciones sobre universidad: análisis de experiencias desde una perspectiva situada. *Relmecs*, 8(2), 1-15. <https://core.ac.uk/download/pdf/199292138.pdf>
- Prats, J., Santacana, J., Lima Muñoz, L., Acevedo Arcos, C., Carretero , M., Miralles , P., & Arista Trejo, V. (2011). Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica. *Reforma Integral de la Educación Básica*, 35, 6-191. [http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza\\_aprendizaje\\_historia\\_educacion\\_basica.pdf](http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf)
- Pulido Cortés, Ó. (2017). ¿SIRVE LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN HOY? *Praxis y Saber*, 8(17), 7. <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v8n17/2216-0159-prasa-8-17-00009.pdf>
- Rojas, C. I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, 12(24), 277-297. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>
- Salas, A. (2018). *Métodos estadísticos para la Investigación Científica*. Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/240>
- Riofrío, M., & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*, 3(10), 45-57. <file:///C:/Users/DigitalNet/Downloads/729-1955-2-PB.pdf>
- Sánchez, Á., & Colomer, J. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *Clío: History and History Teaching*, 44(6), 82-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6735951>

- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher*, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Sosa, A. (2019). La inducción analítica como método sociológico desde una perspectiva histórica. *Cinta moebio*, 64, 11-30. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cmoebio/n64/0717-554X-cmoebio-64-00011.pdf>
- Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.*, 65(2), 329-332. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *fides et ratio*, 9, 64-81. [http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9\\_a06.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf)
- Vázquez, A., Vázquez, J., & Gutiérrez, J., Ramírez, B., Cota, J. (2017). Consentimiento informado. ¿Requisito legal o ético? *Historia, ética y filosofía*, 3. <http://www.scielo.org.mx/pdf/cg/v39n3/1405-0099-cg-39-03-175.pdf>
- Yendrys, C., Febles, T., & Díaz, M. (2017). *La inserción de la historia local en la nacional en el proceso de enseñanza –aprendizaje de la asignatura historia de cuba*. Universidad de Matanzas. <http://monografias.umcc.cu/monos/2017/FUM%20U.%20Reyes/mo17264.pdf>
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>
- Zurita, J., Márquez, H., & Miranda, G. (2018). Estudios experimentales: diseños de investigación para la evaluación de intervenciones en la clínica. *Alergia Mexico*, 65(2), 178-186. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n2/2448-9190-ram-65-02-178.pdf>

# ANEXOS

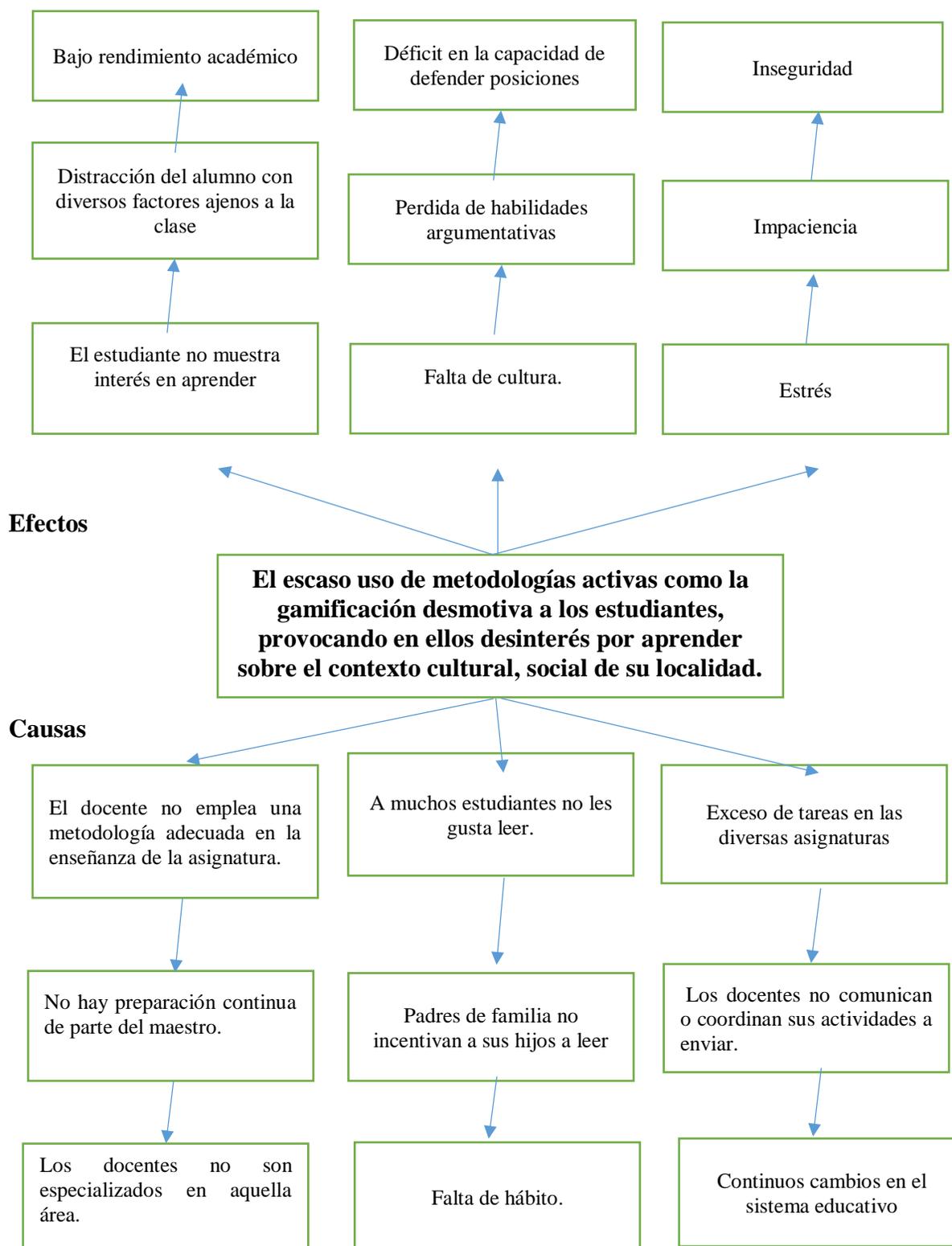
## Anexo 1

### Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDADES	TIEMPO																																	
		MESES Y SEMANAS																																	
		Enero (2021)		Febrero (2021)				Marzo (2021)				Abril (2021)				Mayo (2021)				Junio (2021)				Julio (2021)				Agosto (2021)				Septiembre (2021)			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Aprobación del anteproyecto.	■																																	
2	Planteamiento del tema y redacción del problema.	■	■																																
3	Elaboración del guion esquemático.			■																															
4	Matriz para los referentes que se emplearon en el proyecto.				■																														
5	Determinación de la problemática mediante la elaboración del árbol de problemas.					■																													
6	Elaboración de la matriz de consistencia.						■	■																											
7	Redacción de los antecedentes históricos y referenciales.								■																										
8	Conceptualización y Operacionalización de las variables.									■	■	■																							
9	Elaboración del marco metodológico: Tipo, método, técnica, instrumentos, población y muestra de la investigación.												■	■																					
10	Validación de los instrumentos																																		
11	Resultados y discusiones de los instrumentos aplicados.																																		
12	Fundamentación de la propuesta.																																		
13	Redacción de los objetivos y fases de implementación de la propuesta.																																		
14	Elaboración de la matriz de los recursos logísticos de la investigación.																																		



**Anexo 2**  
**Árbol del problema**



**Anexo 3**  
**Matriz de consistencia**

<b>Problema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>Problema central</b></p> <p>¿De qué manera el desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?</p>	<p><b>Objetivo principal</b></p> <p>Determinar cómo el desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?.</p>	<p><b>Hipótesis central</b></p> <p>El desconocimiento de la Historia Local (El Guabo) afecta a los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?.</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Historia local</p>	<p><b>Para la variable independiente</b></p> <p>Introducción referencial acerca de la historia local en clases</p> <p>Importancia de la "historia local" en la asignatura de Estudios Sociales</p> <p>Experiencias referenciales de los hechos históricos locales</p> <p>Importancia que el profesor otorga a la nota final de historia local</p> <p>Razonamiento al momento de resolver una evaluación relacionada a la historia local</p> <p>Exámenes en base a contenidos de libros, trabajos de ampliación y participación en conferencias como parte de la evaluación en la historia local</p>	<p><b>Tipo de Investigación</b></p> <p>Por el tipo de investigación, el presente proyecto reúne las condiciones de un estudio cuasi experimental.</p> <p><b>Diseño de la Investigación</b></p> <p>De acuerdo al estudio realizado, el diseño de investigación es analítico-sintético.</p> <p><b>Ámbito de estudio</b></p> <p><b>Población</b></p> <p>La población de la investigación está constituida por 112 estudiantes de 7mo año de Educación Básica, paralelos A, B y C de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar".</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>La muestra de la investigación está constituida por 37 estudiantes de 7mo año de Educación Básica, paralelo A, de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar".</p>
<p><b>Sub problema 1</b></p> <p>¿Cuáles son las consecuencias de no emplear una metodología adecuada en la enseñanza de la asignatura de historia en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?</p>	<p><b>Objetivo Específico 1</b></p> <p>Conocer cuáles son las consecuencias de no emplear una metodología adecuada en la enseñanza de la asignatura de historia en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>	<p><b>Hipótesis secundaria 1</b></p> <p>No emplear una metodología adecuada en la enseñanza de la asignatura de historia, provoca consecuencias negativas en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>			
<p><b>Sub problema 2</b></p> <p>¿Cómo influye un cambio innovador en el proceso de</p>	<p><b>Objetivo Específico 2</b></p> <p>Presentar a los estudiantes un cambio innovador en el</p>	<p><b>Hipótesis secundaria 2</b></p> <p>Existe un cambio innovador en el proceso de</p>			

<p>comprensión de los hechos históricos a los estudiantes, mediante herramientas de la Gamificación en el contexto histórico local en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?</p>	<p>proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>	<p>comprensión de los hechos históricos, mediante el uso de herramientas gamificadas en el contexto histórico local en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>		<p>Interés de los estudiantes en conocer mejor la Historia Local para comprender las Estudios Sociales</p> <p>Beneficios de conocer la historia local en un contexto externo a la asignatura de Estudios Sociales</p> <p>Sensaciones que provoca aprender historia local en los estudiantes.</p>	
<p><b>Sub problema 3</b></p> <p>¿Qué produce el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021?</p>	<p><b>Objetivo Específico 3</b></p> <p>Promover el uso de herramientas tecnológicas, para crear un ambiente activo en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>	<p><b>Hipótesis secundaria 3</b></p> <p>La aplicación de herramientas tecnológicas, permite un ambiente activo en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>		<p><b>Para la variable dependiente</b></p> <p>Implementación de la Gamificación por parte del docente en todas sus clases</p>	
	<p><b>Objetivo Específico 4</b></p> <p>Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>			<p>El docente establece reglas para gestionar el comportamiento de los estudiantes</p> <p>Los estudiantes cumplen las reglas establecidas</p> <p>Emociones positivas en los estudiantes durante las clases gamificadas</p> <p>Estimulación de relaciones afectivas positivas entre los</p>	

	<p><b>Objetivo Específico 5</b></p> <p>Comprobar la factibilidad del uso de la herramienta tecnológica en la asignatura de Historia en estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2020-2021.</p>		<p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>La Gamificación</p>	<p>estudiantes durante las clases gamificadas</p> <p>Vinculación de las emociones con el desempeño de actividades durante las clases gamificadas</p> <p>Superación personal de los estudiantes, con ayuda del docente frente al desarrollo de la asignatura gamificada.</p> <p>Estudiantes competentes activos al recibir clases gamificadas</p>	
--	---	--	---	--	--

Anexo 4

CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE Y LOS ESTUDIANTES SOBRE HISTORIA

VALORES				
1	2	3	4	5
Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

NO	Preguntas	ESCALA VALORATIVA					COMENTARIOS
		1	2	3	4	5	
<b>DIMENSION 1: CONTENIDOS SOBRE ASPECTOS DE LA HISTORIA LOCAL</b>							
01	El docente introduce referencias acerca de la historia local en clases.						
02	Consideras que es importante la “historia local” en la asignatura de Estudios Sociales.						
03	Compartes experiencias de hechos históricos a tus compañeros o docentes .						
<b>DIMENSION 2: EVALUACIÓN DE LA HISTORIA LOCAL EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>							
04	El docente considera importante la nota final de historia local.						
05	Razonas al momento de resolver una evaluación relacionada a la historia local.						
06	Lees libros de historia.						
<b>DIMENSION 3: UTILIDAD SOCIAL Y PERSONAL DEL CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA LOCAL</b>							
07	Te interesa conocer mejor la Historia Local para comprender las Estudios Sociales.						
08	Es beneficioso conocer la historia local en un contexto externo a la asignatura de Estudios Sociales.						
09	Te sientes a gusto aprender historia local.						

**Anexo 5**

**CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE Y ESTUDIANTES SOBRE LA GAMIFICACIÓN**

**DATOS**

VALORES				
1	2	3	4	5
Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

NO	Preguntas	ESCALA VALORATIVA					COMENTARIOS
		1	2	3	4	5	
<b>DIMENSION 1: RESTRICCIONES</b>							
01	Las reglas establecidas para el desarrollo de la asignatura gamificada fueron claras.						
02	He seguido las reglas establecidas durante todo el curso.						
<b>DIMENSION 2: EMOCIONES</b>							
03	Me he sentido a gusto con el desarrollo de la asignatura.						
04	He notado que el curso gamificado despertó emociones positivas en mí.						
<b>DIMENSION 3 DESAFÍOS</b>							
07	Durante todo el curso se plantearon desafíos que motivaban mi participación.						
<b>DIMENSIÓN 4: COMPETENCIA</b>							
08	El curso me ha servido para sentirme en competencia y me ha animado a ser partícipe de esta.						
09	Considero que el nivel de competencia en el curso ha sido adecuado para aprender significativamente.						
<b>DIMENSIÓN 5: RECOMPENSAS</b>							
10	Había actividades cuya realización incentivaban a la obtención de recompensas.						
<b>DIMENSION 6: ESTADO DE GANADORES</b>							
11	Estoy satisfecho con el uso de gamificación en el curso de Fundamentos de Informática.						
12	Comentaría con otros compañeros el beneficio por desarrollar el curso empleando gamificación.						

**Anexo 6**  
**Encuesta dirigida a estudiantes**

1. ¿El profesor introduce habitualmente referencias a la historia local en las clases?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

2. ¿El profesor da importancia en la nota final a la “historia local”?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

3. ¿En los exámenes o controles de evaluación, hay preguntas o temas de Historia Local?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

4. ¿A los estudiantes les interesa conocer mejor la Historia Local para comprender mejor la asignatura de estudios sociales?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

5. ¿El docente implementa la Gamificación en todas sus clases?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

6. ¿La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en ti?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

7. ¿Planteaste desafíos que motivaron tu participación al recibir una clase gamificada?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

8. ¿Te sienten competente y participas cuando recibes clases gamificadas?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>

**Bastante**  
**Mucho**

9. ¿Te incentivas cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas?

**Nada**   
**Poco**   
**Bastante**   
**Mucho**

10. ¿Te sientes satisfecho con el uso de la Gamificación en clase?

**Nada**   
**Poco**   
**Bastante**   
**Mucho**

Anexo 7

Resultados de las guías de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN								
Datos informativos								
<b>Institución:</b>		Escuela "Zoila Ugarte de Landívar"						
<b>Grado y paralelo:</b>		7mo "A"						
<b>Asignatura:</b>		Estudios Sociales						
<b>Observadoras</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Evelyn Martínez</li> <li>Lady Tamayo</li> </ul>						
Indicaciones Observaciones		Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones			
Marque con una (x) en cada indicador la valoración que considere pertinente, luego sume para obtener el puntaje respectivo.		1	Nada					
		2	Poco					
		3	Bastante					
		4	Mucho					
Variable	Dimensión	Nº	Indicadores	Valoración				Observación
				1	2	3	4	

<b>Historia Local</b>	Contenidos sobre aspectos de la Historia Local	1	El profesor introduce habitualment e referencias a la "historia local y familiar " en las clases					
	Evaluación de la Historia Local en el proceso enseñanza aprendizaje	2	El profesor da importancia en la nota final a la "historia local y familiar					

		3	En los exámenes o controles de evaluación, hay preguntas o temas de Historia Local y familiar					
	Utilidad social y personal del conocimiento de la Historia Local	4	A los estudiantes les interesa conocer mejor la Historia Local para comprender mejor las ciencias sociales					
<b>Gamificación</b>	Restricciones	5	El docente implementa la Gamificación en todas sus clases					
	Emociones	6	La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en los estudiantes					
	Desafíos	7	Al recibir una clase gamificada los estudiantes plantearon desafíos que motivaron su participación					

	Competencia	8	Los estudiantes se sienten competentes y son partícipes cuando reciben clases gamificadas					
	Recompensas	9	Los estudiantes se incentivan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas					
	Estado de ganadores	10	Los estudiantes se sienten satisfechos con el uso de Gamificación en la clase					

ANEXO 8



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
Calidad, Pertinencia y Calidez  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCION EDUCACIÓN BÁSICA  
D.L. No. 69-04 de 14 de Abril de 1969  
Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica



## ENTREVISTA

INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESOS ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA HISTORIA LOCAL DE EL GUABO EN LA ESCUELA "ZOILA UGARTE DE LANDIVAR" PERIODO 2020/2021.

Entrevistadoras:

- Evelyn Martínez
- Lady Tamayo

Entrevistado: Lcdo. Juela Caraguay Darwin Vinicio.

1. ¿Usted introduce habitualmente referencias de historia local en las clases de Estudios Sociales?
  
2. ¿Usted da importancia a la historia local en la nota final?
  
3. ¿En los exámenes o controles de evaluación, usted agrega preguntas o temas de Historia Local?
  
4. ¿Considera que los estudiantes se interesan por conocer la Historia Local de El Guabo?
  
5. ¿Implementa la Gamificación en todas sus clases?

- 6. ¿La utilización de la gamificación despierta emociones positivas en los estudiantes?**
  
- 7. ¿Los educandos plantean desafíos que motivan su participación al recibir una clase gamificada?**
  
- 8. ¿Los estudiantes se sienten competentes y participan cuando reciben clases gamificadas?**
  
- 9. ¿Los educandos se incentivan cuando las actividades gamificadas ofrecen recompensas?**
  
- 10. ¿Cree que se sienten satisfechos con el uso de la Gamificación en clase?**

## **Anexo 9**

### **CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE**

**Nombres y Apellidos:** Eudaldo Enrique Espinoza Freire

**Experiencia docente:** 38 años

**Título:** Dr. en Ciencias Pedagógicas

## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “La Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica”, con cinco dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

4= Mucho

3= Bastante

2= Poco

1= Nada

**TEMA:** Incidencia de la Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2021.

### **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **OBJETIVO GENERAL**

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de Machala, en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar", mediante la Gamificación en el contexto histórico local, aplicable al campo amplio de las Ciencias Sociales, para favorecer el entendimiento de los hechos históricos.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar el nivel de conocimientos sobre contexto histórico local en los estudiantes de séptimo grado de la escuela "Zoila Ugarte de Landívar", en el periodo lectivo 2020-2021.
- Presentar a los estudiantes un cambio en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local.
- Promover las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase, permitiendo un ambiente activo en enseñanza y aprendizaje.
- Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales.

#### **OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:**

Recoger las respuestas concretas que para la investigación sean de interés y así poder centrar la respuesta del alumno en campos concretos de información.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDOS SOBRE ASPECTOS DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
1	¿El profesor introduce habitualmente referencias a la "historia local y familiar " en las clases?											
2	¿Qué importancia tiene en la asignatura la "historia local y familiar"?											
3	¿Cómo has llegado a conocer las historias referentes a tu pueblo?											
<b>DIMENSIÓN 2: METODOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
4	¿Crees que conocer las referencias locales ayuda a comprender mejor la historia general?											
5	¿Cómo has conocido la "historia local y familiar"?											
<b>DIMENSIÓN 3: EVALUACIÓN DE LA HISTORIA LOCAL EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>												
6	¿Crees que el profesor da importancia en la nota final a la "historia local y familiar"?											
7	En los exámenes o controles de evaluación, ¿hay preguntas o temas de "historia local y familiar"?											
<b>DIMENSIÓN 4: CONOCIMIENTOS DE HISTORIA LOCAL EN ESTUDIANTES</b>												
8	¿Crees que es útil relacionar los hechos históricos generales con el conocimiento de tu localidad?											
9	El conocimiento de la "historia local y familiar" ¿ha mejorado tu rendimiento escolar de la asignatura?											
10	¿Te ha costado mucho relacionar el conocimiento de la historia general con lo local y con la familia?											
<b>DIMENSIÓN 5: UTILIDAD SOCIAL Y PERSONAL DEL CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
11	¿Crees el conocimiento de la "historia local y familiar" sirve para integrarte mejor en tu pueblo?											
12	¿Crees que a tus compañeros les interesa conocer mejor la "historia local y familiar" para comprender mejor las ciencias sociales?											
13	¿Has comentado los datos aprendidos de "historia local y familiar" para divertirte y enseñar a tu familia y amigos?											

Anexo 10

**CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE**

**Nombres y Apellidos:** Julio Honorato Lalangui Pereira

**Experiencia docente:** 29 años

**Título:** Magister en Investigación Educativa

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “La Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica”, con cinco dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 4= Mucho
- 3= Bastante
- 2= Poco
- 1= Nada

**TEMA:** Incidencia de la Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2021.

**OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**OBJETIVO GENERAL**

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de Machala, en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar, mediante la Gamificación en el contexto histórico local, aplicable al campo amplio de las Ciencias Sociales, para favorecer el entendimiento de los hechos históricos.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Presentar a los estudiantes un cambio en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local.
- Promover las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase, permitiendo un ambiente activo en enseñanza y aprendizaje.
- Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales.

**OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:**

Recoger las respuestas concretas que para la investigación sean de interés y así poder centrar la respuesta del alumno en campos concretos de información.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDOS SOBRE ASPECTOS DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
1	¿El profesor introduce habitualmente referencias a la											



## Anexo 11

### CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE

**Nombres y Apellidos:** Jacqueline Murillo Garnica

**Experiencia docente:** 35 años

**Título:** Doctora en Literatura Española e Hispanoamericana, USAL., en curso doctorado de Historia M.M.C.A. en USAL., magistra en literatura, licenciada en educación básica primaria, PUJ., filología y letras de la Universidad Nacional de Colombia.

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “La Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica”, con siete dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Muy de acuerdo

4= De acuerdo

3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2= En desacuerdo

1= Muy en desacuerdo

**TEMA:** Incidencia de la Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2021.

#### OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

##### OBJETIVO GENERAL

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de Machala, en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar, mediante la Gamificación en el contexto histórico local, aplicable al campo amplio de las Ciencias Sociales, para favorecer el entendimiento de los hechos históricos.

##### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Presentar a los estudiantes un cambio en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local.
- Promover las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase, permitiendo un ambiente activo en enseñanza y aprendizaje.
- Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales.

##### OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Recopilar y analizar la información sobre la experiencia del uso de Gamificación en el aula de clase.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDOS SOBRE ASPECTOS DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
1	¿El profesor introduce habitualmente referencias a la "historia local y familiar " en las clases?											
2	¿Qué importancia tiene en la asignatura la "historia local y familiar"?											
3	¿Cómo has llegado a conocer las historias referentes a tu pueblo?											
<b>DIMENSIÓN 2: METODOLOGÍA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
4	¿Crees que conocer las referencias locales ayuda a comprender mejor la historia general?											
5	¿Cómo has conocido la "historia local y familiar"?											
<b>DIMENSIÓN 3: EVALUACIÓN DE LA HISTORIA LOCAL EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b>												
6	¿Crees que el profesor da importancia en la nota final a la "historia local y familiar"?											
7	En los exámenes o controles de evaluación, ¿hay preguntas o temas de "historia local y familiar"?											
<b>DIMENSIÓN 4: CONOCIMIENTOS DE HISTORIA LOCAL EN ESTUDIANTES</b>												
8	¿Crees que es útil relacionar los hechos históricos generales con el conocimiento de tu localidad?											
9	El conocimiento de la "historia local y familiar" ¿ha mejorado tu rendimiento escolar de la asignatura?											
10	¿Te ha costado mucho relacionar el conocimiento de la historia general con lo local y con la familia?											
<b>DIMENSIÓN 5: UTILIDAD SOCIAL Y PERSONAL DEL CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA LOCAL</b>												
11	¿Crees el conocimiento de la "historia local y familiar" sirve para integrarte mejor en tu pueblo?											
12	¿Crees que a tus compañeros les interesa conocer mejor la "historia local y familiar" para comprender mejor las ciencias sociales?											
13	¿Has comentado los datos aprendidos de "historia local y familiar" para divertirte y enseñar a tu familia y amigos?											

## Anexo 12

### CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE

**Nombres y Apellidos:** Diana Maria Granbda Ayabaca

**Experiencia docente:** 37 años

**Título:** Magister en seguridad informática aplicada (sistemas), Ingeniera en computacion esp sistemas tecnologicos (sistemas).

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “La Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica”, con siete dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Muy de acuerdo

4= De acuerdo

3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2= En desacuerdo

1= Muy en desacuerdo

**TEMA:** Incidencia de la Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2021.

### OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### OBJETIVO GENERAL

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de Machala, en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar, mediante la Gamificación en el contexto histórico local, aplicable al campo amplio de las Ciencias Sociales, para favorecer el entendimiento de los hechos históricos.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Presentar a los estudiantes un cambio en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local.
- Promover las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase, permitiendo un ambiente activo en enseñanza y aprendizaje.
- Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales.

#### OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Recopilar y analizar la información sobre la experiencia del uso de Gamificación en el aula de clase.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: RESTRICCIONES</b>												
1	¿El docente implementa la Gamificación en todas sus clases?											
2	He seguido las reglas establecidas durante todo el curso.											
<b>DIMENSIÓN 2: EMOCIONES</b>												
3	Se he sentido a gusto con el desarrollo de la asignatura.											
4	¿Ha notado que el curso gamificado despertó emociones positivas en usted?											
<b>DIMENSIÓN 3: NARRATIVA</b>												
5	Durante el desarrollo del curso ¿se sintió familiarizado con las condiciones gamificadas?.											
<b>DIMENSIÓN 4: DESAFÍOS</b>												
6	Durante todo el curso ¿se plantearon desafíos que motivaban su participación?											
<b>DIMENSIÓN 5: COMPETENCIA</b>												
7	¿El curso ha servido para que usted se sienta en competencia y en ser partícipe de esta?											
8	¿Considera que el nivel de competencia en el curso ha sido adecuado para aprender significativamente?											
<b>DIMENSIÓN 6: RECOMPENSAS</b>												
9	¿Había actividades cuya realización incentivaban a la obtención de recompensas?											
<b>DIMENSIÓN 7: ESTADO DE GANADORES</b>												
10	¿Está satisfech@ con el uso de gamificación en la clase?											
11	¿Comentaría con otros compañeros el beneficio por desarrollar el curso empleando gamificación?.											

**Anexo 13**

**CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE**

**Nombres y Apellidos:** Eduardo Carvajal

**Experiencia docente:** 15 años

**Título:** Ingeniero Civil Industrial Mecánico

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “La Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica”, con siete dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Muy de acuerdo

4= De acuerdo

3= Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2= En desacuerdo

1= Muy en desacuerdo

**TEMA:** Incidencia de la Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Historia de Machala en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar" periodo 2021.

**OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

**OBJETIVO GENERAL**

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de Machala, en los estudiantes de Séptimo año de Básica de la Escuela "Zoila Ugarte de Landívar, mediante la Gamificación en el contexto histórico local, aplicable al campo amplio de las Ciencias Sociales, para favorecer el entendimiento de los hechos históricos.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Presentar a los estudiantes un cambio en el proceso de comprensión de los hechos históricos, mediante herramientas de las Gamificación en el contexto histórico local.
- Promover las herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase, permitiendo un ambiente activo en enseñanza y aprendizaje.
- Aportar con una herramienta tecnológica, para el desarrollo curricular de la asignatura de Historia en el ámbito de las Ciencias Sociales.

**OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:**

Recopilar y analizar la información sobre la experiencia del uso de Gamificación en el aula de clase.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<b>DIMENSIÓN 1: RESTRICCIONES</b>												
1	¿El docente implementa la Gamificación en todas sus clases?											
2	He seguido las reglas establecidas durante todo el curso.											
<b>DIMENSIÓN 2: EMOCIONES</b>												
3	Se he sentido a gusto con el desarrollo de la asignatura.											
4	¿Ha notado que el curso gamificado despertó emociones positivas en usted?											
<b>DIMENSIÓN 3: NARRATIVA</b>												
5	Durante el desarrollo del curso ¿se sintió familiarizado con las condiciones gamificadas?.											
<b>DIMENSIÓN 4: DESAFÍOS</b>												
6	Durante todo el curso ¿se plantearon desafíos que motivaban su participación?											
<b>DIMENSIÓN 5: COMPETENCIA</b>												
7	¿El curso ha servido para que usted se sienta en competencia y en ser partícipe de esta?											
8	¿Considera que el nivel de competencia en el curso ha sido adecuado para aprender significativamente?											
<b>DIMENSIÓN 6: RECOMPENSAS</b>												
9	¿Había actividades cuya realización incentivaban a la obtención de recompensas?											
<b>DIMENSIÓN 7: ESTADO DE GANADORES</b>												
10	¿Está satisfech@ con el uso de gamificación en la clase?											
11	¿Comentaría con otros compañeros el beneficio por desarrollar el curso empleando gamificación?.											

**Anexo 14**

**SOLICITUD: AUTORIZACIÓN A LOS DIRECTIVOS PARA REUNIÓN A  
PADRES DE FAMILIA**

Machala, 16 de marzo del 2021

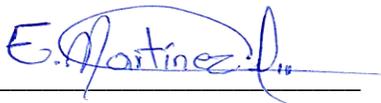
Mgs.  
Freddy Marcelo Vega Henríquez  
Director de la escuela Zoila Ugarte de Landívar

Presente. -

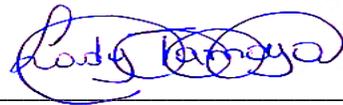
Martinez Avelino Evelyn Inés y Tamayo Guajala Lady Priscila estudiantes de la Universidad Técnica de Machala de la carrera de Educación Básica, ante usted expresamos y solicitamos: Se sirva concedernos el permiso para realizar una reunión con los padres de familia del séptimo año de educación básica paralelo “A”, la cual es necesaria para socializar información acerca del proyecto de grado, que trata de la incidencia de la gamificación para el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia de El Guabo”, qué estamos realizando en aquel curso y qué nos puedan brindar el consentimiento para que sus representados puedan participar en la aplicación de encuestas y fichas de observación.

La información que se solicitara será eminentemente con fines académicos y los padres de familia estarán al tanto, que cualquier información que se adquiriera en la reunión se deberá guardar absoluta confidencialidad.

Solicito atender mi solicitud y le agradecemos anticipadamente por su atención al presente.



**Martinez Avelino Evelyn Inés**



**Tamayo Guajala Lady Priscila**

**Anexo 15**

**OFICIO PARA EL CONSENTIMIENTO DOCENTE**

**Machala, 16 de marzo de 2021**

**Para docente de séptimo grado de educación básica, paralelo “A”:** Mgs. Darwin

Vinicio Juera Caraguay

**Asunto:** Permiso Consentido.

Cordial saludo.

Como estudiantes de la carrera Educación Básica, se ha escogido la Escuela de Educación Básica “Zoila Ugarte de Landívar” de la Ciudad de El Guabo provincia de El Oro para la realización del proyecto de grado, que consiste en un estudio sobre la Incidencia de la Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de EESS aplicada a estudiantes y docente de 7mo grado de educación general básica. Por lo cual es necesaria la aplicación de guías de observación, encuestas y entrevista, que permitan recabar la información pertinente y necesaria para su elaboración.

Estos instrumentos ayudarán a recaudar información pertinente y confiable para así obtener resultados veraces para el desarrollo de la investigación. Los resultados encontrados serán usados exclusivamente para el desarrollo del proyecto, los datos obtenidos no serán expuestos públicamente, ni usados con ningún otro interés que no sea académico, además el nombre de los participantes como sujetos de investigación se mantendrá en anonimato.

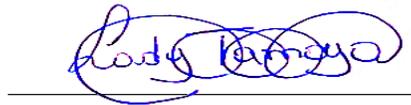
Reconociendo dicha información y teniendo en cuenta que Ud., será parte en el proceso de entrevista y sus estudiantes forman parte del grupo de intervención (ficha de observación y encuestas), por lo que se requiere su autorización para la aplicación de los instrumentos mencionados.

De antemano agradecemos comprensión.

Cordialmente.



Evelyn Inés Martínez Avelino



Lady Priscila Tamayo Guajala

## Anexo 16

### OFICIO DE CONVOCATORIA A PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTES

Universidad Técnica de Machala

Machala, 17 de marzo de 2021

**Para:** Padres de familia o representantes

**Asunto:** Permiso Consentido.

Cordial saludo.

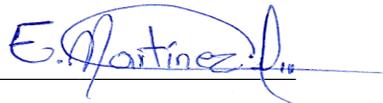
Como estudiantes de la carrera Educación Básica, se ha escogido la Escuela de Educación Básica “Zoila Ugarte de Landívar” de la Ciudad del Guabo provincia de El Oro para la realización del proyecto de grado, que consiste en un estudio sobre “Incidencia de la Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de EESS” aplicada a estudiantes de 7mo grado de educación general básica. Por lo cual es necesaria la aplicación de encuestas y fichas de observación que permitan recabar la información pertinente y necesaria para su elaboración.

Este instrumento ayudará a recaudar información pertinente y confiable para así obtener resultados veraces para el desarrollo de la investigación. Cabe mencionar que la recolección de este material de información se hará en presencia del docente de aula para que no se genere algún inconveniente. Los resultados encontrados serán usados exclusivamente para el desarrollo del proyecto, los datos obtenidos no serán expuestos públicamente, ni usados con ningún otro interés que no sea académico, además el nombre de los participantes como sujetos de investigación se mantendrá en anonimato.

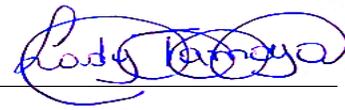
Reconociendo dicha información y teniendo en cuenta que su hijo(a) forma parte del grupo de estudiantes en los cuales se realizará la intervención, se requiere que usted como representante asista a la reunión agendada el día miércoles 17 de marzo del 2021 a las 19: 00 h pm, por la plataforma teams, para socializar la investigación y obtener el consentimiento informado.

De antemano agradecemos su comprensión.

Cordialmente.



Evelyn Inés Martínez Avelino



Lady Priscila Tamayo Guajala

## Anexo 17

### Documento base para firma de padres de familia o representantes

#### Universidad Técnica de Machala

**Machala, 17 de marzo de 2021**

**Para:** Padres de familia o representantes de los estudiantes de 7mo "A"

**Asunto:** Permiso Consentido.

#### AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DEL REPRESENTADO

Padres/Madres de familia, representantes de los estudiantes de Séptimo año de Educación Paralelo "A", el motivo por el cual nos dirigimos a ustedes, es para solicitar muy comedidamente, nos permitan la aplicación de encuestas y guías de observación a sus hijos(a)s o representado(a)s, con el objetivo de obtener información sobre la Incidencia de la Gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de EESS, para ser usada con fines educativos.

**Marque con una x en la casilla si/no, según su respuesta.**

Nombre del presidente de padres de familia	Numero de cedula	Correo electrónico	Nombre del representante	Si autoriza	No autoriza	Firma
ESEL PAULINA VEINTIMILLA ENCALADA	0703447524	pauveintimilla@hotmail.com	ESEL PAULINA VEINTIMILLA ENCALADA	X		

## Anexo 18

### Imágenes de la reunión

The top screenshot shows a Microsoft Teams meeting with 9 participants in a 3x3 grid. The participants are:

- NAYELI MAGDALENA SANCHE...
- Slevin (Invitado)
- ELIANA GYSLAINE LUNA VEIN...
- Evelyn Inés Martínez Avelino
- Cristhel Medina (Invitado)
- JUELA CARAGUAY DARWIN VINIC...
- Angelica P (Invitado)
- NAOMI LIZBETH JIMENEZ CH...
- Bryana Loayza (Invitado)

The bottom screenshot shows a presentation slide titled "AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DEL REPRESENTADO" with the following text:

Para: Padres de familia o representantes de los estudiantes de "A"

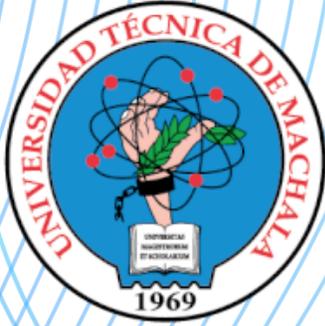
Asunto: Permiso Consentido.

**AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DEL REPRESENTADO**

Padres/Madres de familia, representantes de los estudiantes de Séptimo de Educación Paralelo "A", el motivo por el cual nos dirigimos a ustedes, es para solicitar muy cordialmente, sus permisos la aplicación de encuestas y planes de observación a sus hijos(as) o representado(a)s, con el objetivo de obtener información sobre la factibilidad de la implementación de la enseñanza aprendizaje de la asignatura de EESS, para ser usada con fines educativos.

Marque con una x en la casilla sí/no, según su respuesta.

Nombre del presidente de padres de familia	Nombre de cédula	Código electrónico	Nombre del representado	Si autoriza	No autoriza	Firma



# UTMACH

## MANUAL DIDÁCTICO

**Gamificar clases de historia  
mediante el uso de la  
herramienta Genially**



*Autoras:*

- Martínez Avelino Evelyn Inés
- Tamayo Guajala Lady Priscila

# ÍNDICE

<b><u>PRESENTACIÓN</u></b> .....	142
<b><u>OBJETIVOS</u></b> .....	143
<b>CAPITULO I</b> .....	5
<b><u>¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?</u></b> .....	145
<u>Errores comunes al momento de gamificar</u> .....	145
<u>Ventajas de la gamificación</u> .....	146
<u>Metodología para gamificar (Kevin Werbach)</u> .....	147
<u>Consejos para gamificar tu clase</u> .....	148
<b>CAPITULO II</b> .....	10
<b><u>¿QUÉ ES GENIALLY?</u></b> .....	150
<u>Las tres principales características de Genially</u> .....	150
<u>Ventajas de Genially</u> .....	151
<u>Presentaciones interactivas para formación y educación con Genially</u> .....	152
<b><u>¿CÓMO EMPEZAR CON GENIALLY?</u></b> .....	156
<u>Panel de usuario</u> .....	157
<u>Espacio de trabajo 1</u> .....	158
<u>Espacio de trabajo 2</u> .....	160
<b><u>CREACIÓN DE PLANTILLA</u></b> .....	161
<b><u>EDICIÓN DE LA PLANTILLA</u></b> .....	164
<u>¿Cómo insertar una imagen?</u> .....	165
<u>¿Cómo insertar un botón?</u> .....	166
<u>¿Cómo modificar una etiqueta?</u> .....	167
<b><u>PLANTILLA EDITABLE EN GENIALLY</u></b> .....	168
<b><u>¿CÓMO COMPARTIR UN GENIALLY?</u></b> .....	170
<b><u>ANEXOS</u></b> .....	172

## **PRESENTACIÓN**

Se habla mucho en estos días sobre la importancia de implementar métodos, estrategias didácticas y herramientas tecnológicas que permitan al docente motivar e involucrar más a los discentes en su proceso de aprendizaje. Una de las tendencias educativas más populares de hoy en día para lograrlo es a través de la Gamificación.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que transfiere la mecánica del juego al campo educativo, pero la palabra “juego”, se asocia a menudo con el ocio o algo irreal e irrelevante, pero el “juego” posee un concepto muy poderoso. En este documento, se demuestra que el concepto juego, a través de su mecánica, proporciona una serie de elementos, métodos y técnicas que pueden ser implementadas en el entorno educativo para motivar a los estudiantes a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Parte de esta implementación consiste en encontrar herramientas y mecanismos que brinden una experiencia de juego incluso cuando el objetivo de una actividad no es el juego, como una evaluación, la realización de una tarea o un proyecto, entre otros. Y para ello se puede utilizar el potencial de las diversas herramientas tecnológicas que existen en la web.

## **OBJETIVO**

- Conocer la plataforma Genially y saber utilizarla en el aula de clases mediante diferentes metodologías activas, en este caso la Gamificación, como herramienta para motivar a los educandos en su proceso de enseñanza-aprendizaje.



# Capítulo I

---



**LA MECÁNICA DEL  
JUEGO PARA  
GAMIFICAR UN  
ÁMBITO EDUCATIVO**

## ¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?

En los últimos años, se han ido incrementando varias metodologías innovadoras para aplicarlas en el aula de clases. Una de ellas va más allá de su definición única, pues esta pretende atender las necesidades tanto de docentes como estudiantes, estamos hablando de la gamificación. Si consultamos, gamificar es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego al campo educativo y profesional con el único propósito de obtener mejores resultados, ya sea para absorber mejor algún conocimiento, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Básicamente, esto se conduce a mejorar el enfoque lúdico de determinadas propuestas de trabajo. Sin embargo, la gamificación implica algo más. Hay que tener en cuenta que hoy en día contamos con muchas referencias en el mundo de los videojuegos para aportar sugerencias y proponer tareas, pero siempre recordando que se trata más de metodología que de tecnología. Pero antes de pasar directamente a la gamificación, comenzaremos al revés, y vamos a ver qué NO es gamificar.

### **Errores comunes al momento de gamificar.**

Los errores más comunes al pensar en la metodología son:

- **Gamificación con premios NO es gamificar.** El premio puede ser visto como un posible elemento de gamificación, pero si se descontextualiza y sola se otorga premios, y es el mismo para todos los discentes, el premio pierde su sentido, además de su importancia y valor.
- **Crear un juego o programa de computadora NO es gamificar.** La gamificación no solo se trata de tecnología, sino por el contrario, es mucho más una cuestión de metodología. Existen muchos juegos educativos, páginas web con actividades, blogs, entre otros. En muchos casos, la metodología se basa en realizar una tarea o ficha en el cuaderno, pero realizar en el ordenador o tablet.
- **Cualquier juego en el aula NO es gamificación.** No se trata de convertir cualquier cosa en un juego. Es cambiar la dinámica del aula de clases para hacerla más atractiva a través de un juego.

## **Ventajas de la gamificación.**

### **Motivación.**

Si bien, no es fácil alcanzar el nivel de motivación que provocan los videojuegos, la gamificación puede incrementar el atractivo de determinadas tareas académicas mejorando la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Este es el principal beneficio y causa para implementar la gamificación en el aula de clases.

### **Autonomía del alumnado.**

Anima a los estudiantes, una vez que se han acostumbrado al sistema de clases y la mecánica, a trabajar de forma más autónoma, a marcar su propio ritmo y siempre dejar tiempo para tareas más lúdicas a medida que completan las tareas obligatorias.

### **Mentalidad multitarea.**

Es posible mejorar la capacidad de capturar diferentes detalles de una o más tareas, lo que es de gran beneficio para los estudiantes y para el ritmo de la clase en general.

### **Trabajo en equipo.**

Fomentan la cooperación entre sí como imprescindible para conseguir determinados objetivos y por ello aprenden en muchas ocasiones a pedir ayuda o incluso a prestar sin esperar nada a cambio. Se vuelven un poco más autónomos cuando trabajan con sus compañeros mientras intentan resolver problemas entre ellos antes de recurrir a los profesores. El aprendizaje cooperativo está estrechamente relacionado con la gamificación, por lo que es práctico utilizar muchos mecanismos en el aula para tener éxito.

### **Instrucción individualizada.**

Cada alumno puede jugar y aprender por sí mismo a su propio ritmo.

## Metodología para gamificar (Kevin Werbach).

Kevin Werbach es precursor en Gamificación, productor de foros, conferencias y blogs para difundir la Gamificación, describe una metodología en su libro Gamification Design Framework en 2013, que ayuda con su sencillez y objetividad a realizar actividades significativas para el estudiante.

Metodología de Werbach
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Definir objetivos de contenido educativo.</li><li>2. Identificar las conductas objetivas</li><li>3. Descripción de los jugadores.</li><li>4. Diseñar el ciclo de actividad.</li><li>5. No olvidar la diversión.</li><li>6. Desarrollar las herramientas adecuadas.</li></ol>

Tabla 1 Método para Gamificar. Extracto de la metodología de Werbach sobre Gamification. (Werbach 2013)

1. **Definir los objetivos:** enumerar y priorizar, eliminando lo prescindible.
2. **Identifica comportamientos:** como podrían comportarse los discentes, que sea de manera concreta y puedas medirlo. Más fácil de controlar.
3. **Describe a los estudiantes:** cómo son, qué los motiva y qué roles pueden desempeñar según el momento de la dinámica.
4. **Diseña circuitos de actividades:** eventos y procesos que mantienen a los estudiantes interesados en el juego y también los hacen avanzar.
5. **No te olvides la diversión:** descubre cómo hacer que las actividades sean más entretenidas.
6. **Desarrolla las herramientas adecuadas:** sistemas de calificación, rankings, premios, entre otros.

## **Consejos para gamificar tu clase.**

### **Define un objetivo claro.**

Determine qué conocimientos o actitudes sus alumnos deben adquirir o practicar de manera lúdica. Puede ser un tema completo, el contenido de un trimestre o un tema específico que se les ponga. También pueden tener la finalidad de promover determinadas conductas, desarrollar diferentes habilidades o competencias. En cualquier caso, es importante primero definir el objetivo de la dinámica antes de empezar a diseñar el juego.

### **Convierta el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego.**

Debe poder traducir el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida. Puede comenzar con una opción simple (en muchos casos la más efectiva y motivadora) por ejemplo, puede inspirarse en un juego tradicional o moderno que usted y sus alumnos ya conozcan.

### **Piensa un desafío específico.**

Una de las preguntas fundamentales a la hora de afrontar un juego por primera vez es: ¿Qué debemos lograr? como profesor, se debe tener en claro el propósito didáctico del juego, sus alumnos deben ser conscientes del propósito recreativo del juego y lo que se debe hacer para lograrlo. A veces, los juegos tienden a complicarse tanto que su destino final se diluye. Usted debe enfocarse en un desafío que sea motivador, explicarlo a sus alumnos y teniéndolo siempre presente antes, durante y después del desarrollo de la dinámica, para analizar cómo fue la experiencia, detectar errores correctos y aprender para la próxima sesión.

### **Establece reglas claras del juego.**

Las reglas sirven para reforzar el propósito del juego, pero también evitan que el caos se apodere de su desarrollo. También, definen comportamientos y promueven una competencia leal. El consejo es: crear reglas concisas, repasarlas una a una con los estudiantes para que queden claras y siempre observen el respeto de todos los participantes en el juego.

### **Crea una competición motivadora.**

La competencia sana es una parte indispensable del juego. No es necesario el enfrentamiento directo e individual, se puede optar por juegos cooperativos donde los participantes deben cooperar y contribuir de diferentes formas para lograr la recompensa final. Pero, aun así, habrá cierta competencia para participar, ayudarse mutuamente, resolver el siguiente paso, alcanzar el logro antes que el resto del equipo o mejorar sus propios puntos.

### **Establece niveles de dificultad.**

El funcionamiento de un juego se basa en el equilibrio entre la dificultad de un desafío y la satisfacción de superarlo. Por tanto, a medida que el alumno progresa y practica, el nivel de dificultad debe ir aumentando para adaptarse al área adquirida. De esta forma se mantiene el desafío / superación por mejorar y por tanto la motivación del alumno para seguir jugando y mejorando.

### **El nivel de dificultad del juego no debe ser mayor que el contenido a aprender.**

El uso de la gamificación en la educación es un recurso metodológico más a considerar, debe ayudar y motivar a los estudiantes, pero en ningún caso debe agregar dificultad a la tarea o requerir trabajo adicional.

## ¿QUÉ ES GENIALLY?

### Las tres principales características de Genially



Genially le permite preparar fácilmente presentaciones interactivas y multimedia basadas en 3 principios básicos.

- **Animaciones.** Da vida a imágenes, pinturas y gráficos a través del movimiento. Puede configurar fácilmente entradas, salidas y animaciones continuas. Con Genially puedes transformar tus creaciones en contenido animado en pocos minutos. Enriquece el contenido con espectaculares efectos visuales para sorprender al público o alumnos de la clase.
- **Interactividad.** Crea una nueva experiencia de aprendizaje donde los estudiantes sean los personajes principales. Con Genially, puede agregar capas de información y crear contenido único. Sin la necesidad de conocimientos de programación, la plataforma te ofrece la oportunidad de hacer que el contenido sea más visual y menos saturado.
- **Integración.** Genially permite integrar información que está en internet o que se tiene en diferentes plataformas. Puede proporcionar contenido de varias fuentes y seguirá funcionando dentro de Genially. Plataformas como Dropbox, Google Maps, Youtube, Twitter, gráficos, videos, documentos, redes sociales, gadgets, imágenes en 3D.

## Ventajas de Genially

- **Permite integrar en la presentación todo tipo de contenido multimedia:** vídeo, audio, GIF. Infinitas posibilidades para enriquecer su contenido. Por ejemplo, si desea preparar el CV online con Genially se puede insertar un vídeo de presentación. O haga que sus presentaciones sean mucho más divertidas al incluir un GIF.
- **Puedes configurar tu diseño** para que el usuario navegue por él de diferentes formas. Puede crear una micro página, configurar su presentación para que se reproduzca como un video o estructurar los enlaces para que las imágenes sean visibles en el orden que desee. Esto le permite aplicar fácilmente técnicas de gamificación.
- **La herramienta está diseñada pensando en el creador de contenido.** Se puede agregar páginas de otro Genially que hayas creado, copiar elementos de una página a otra, cambiar el tamaño y la transparencia de fondos y elementos. A medida que aprenda a utilizarlo y a conocerlo mejor, descubrirá su enorme potencial.
- **Hay muchos recursos:** bloques prediseñados, gráficos, diseños de texto, todo tipo de iconos. Si se toma el tiempo de conocerlos, se ahorrará mucho, pero mucho trabajo.

## Presentaciones interactivas para formación y educación con Genially.

Para preparar una presentación para un grupo de estudiantes, Genially ofrece plantillas y ejemplos para usar en la formación. Veamos cuáles son los principales tipos de plantillas que ofrece Genially:

- **Realización de unidades didácticas para ofrecer contenido**

Una unidad didáctica es un contenido o una lección sobre un tema específico. Ahora se está en un proceso de transición hacia modelos más digitales donde parte del contenido se ofrece en línea. Generar lecciones en unidades didácticas con Genially permite brindar a los estudiantes conocimientos de una forma muy adecuada. Donde el maestro es protagonista y creador. Puede insertar fácilmente diferentes elementos.

### Ejemplo:

<https://view.genial.ly/5c5834d88805472c3454826e/interactive-content-breakout->



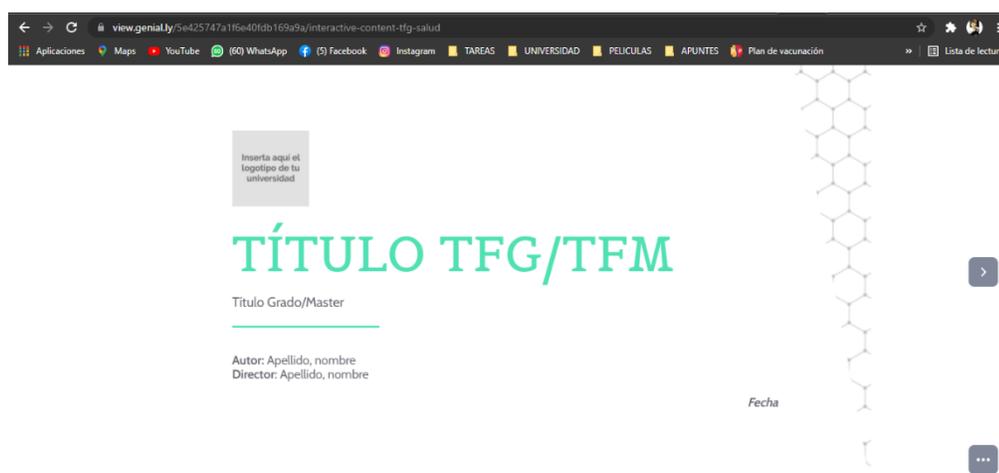
- **Presentación de Trabajo de fin de grado o tesis con Genially**

Los estudiantes que preparan su TFG o su tesis pueden mejorar los resultados a través de una presentación más profesional. Una buena presentación que le permite transmitir claramente a la audiencia los aspectos más importantes del proyecto.

Genially permite diferenciar y resaltar la presentación frente a los profesores presentes o un panel de evaluación. Esta aplicación permite crear diferentes capas para mostrar la información. Puede agregar información adicional a las ventanas y crear efectos de animación de buen gusto para mantener ocupada a la audiencia.

### **Ejemplo:**

<https://view.genial.ly/5e425747a1f6e40fdb169a9a/interactive-content-tfg-salud>



- **Presentaciones para Educación Básica con Genially**

Si se quiere preparar presentaciones interactivas para alumnos más jóvenes o quieres sorprender a un público con una presentación divertida, te recomendamos que tengas en cuenta estas claves. Se debe utilizar la opción "Pintar" para convertir las presentaciones en pizarras digitales, donde el orador o los estudiantes pueden rodear los puntos importantes, dibujar las imágenes correspondientes y más.

Utilice presentaciones gamificadas, inserte herramientas externas como juegos y opciones de paquetes de Google. Guíe a los estudiantes a través de los documentos para mantenerlos ocupados y adivinen qué sigue.

### **Ejemplo:**

<https://view.genial.ly/5ecbf51a27a4b70d829f1d54/horizontal-infographic-review-cultural-mesoamerica>



- **Realiza presentaciones de video con Genially**

Las presentaciones de video permiten configurar las diapositivas para que avancen automáticamente (como lo haría un video), este formato es ideal para mostrar un catálogo de productos, anunciar noticias comerciales o educativas, resaltar proyectos y más.

**Ejemplo:**

<https://view.genial.ly/60bf9c1cde539e0d5d87374d/video-presentation-videopresentacion-robotica-para-ninos>



# Capítulo II

---

Herramienta tecnológica  
(Genially) para gamificar  
actividades en clases



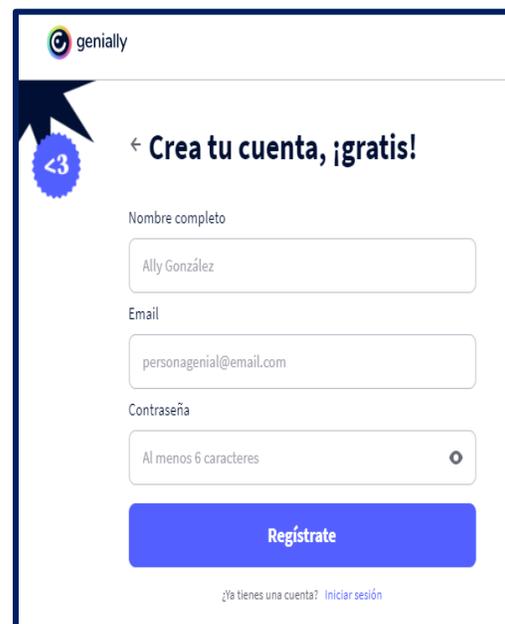
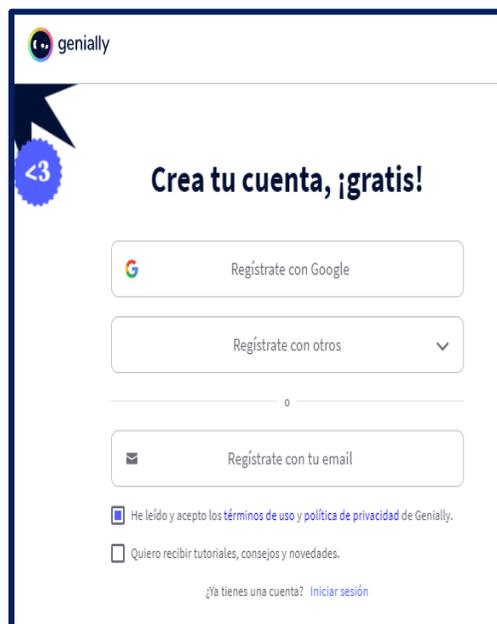
**genially**

# ¿CÓMO EMPEZAR CON GENIALLY?

1. Entra en **Genially** para crear una cuenta. <https://genial.ly/es>



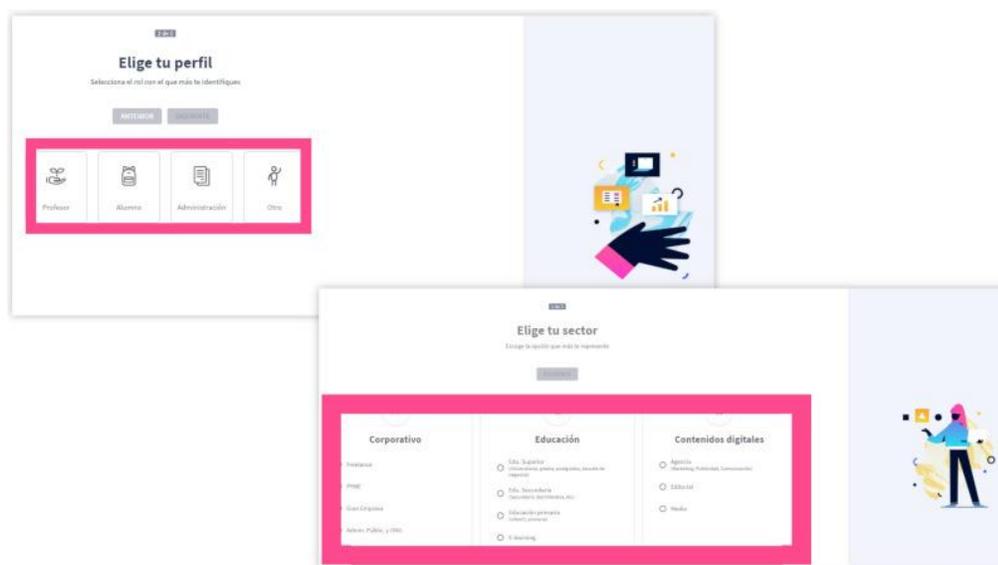
2. Haga clic en 'Crear una cuenta gratuita ahora' o 'Registrarse'.  
Ingrese su correo electrónico y una contraseña. Repita la contraseña, acepta las condiciones y haz clic en "Registrarse". También puede iniciar sesión con sus cuentas de Facebook, Google, LinkedIn o Twitter.



3. A continuación, debe proporcionar cierta información sobre su actividad en Genially: esto tomará unos segundos.

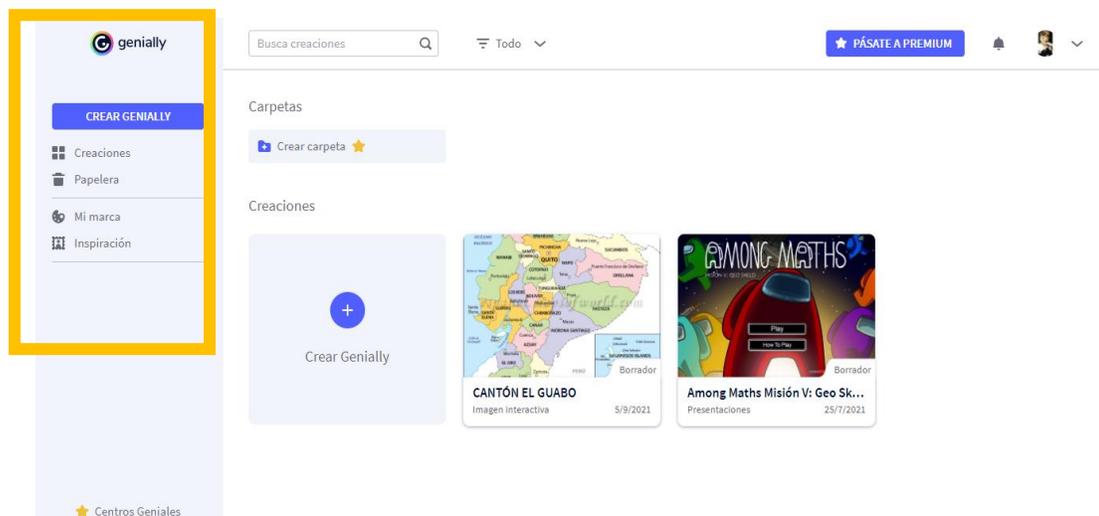
En la primera pantalla que aparece, deberá elegir si se dedica a la educación, la creación de contenido corporativo o las redes sociales.

En la siguiente pantalla aparecen diferentes perfiles, según la opción seleccionada: profesor, alumno, diseñador. Seleccione el apropiado y haga clic en "Siguiente".



- Lo siguiente que aparece es el panel principal de Genially, donde puede seleccionar lo que desea crear.

## Panel de usuario Descripción del panel principal de Genially



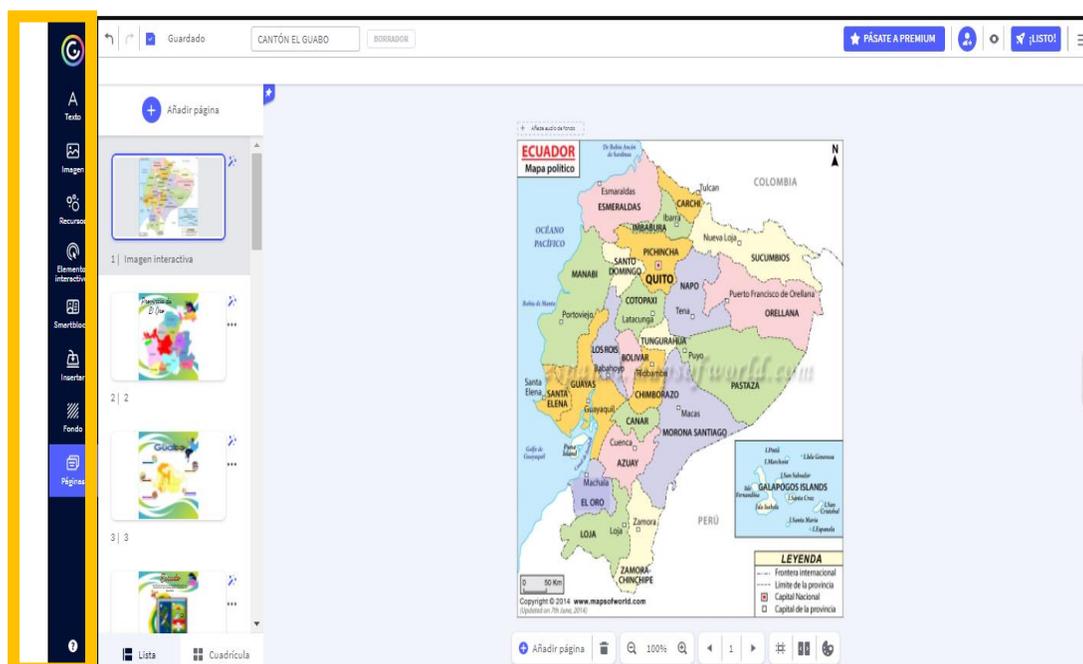
Una vez que se haya registrado con Genially, se le dirigirá a una ventana principal. Aquí puede optar por crear un Genially desde cero o utilizar una plantilla. A la izquierda hay un menú como el que ves en la siguiente imagen:

1. **Mis creaciones**, se mostrará todo el contenido que se haya creado
2. En la sección "**Inspiración**", puedes ver geniallys hechos por otras personas para conseguir ideas nuevas.
3. En el área "**Mi marca**" puede configurar los colores de su empresa y otros elementos de la marca si tiene un plan Master o Team. Para crear su primer Genially, haga clic en el botón azul "Crear Genially".

## Espacio de trabajo 1

Una vez que hayamos seleccionado la plantilla, accederemos al espacio de trabajo de Genially. Desde aquí podemos crear, modificar, animar o realizar cualquier tipo de funcionalidad en el documento que queramos desarrollar. Vamos a explorar.

### Descripción de la barra Multitareas

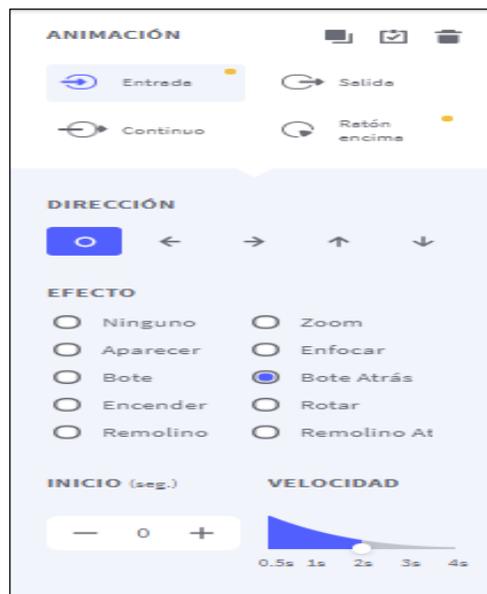


1. **Texto:** agrega texto al lienzo. Puedes elegir diferentes formatos. Además de los clásicos (títulos, listas numeradas, punteadas), existen plantillas de texto con

diferentes fuentes y diseños. Le ahorrará mucho trabajo para cualquier diseño que contenga texto (póster, presentación).

2. **Imagen:** Haga clic aquí para agregar contenido de IMAGEN a su creación. Tienes todas las opciones posibles: además de poder acceder directamente a Giphy y Pixabay, puedes descargar el archivo desde tu PC, desde una URL.
3. **Recursos:** Haga clic aquí para acceder a los diversos recursos de la herramienta: iconos, formas, gráficos, líneas y flechas, ilustraciones, escenarios, mapas, siluetas.
4. **Elementos interactivos:** Aquí encontrarás iconos, botones y marcadores con los logotipos de las distintas redes sociales. Son pequeños elementos que resultan muy útiles a la hora de añadir información interesante a tu imagen: enlaces a tus perfiles en redes sociales, botones para más información.
5. **Smartblocks:** le permite agregar bloques de contenido con diseños predefinidos: gráficos, diagramas, galerías de imágenes.
6. **Insertar:** Genially también te permite agregar audio, video y otro contenido, como, por ejemplo, un tweet o una publicación de cualquier red social. Y tienes diferentes formas de agregar el contenido. En el caso de los audios, puede descargar un archivo de audio, grabar directamente con solo presionar un botón o pegar el enlace al recurso. Para videos, Genially admite enlaces de Vimeo y YouTube. También se puede integrar contenido de otros proveedores externos.
7. **Fondo:** Genially te ofrece muchas opciones para personalizar el fondo de tus imágenes:
  - Para empezar, tiene dos pestañas en la parte superior: Lienzo o Base. Puedes crear diferentes fondos en cada caso.
  - Como fondo, puede cargar una foto desde su computadora y acceder a Pixabay. También puede elegir un color plano o uno de los fondos de la galería.

## Espacio de trabajo 2



1. **Animación:** En esta ventana puedes darle movimiento a cada elemento.

- **Efectos de entrada y salida:** seleccione el efecto de animación que debe tener un elemento al entrar o salir de la escena. También puedes controlar los tiempos para que aparezcan o desaparezcan.
- **Efecto permanente:** también puede aplicar un efecto permanente a un elemento y reproducirlo durante toda la presentación.

- **Ratón encima:** seleccione una animación que solo se reproduce cuando mueve el mouse sobre el elemento al que le ha asignado el efecto.
2. Cuando selecciona una animación «Entrada» o «Salida», aparece el botón de selección «**Dirección**» para seleccionar dónde debe moverse el elemento al entrar o salir de la pantalla.
  3. Con **Efecto** puede elegir cómo se debe mover el elemento.

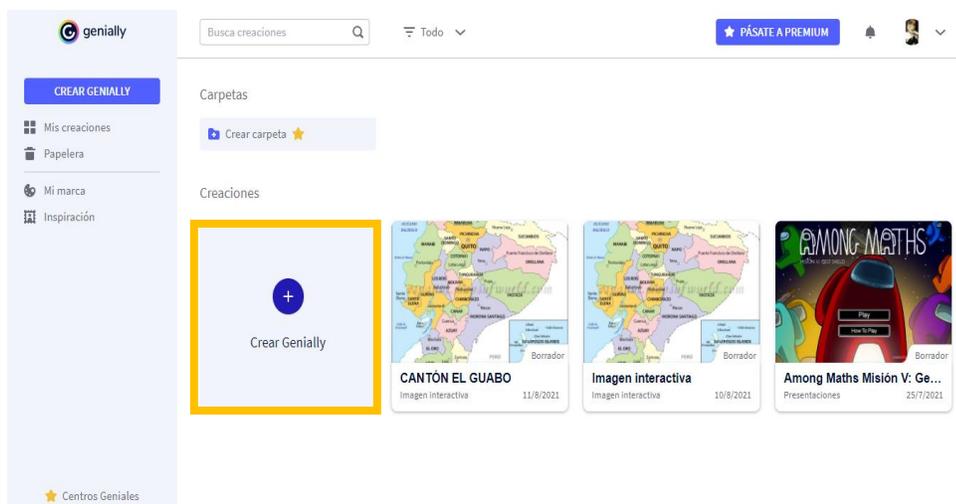
## CREACIÓN DE PLANTILLA

Empezar a personalizar una plantilla, paso a paso con Genially

1. Ingrese a Genially y haga clic en la opción **IR A MI PANEL**



2. Dar clic en **CREAR GENIALLY**



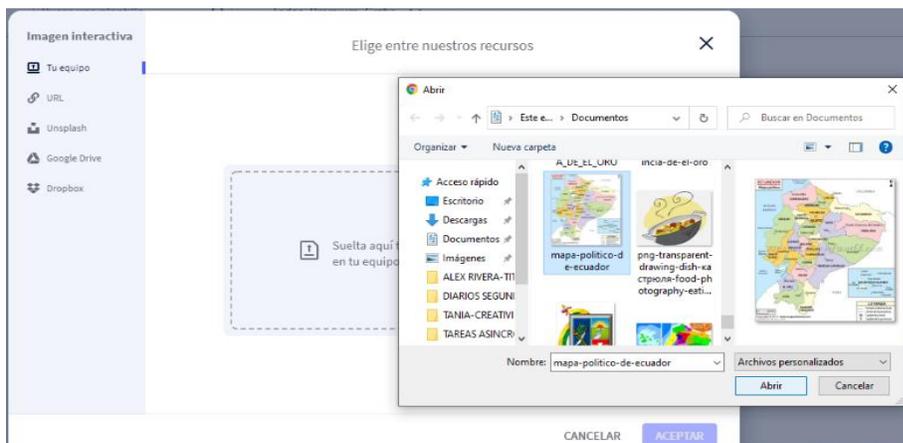
- Esto los llevará a otra ventana y elegirán la opción **CREAR IMAGEN INTERACTIVA**.



- Luego, clic en **SUELTA LA IMAGEN**.



- Se abrirá una ventana y elegirán la imagen con la cual, comenzarán a trabajar en su presentación de Genially. En este caso, se eligió el mapa del Ecuador para explicar al estudiante queda exactamente el cantón el Guabo.



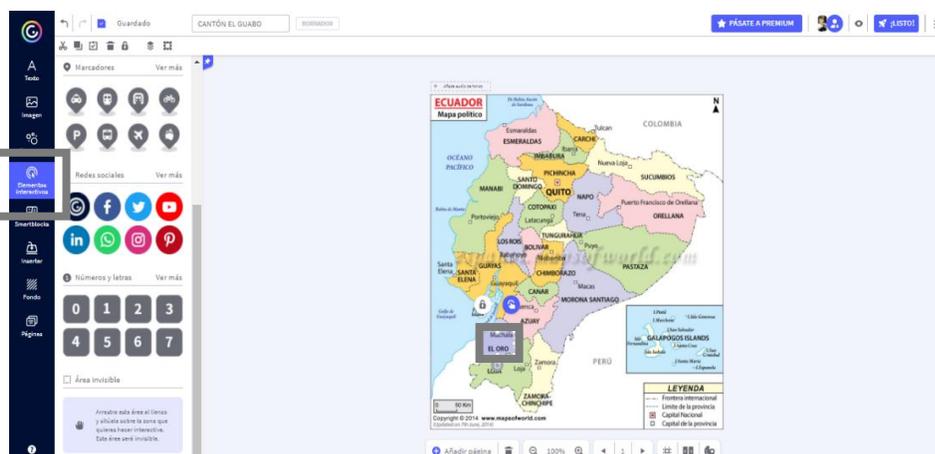
6. Posteriormente se dan clic en el botón **ACEPTAR**.



7. Una vez abierto el editor, asígnele un título: deberá poder obtener una vista previa o compartirlo más tarde. El espacio disponible para el título está en la barra superior, como puede ver en la imagen de abajo.



8. Nos dirigimos al panel Multitarea, seleccionamos **ELEMENTOS INTERACTIVOS-ZONA INVISIBLE**, la colocamos encima de la imagen deseada (en este caso, sobre la imagen de la provincia de El Oro) y hacemos clic en **AGREGAR INTERACTIVIDAD**, seguido de **ANIMACIÓN**.



## EDICIÓN DE LA PLANTILLA

La plantilla denominada "EL CANTÓN EL GUABO" se elaboró utilizando la herramienta Genially a partir de un ejemplo de gestión específico. Por tanto, cada profesor tiene que editarlo y adaptarlo según sus necesidades.

Hay elementos fijos en la plantilla que no se pueden cambiar y elementos editables que se pueden personalizar. En las páginas siguientes, los elementos que se pueden cambiar en cada página o diapositiva de la plantilla se identifican mediante 4 pines diferentes. También muestra algunos puntos clave de los pasos para editar cada elemento.

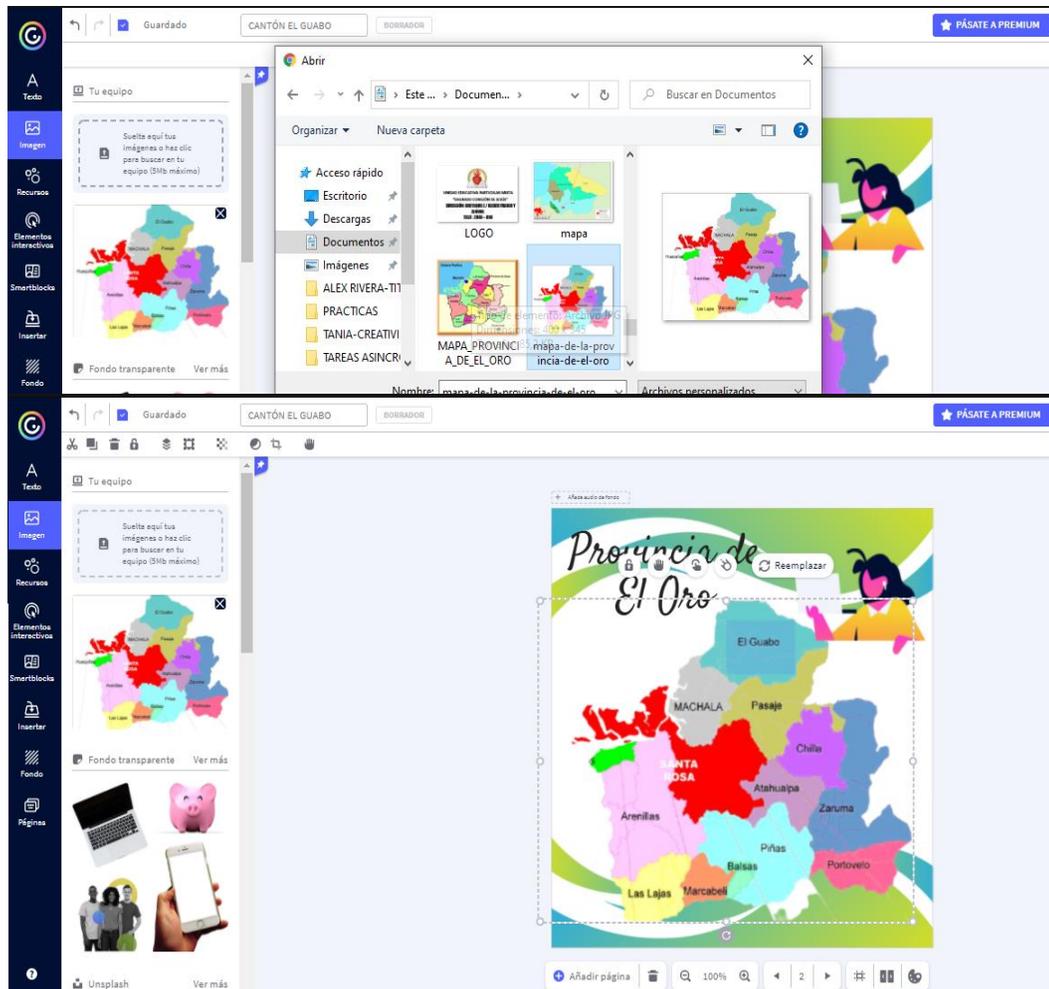
Los principales elementos editables serán los siguientes: Texto, imágenes, etiquetas, ventanas, ir a página siguiente, enlace.



1. **Etiqueta**, le permite agregar un pequeño texto que aparecerá cuando pase el mouse sobre el elemento al que está agregando interactividad.
2. **Ventana**, muestra una nueva ventana cuando el usuario hace clic en el botón.
3. **Ir a página**, como hemos visto, lleva al usuario a otra página dentro del mismo Genially que has elegido.
4. **Enlace**, abre una URL en otra pestaña cuando el usuario hace clic en el elemento.

## ¿Cómo insertar una imagen?

1. En la pestaña de imagen podemos subir nuestras imágenes o nuestros archivos SVG o GIF.



2. Se selecciona la imagen de la provincia de El Oro para explicarle al estudiante donde se encuentra ubicado el cantón el Guabo. Luego vamos al panel de Multitareas, seleccionamos **elementos interactivos (área invisible)**, lo colocamos encima de la imagen que deseamos (en este caso sobre la imagen del cantón el Guabo) y posteriormente añadimos una **interactividad, seguido de animación**.

## ¿Cómo insertar un botón?

1. En la pestaña de elementos interactivos, seleccionamos un botón de texto, hacemos clic y arrastramos.



2. Haciendo doble clic en el texto, podemos entrar en el modo de edición para poder modificarlo, colocamos cuatro botones más y procedemos a modificarlos con los aspectos históricos más importantes del cantón el Guabo.

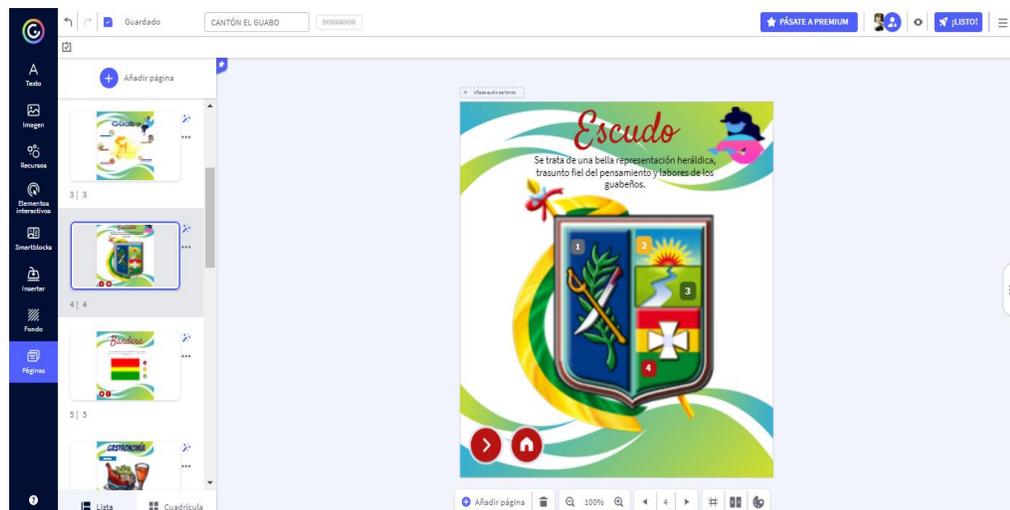


3. Luego hacemos clic en los botones para agregarles interactividad. Seleccionamos "Ir a página". Aparecerá un cuadro con el resto de páginas en tu Genially donde seleccionamos las páginas que corresponden a cada botón y pulsamos en «Guardar».

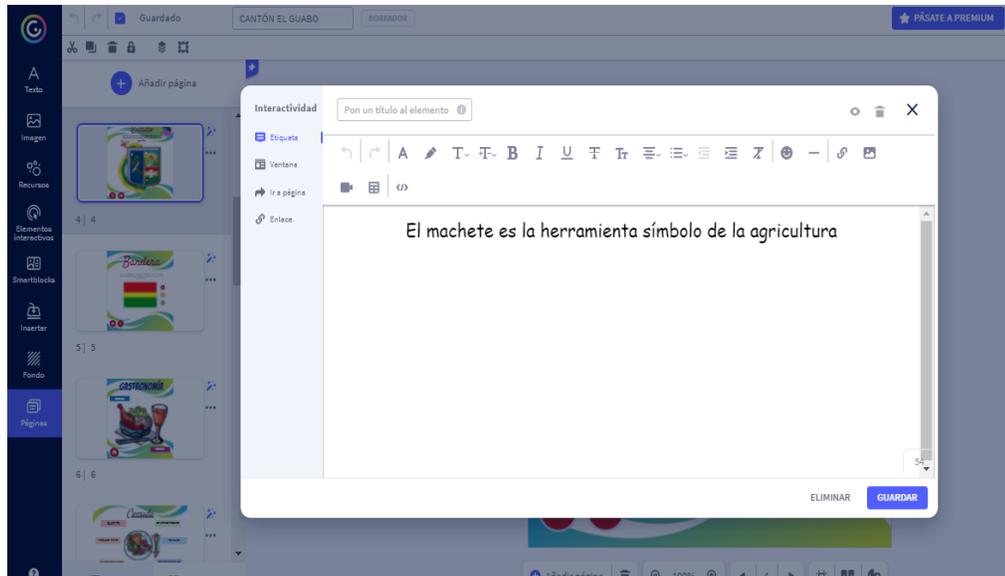


## ¿Cómo modificar una etiqueta?

1. Seleccionamos la imagen que queremos que tenga una etiqueta



2. Teniendo nuestro elemento seleccionado, en el panel de interactividad seleccionamos etiqueta y clicamos en editar.



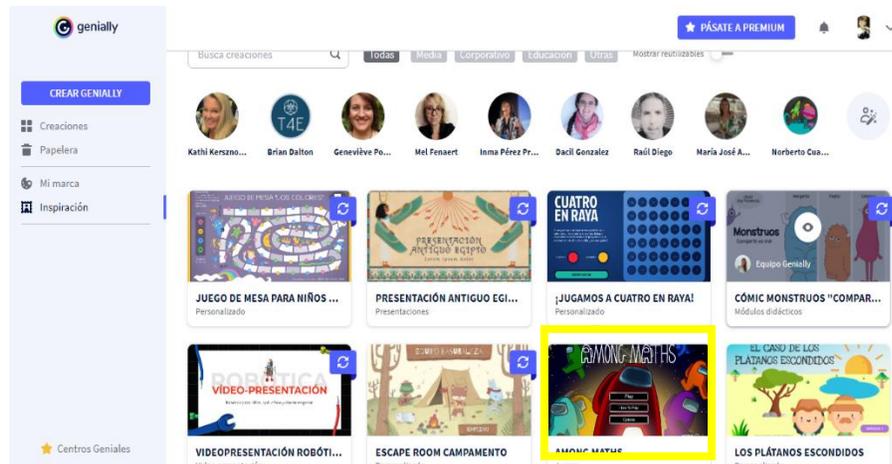
3. Editamos el contenido y guardamos. Los mismos pasos los realizamos si queremos agregar una ventana.

## PLANTILLA EDITABLE EN GENIALLY

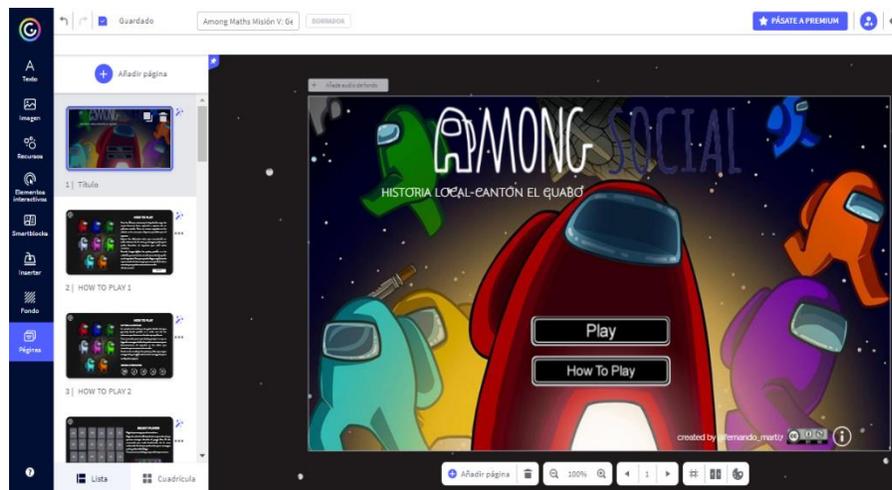
1. Ingresamos a Genially y damos clic en IR A MI PANEL.



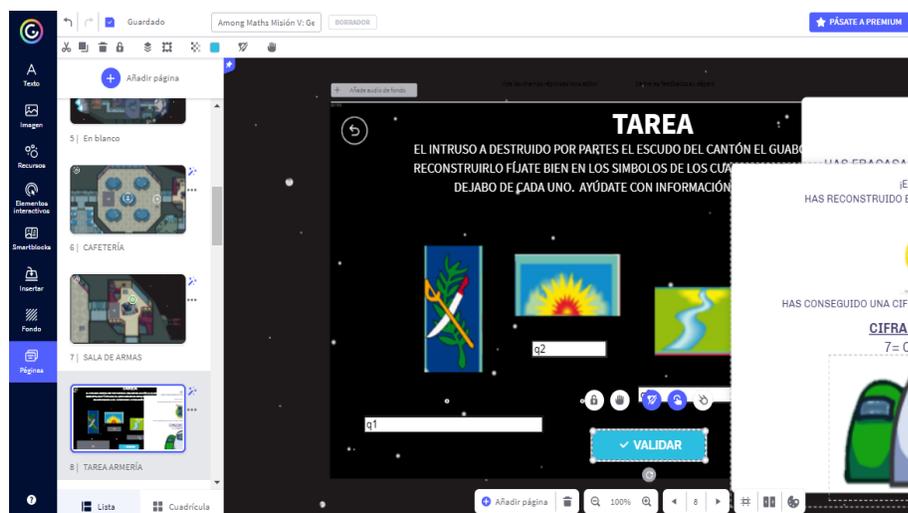
2. Luego damos clic en “Inspiración” y seleccionamos la plantilla con la que deseamos trabajar.



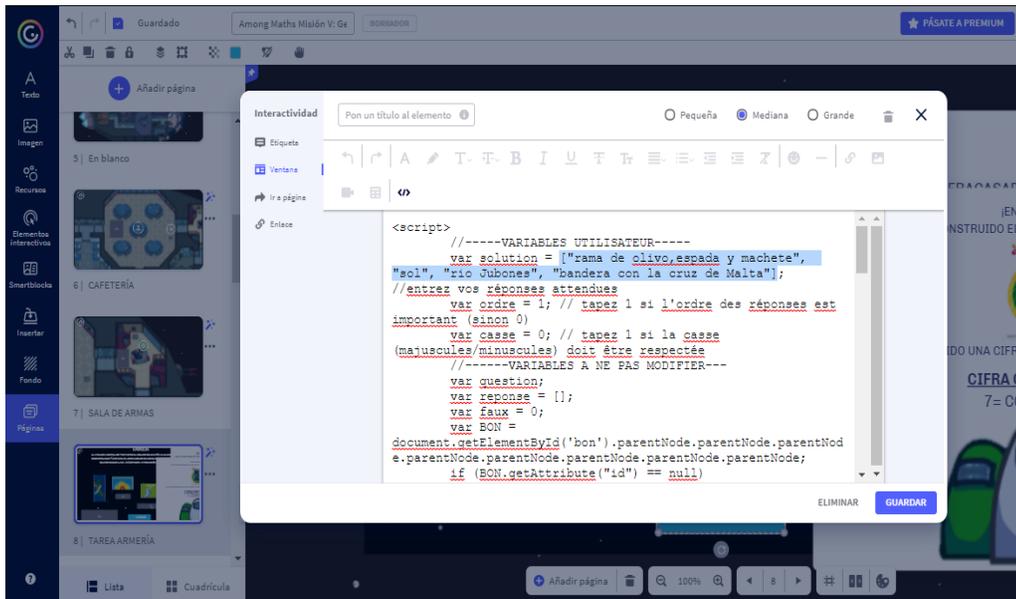
3. Una vez dentro comenzamos a editar la plantilla según nuestra preferencia.



4. Para nuestra primera actividad editable, se debe colocar el nombre correcto en cada cuadro correspondiente a los cuarteles del escudo del cantón el Guabo, para lograr esta actividad seleccionamos el botón VALIDAR y damos clic en INTERACTIVIDAD.



- Posteriormente se da clic en Ventana y luego seleccionamos VISTA DE CÓDIGO, se abrirá una ventana en donde editaremos las respuestas correctas que irán en cada cuadro y guardamos.



## ¿CÓMO COMPARTIR UN GENIALLY?

Haga clic en el botón en la parte superior derecha, donde dice "Listo".

Una de las novedades de Genially es que ahora puedes configurar si quieres que tu creatividad sea pública o privada, e incluso si quieres compartirla. En otras palabras, puede configurar Genially en "Reutilizable" para compartir con la comunidad e inspirar a otros. Al hacer clic en "Listo" se muestran estas opciones:



Como puede ver, si desea que su Genial.ly sea privado, incluso puede protegerlo con una contraseña.

Configure las opciones que prefiera y haga clic en "Listo" nuevamente en la parte inferior derecha. A continuación, se muestran las siguientes opciones:



Si hace clic en "Enviar", aparecerá una vista previa de Genially.

La opción "Compartir" dará cabida a diferentes opciones:

- **Enlace:** copia el enlace y envíalo a la persona que quieres ver tu Genially, por ejemplo, en WhatsApp.
- **Incrustar:** obtienes el código para incrustar tu Genially en tu página web.
- **Enviar:** tiene un espacio para ingresar uno o más correos electrónicos. Los destinatarios recibirán un correo electrónico con el enlace a su Genially.
- **Redes sociales:** Puede crear una publicación con el enlace a tu Genially en la red social que elijas.
- **Otro:** le permite compartir su Genial.ly con grupos a través de Google Classroom o Microsoft Teams.

## ANEXOS

### INFORMACIÓN SOBRE EL CANTÓN EL GUABO

#### SÍMBOLOS DEL CANTÓN

##### ESCUDO



Se trata de una bella representación heráldica, trasunto fiel del pensamiento y labores de los guabeños.

Dentro de una figura rectangular que se arquea en su base en S para unirse en punta que mira hacia abajo, caben 3 cuarteles: el de la derecha ocupa la mitad del espacio total, sobre campo plata descansa abajo hacia arriba una rama de olivo, significando la paz y el trabajo, cruzados sobre la rama de olivo están en un machete y una espada, el machete es la herramienta símbolo de la agricultura y la espada simboliza el espíritu

guerrero de los guabeños en su lucha por las libertades proclamadas y realizadas por el general Alfaro juntamente con su homólogo guabeño Manuel Serrano.

La otra mitad del escudo está dividida en dos cuarteles. Sobre el cuartel superior izquierdo sobresale en campo azur un sol fulgurante, sol de la libertad y de la vida; más abajo sobre campos verdes, destaca el río Jubones, fuente de la vida para los agricultores que toman sus aguas y para el regadío y de mucha peligrosidad para los mismos cuando el río se desborda en la época lluviosa.

El cuartel inferior izquierdo está ocupado en su totalidad por los colores de la bandera del cantón: rojo, amarillo y verde, sobre cuyo centro resalta la Cruz de Malta, significando la tierra del Colmenar, cualidad característica del Guabeño, así como su blasonada hidalguía. Por el reverso pasa la asta de un banderín, hasta el final, se puede leer: Sept 7 1978, fecha de cantonización.

## **BANDERA**



La bandera es un emblema tricolor dividido en 3 franjas horizontales cuya longitud será el doble de su anchura. La franja central valdrá un módulo y la superior e inferior valdrán dos módulos y serán de color rojo la superior, de color amarillo la central y de color verde la inferior.

El significado de los colores es:

**Rojo:** representa el valor y la sangre de los hijos del guabo derramados y prestos a derramarse en defensa de la heredada patria.

**Amarillo:** representa la riqueza de las entrañas de su suelo.

**Verde:** representa lo prodigioso y productibilidad de su tierra.

La bandera será utilizada en los actos cívicos del Consejo cantonal y de las instituciones del cantón tales como: colegios, escuelas, centros sociales, deportivos, entre otros. E irá sujeta por uno de sus costados a una asta. En los edificios públicos podrá ser izada sujeta a una asta o una driza.

## **DATOS GENERALES**

**Etimología:** su nombre se originó debido a que existía un corpulento árbol de Guabo, que identificaba a pequeñas embarcaciones para el comercio de la región que navegaban del río Jubones desde y hacia Guayaquil y/o Machala y Pasaje; ese “árbol-puerto” pasó a ser reconocido como el guabo.

**Cantonización:** 7 de septiembre de 1978.

**Superficie total:** 604.1 km<sup>2</sup>.

**Altura:** 17 m.s.n.m.

**Limites:**

- Al norte: Con la provincia del Guayas (Cantón Naranjal).
- Al sur: Con los cantones Machala y Pasaje.

- Al este: Con la provincia del Azuay (Cantón Camilo Ponce Enríquez) y Cantón Pasaje.
- Al oeste: Con el océano Pacífico (Golfo de Guayaquil).

**Temperatura:** En la parte alta la temperatura es de 5° a 15°, en las zonas bajas fluctúa entre los 21° a 28° centígrados.

**Orografía:** El Cantón el Guabo cuenta con alturas que van desde los 0 hasta 1200 m.s.n.m, en la cumbre más alta y en la cabecera cantonal, de 17 m.s.n.m.

**Hidrografía:** Resulta importante destacar la presencia hidrográfica que atraviesan al cantón desde el norte hacia el sur, entre ellos tenemos Río Margarita que es el límite provincial con Azuay, éste toma su nombre agua abajo como Río Siete, pasando a el Río Tenguel, luego Río Bonito, Río Zapote, Río Chaguana y Río Jubones, el mismo que resulta ser el límite cantonal entre Machala y Pasaje.

**La cabecera cantonal** es la ciudad de El Guabo; surge como una aldea, entre 1700 y 1750, bañada por la margen izquierda del Río Jubones.

**Población:** De acuerdo con el censo efectuado en 2010 por el Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos, INEC, el cantón El Guabo tiene una población de 50.009 habitantes.

**Clima:** La zona es de clima tropical con estaciones marcadas secas y lluviosas, siendo la lluviosa desde enero hasta fines de abril, y la seca de mayo a diciembre, la temperatura promedio diaria en esta época es de 25,6 ° Celsius.

## SÍNTESIS HISTÓRICA

Relatos de varios ciudadanos/as, envejecidos en este prodigioso lugar de la patria cuentan que con la llegada de los españoles por el año 1824 época en que fueron conquistados nuestros indios se crea la ciudad de El Guabo a orillas del río Jubones con categoría de Recinto y que por el año 1835 llegaron varias familias procedentes de diferentes lugares a poblar las riberas del Río Jubones, apareciendo así sus primeras viviendas

Su nombre se originó del hecho de que en el sitio donde llegaban las embarcaciones existía un corpulento árbol de Guabo que servía para amarrar las canoas y los navegantes que iban y venían de distintos lugares ansiaban en "El Guabo", ese árbol-puerto pasó a ser conocido como el Guabo.

Actualmente (siglo XXI) este árbol-puerto, estaría ubicado a la altura de lo que son las calle 9 de octubre y 3 de noviembre. En aquellos tiempos el transporte se lo hacía por mula y fluvial.

Luego con el pasar de los años ya en 1979 las personas construían sus casas de cañas y de transporte del guabo a Machala era en unos carros llamados landrovers y el transporte del Guabo a Barbones eran en unos carros que los llamaban titanic.

### **Gastronomía**

**Comidas:** El Guabo cuenta con exquisitos platos típicos, entre ellos podemos destacar los siguientes:

- Guatita
- Ceviche de pescado
- Seco de gallina criolla
- Pescado frito
- Tamales
- Ceviche de camarón
- Bollos de pescado
- Fritada, entre otros

**Bebidas:** Algunas bebidas que se pueden deleitar son:

- Guarapo
- Colada Morada
- Horchata
- Quaker
- Morocho
- Arroz con leche

## **PERSONAJES ILUSTRES**

### **General Manuel Serrano Renda**

Nació en El Guabo, parte del antiguo Departamento de Guayaquil y hoy Provincia de El Oro, el 15 de diciembre de 1.844. Desde su inicio se destacó como líder y militar, de tal forma que en 1877 es nombrado Subteniente de la Segunda Compañía del Batallón Machala. Un hecho importante fue cuando el General Eloy Alfaro le pide la mediación al Rey de España para que intervenga con el Perú y éste se negara. El General Serrano organizó la ya famosa división del Sur y esperó a Eloy Alfaro en Puerto Bolívar.

### **Sr. Alfonso Ismael Veintemilla Carrión**

Nació en Pasaje el 4 de octubre de 1913, sus estudios primarios y secundarios los realizó en su tierra natal, de donde emigró muy joven a la entonces parroquia de El Guabo, en la cual vivió hasta su muerte. Fundó la conocida farmacia la fe, ubicada en las calles: 3 de noviembre y Bolívar.

Fue honrado merecidamente con esta distinción de Mejor Ciudadano en el año de 1996 por el Municipio, cuando era alcalde el Sr. Pablo Aguilar Gálvez.

## Anexo 20

### CERTIFICADOS DE VALIDACIÓN DEL MANUAL DIDÁCTICO POR PARTE DE LOS ESPECIALISTAS

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL MANUAL DIDÁCTICO PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS DE LOS ESTUDIANTES POR APRENDER HISTORIA LOCAL, MEDIANTE EL USO DE GENIALLY COMO METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN.

**Nombres y Apellidos:** Jacqueline Murillo Garnica

**Experiencia docente:** 35 años

**Título:** Doctora en Literatura Española e Hispanoamericana, USAL., en curso doctorado de Historia M.M.C.A. en USAL., magistra en literatura, licenciada en educación básica primaria, PUJ., filología y letras de la Universidad Nacional de Colombia.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Tema:** Manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante el uso de la herramienta Genially

**Objetivo:** Validar el manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante la plataforma Genially, como metodología de Gamificación, con el fin de disminuir el desinterés por aprender historia local en los estudiantes de 7mo año de Educación Básica “A”, en la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Instrucciones:**

Debe analizar en cada uno de los aspectos considerados en el diseño del manual y valorarlos de adecuados o inadecuado según su criterio, para ello marque con una X según su criterio. En el caso de considerar el indicador inadecuado exprese sus observaciones correspondientes para mejorar la propuesta y cumplir con el objetivo propuesto.

<b>ASPECTO</b>	<b>ADECUADO</b>	<b>INADECUADO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.Se fomenta el trabajo colaborativo en la mayoría de actividades.			
2.Relación de la teoría con la práctica.			
3.Promueve la motivación y esfuerzo constante.			
4.Coherencia y explicación detallada de las indicaciones.			
5.Destrezas a lograr con las actividades.			
6.Objetivos a cumplir con las actividades.			

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL MANUAL DIDÁCTICO  
PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS DE LOS ESTUDIANTES POR APRENDER  
HISTORIA LOCAL, MEDIANTE EL USO DE GENIALLY COMO  
METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN.**

**Nombres y Apellidos:** Víctor Manuel Sanchis Amat

**Experiencia docente:** 22 años

**Título:** Doctor en Estudios Literarios (Departamento Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura) Education.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Tema:** Manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante el uso de la herramienta Genially

**Objetivo:** Validar el manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante la plataforma Genially, como metodología de Gamificación, con el fin de disminuir el desinterés por aprender historia local en los estudiantes de 7mo año de Educación Básica “A”, en la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Instrucciones:**

Debe analizar en cada uno de los aspectos considerados en el diseño del manual y valorarlos de adecuados o inadecuado según su criterio, para ello marque con una X según su criterio. En el caso de considerar el indicador inadecuado exprese sus observaciones correspondientes para mejorar la propuesta y cumplir con el objetivo propuesto.

<b>ASPECTO</b>	<b>ADECUADO</b>	<b>INADECUADO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.Se fomenta el trabajo colaborativo en la mayoría de actividades.			
2.Relación de la teoría con la práctica.			
3.Promueve la motivación y esfuerzo constante.			
4.Coherencia y explicación detallada de las indicaciones.			
5.Destrezas a lograr con las actividades.			
6.Objetivos a cumplir con las actividades.			

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL MANUAL DIDÁCTICO  
PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS DE LOS ESTUDIANTES POR APRENDER  
HISTORIA LOCAL, MEDIANTE EL USO DE GENIALLY COMO  
METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN.**

**Nombres y Apellidos:** Pedro Antonio Carretero Poblete

**Experiencia docente:** 28 años

**Título:** Doctor (Historia Antigua) Education, Licenciado en Geografía e Historia (Historia Antigua) Education.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Tema:** Manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante el uso de la herramienta Genially

**Objetivo:** Validar el manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante la plataforma Genially, como metodología de Gamificación, con el fin de disminuir el desinterés por aprender historia local en los estudiantes de 7mo año de Educación Básica “A”, en la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Instrucciones:**

Debe analizar en cada uno de los aspectos considerados en el diseño del manual y valorarlos de adecuados o inadecuado según su criterio, para ello marque con una X según su criterio. En el caso de considerar el indicador inadecuado exprese sus observaciones correspondientes para mejorar la propuesta y cumplir con el objetivo propuesto.

<b>ASPECTO</b>	<b>ADECUADO</b>	<b>INADECUADO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.Se fomenta el trabajo colaborativo en la mayoría de actividades.			
2.Relación de la teoría con la práctica.			
3.Promueve la motivación y esfuerzo constante.			
4.Coherencia y explicación detallada de las indicaciones.			
5.Destrezas a lograr con las actividades.			
6.Objetivos a cumplir con las actividades.			

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL MANUAL DIDÁCTICO  
PARA DISMINUIR EL DESINTERÉS DE LOS ESTUDIANTES POR APRENDER  
HISTORIA LOCAL, MEDIANTE EL USO DE GENIALLY COMO  
METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN.**

**Nombres y Apellidos:** Jose Manuel Castellano Gil

**Experiencia docente:** 201 años

**Título:** Doctor en Historia por la Universidad de La Laguna (España), PhD (Profesor Titular) Education.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Tema:** Manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante el uso de la herramienta Genially

**Objetivo:** Validar el manual didáctico para gamificar las clases de historia local mediante la plataforma Genially, como metodología de Gamificación, con el fin de disminuir el desinterés por aprender historia local en los estudiantes de 7mo año de Educación Básica “A”, en la escuela “Zoila Ugarte de Landívar”.

**Instrucciones:**

Debe analizar en cada uno de los aspectos considerados en el diseño del manual y valorarlos de adecuados o inadecuado según su criterio, para ello marque con una X según su criterio. En el caso de considerar el indicador inadecuado exprese sus observaciones correspondientes para mejorar la propuesta y cumplir con el objetivo propuesto.

<b>ASPECTO</b>	<b>ADECUADO</b>	<b>INADECUADO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
1.Se fomenta el trabajo colaborativo en la mayoría de actividades.			
2.Relación de la teoría con la práctica.			
3.Promueve la motivación y esfuerzo constante.			
4.Coherencia y explicación detallada de las indicaciones.			
5.Destrezas a lograr con las actividades.			
6.Objetivos a cumplir con las actividades.			

## CAPTURAS DE CITAS

Número de cita	1
Autor	López Jiménez, J., Cabrera Jiménez, D., & Ocampo Ocampo, F.
Numero de página	37

## INTRODUCCIÓN

The screenshot shows the cover of the journal 'Revista Cognosis', ISSN 2588-0578. The title is in large, stylized orange letters. Below it, the subtitle reads 'Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación'. The article title is 'La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad'. The authors listed are Junior Elio López Jiménez<sup>1</sup>, Diógenes Manuel Cabrera Jiménez<sup>2</sup>, and Fernando Miguel Ocampo Ocampo<sup>3</sup>. The contact email is [juniorlpz7@gmail.com](mailto:juniorlpz7@gmail.com). The reception date is 24-01-2021 and the acceptance date is 15-04-2021. The word 'RESUMEN' is visible at the bottom of the page.

The screenshot shows the beginning of the article text. The first paragraph discusses the importance of teaching social sciences to students in the current context. The second paragraph states that students question their teachers about the value of the subject, and the author argues that teaching should go beyond rote learning and include critical thinking and social responsibility. The text is partially obscured by a watermark.

Número de cita	2
Autor	Guzmán, M., Escudero, A., & Canchola, S.
Numero de página	13

## CAPITULO I ANTECEDENTES HISTÓRICOS

The image shows two pages from a PDF document. The top page is the title page, and the bottom page is the conclusion page. The document is titled "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. The authors are Miguel Ángel Guzmán Rivera, Alexandro Escudero-Nahón, and Sandra Luz Canchola-Magdaleno. The journal is Sinéctica, Vol. 54, No. 1, 2021.

**Page 1 (Title Page):**

ISSN: 2007-7033 | Núm. 54 | e1009 | Sección convocatoria: artículo teórico temático (revisión sistemática) |

**“Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual**

*“Gamification” of teaching science, technology, engineering and mathematics: Conceptual cartography*

MIGUEL ÁNGEL GUZMÁN RIVERA\*  
ALEXANDRO ESCUDERO-NAHÓN\*\*  
SANDRA LUZ CANCHOLA-MAGDALENO\*\*\*

El propósito de esta investigación documental, realizada con el método de la cartografía conceptual, fue hacer un estudio del término gamificación en el aprendizaje de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (CTIM). En total, se obtuvieron 287 textos, de los cuales se seleccionaron 39 documentos para revisión. Los ejes de análisis fueron: noción, categorización, caracterización, diferenciación, división, vinculación, metodología y ejemplificación. El resultado consistió en una sistematización del concepto gamificación y sus aspectos metodológicos para la enseñanza de las CTIM. El hallazgo principal fue una diferenciación entre gamificación, juegos educativos serios y aprendizaje basado en juegos. Lo anterior permitirá planificar estrategias educativas diferenciadas de acuerdo con objetivos de enseñanza específicos.

**Palabras clave:** gamificación, juegos educativos serios, aprendizaje basado en juegos, cartografía conceptual

**Keywords:** gamification, conceptual cartography, serious educational games, learning based on games

*The purpose of this documentary research, carried out with the method of Conceptual Cartography, was to make a conceptual study of the term “gamification”, specifically in the learning of science, technology, engineering and mathematics (STEM). A total of 287 texts were obtained and finally 39 documents were selected for revision. Eight*

**Page 13 (Conclusion Page):**

Fuente: Elaboración propia basada en Morschheuser et al. (2018)

**CONCLUSIONES**

La gamificación es una estrategia de enseñanza que ha ganado interés creciente en el ámbito educativo por su facilidad de integración con entornos de aprendizaje digitales. Sin embargo, este concepto suele confundirse con otros similares como aprendizaje basado en juegos o juegos educativos serios.

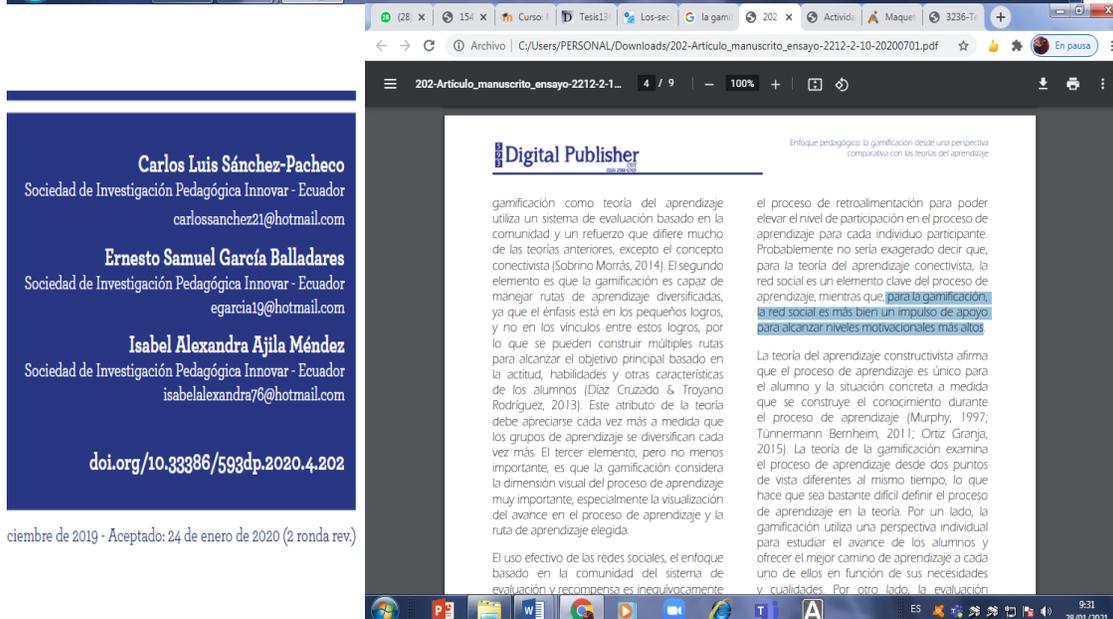
La falta de un estudio conceptual de la gamificación en los procesos de aprendizaje de las CTIM provoca ambigüedades respecto al uso de la estrategia didáctica más adecuada para tal fin. El propósito de esta investigación documental, realizada con el método de la cartografía conceptual, fue hacer una distinción entre las estrategias más utilizadas al momento de aplicar orientaciones educativas lúdicas en el aprendizaje.

Existe un interés creciente entre la comunidad científica sobre los efectos del uso de la gamificación en los niveles educativos de todas las edades (Girard, Ecalle & Magnan, 2013). La literatura especializada ve con optimismo el desarrollo de la gamificación en la educación de las CTIM, y es de esperarse una proliferación en el uso de estrategias didácticas basadas en este enfoque en los próximos años; esto, si consideramos el acceso creciente a dispositivos digitales móviles, ante todo entre la población joven.

Sin embargo, fue relevante que los artículos analizados sobre la gamificación, en su mayoría, describen investigaciones empíricas cuantitativas del resultado de aplicar JES en la enseñanza y hacer uso de una variedad de instrumentos que incluyen

Guzmán / Escudero-Nahón / Canchola-Magdaleno, “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Sinéctica 54 www.sinectica.iteso.mx **13**

Número de cita	3
Autor	Sánchez, C., García, E., & Ajila, I.
Numero de página	50



Número de cita	4
Autor	Lozada, C., & Betancur, S.
Numero de página	99

## Referentes globales del problema

Universidad de Medellín

### La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática\*

Carolina Lozada Ávila\*\*  
Simón Betancur Gómez\*\*\*

Recibido: 29/11/2015 • Aceptado: 21/10/2016  
DOI: 10.22395/rium.v16n31a5

**Resumen**  
La gamificación se presenta como alternativa a las estrategias tradicionales del aula, y cada vez es más utilizada en la educación superior (ES). El objetivo de la revisión es conocer cómo en estas áreas de conocimiento, la gamificación ha generado mayor

\* El artículo es una revisión sistemática, resultado de la asignatura Seminario de Investigación II del posgrado Gerencia de la Información, Facultad de Ingeniería, Universidad de Medellín

\*\* Historiadora. Máster en Gestión documental y administración de archivos. Especialista en Gerencia de la información. Universidad Cooperativa de Colombia Sede Medellín, 3184197092, carolina.lozadaav@ucc.edu.co

\*\*\* Ingeniero Industrial. Especialista en Gerencia de la información. Corporación Centro de ciencia y tecnología de Antioquia, sbetancur@cta.org.co

*Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, No. 31 pp. 97-124 ISSN 1692-3324 julio-diciembre de 2017/272 p. Medellín, Colombia

en la actualidad como poco productivo y mecánico, dado que el alumno se esfuerza poco y pueden verse afectadas la formación de valores y la adquisición de normas de comportamiento y de métodos de aprendizaje. Por lo anterior, se debe reflexionar sobre estos métodos buscando mayor interacción del estudiante y, como fin último, cumplir con los propósitos formativos asociados a la preparación profesional y a la formación de competencias para una integración positiva a la sociedad del conocimiento [2].

En la educación, la gamificación está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje [3]. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicional. Esto último motivó el interés de conocer cómo la gamificación ha sido empleada en la Educación Superior. De igual forma, se identificó que para conocer su uso en dicho ámbito se requiere un abordaje según los diferentes campos de conocimiento que agrupan los saberes, y que son los que definen los programas que se imparten en las instituciones.

Por lo tanto, el objetivo de la revisión es identificar, mediante casos aplicados en las diferentes áreas del conocimiento, cómo la gamificación ha sido empleada en la Educación Superior, así como también conocer mediante cadenas de búsqueda, su

Número de cita	5
Autor	Espinoza, F. E. (2018)
Numero de página	85

## Referentes nacionales del problema



Inicio / Archivos / Vol. 2 Núm. 2 (2018): Revista de Ciencias Sociales y Económicas (julio-diciembre 2018) / Ciencias Sociales

### enseñanza mediante la gamificación

**Enrique Espinoza Freire**  
Universidad Técnica de Machala

DOI: <https://doi.org/10.18779/csye.v2i2.275>

**Palabras clave:** GAMIFICACIÓN, VIDEOJUEGOS, APRENDIZAJE, ESTUDIOS SOCIALES

**Resumen**  
El análisis de las ventajas que puede tener la gamificación de la enseñanza frente a las formas reproductivas y mecanicistas de la metodología tradicional es el objetivo de esta comunicación; basada en un estudio bibliográfico, una construcción de un diagnóstico y la interpretación de

**Idioma**  
Español (España)  
English  
Portugués (Brasil)

**Palabras clave**  
NFC  
UNIVERSIDAD  
GESTIÓN  
COMUNICACIÓN  
MATEMÁTICA  
HOTELERÍA  
MARKETING TURÍSTICO  
PROSPECTIVA

enseñanza mediante la gamificación

Las reflexiones generadas en esta ponencia explican las ventajas que puede tener la gamificación frente a las formas reproductivas y mecanicistas con que la metodología tradicional despliega el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los juegos virtuales no son toda la solución del aprendizaje, pero constituyen una contribución a la elevación de la eficacia de la docencia, pues activan la motivación, el interés y la reflexión consciente al estar vinculados mediante el rol de participante en un juego.

*Clenc. Soc. y Econ. UTEQ. 2018. 2(2): 75-89 85*

Revista Ciencias Sociales y Económicas - UTEQ (2018)  
ISSN 2588-0586 IMPRESO; ISSN 2588-0594 ELECTRÓNICO  
Volumen 2, Número 2. Semestral (julio-diciembre)

La nueva generación ha sido formada en una ecología tecnológica por lo cual ha

Número de cita	6
Autor	Castro Miranda, L.
Numero de página	1

## Estudios de los enfoques del diagnóstico

REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PEDAGOGÍA DEL ARTE, FACULTAD DE ARTES, UNIVERSIDAD DE CUENCA; NÚMERO 10, JULIO-DICIEMBRE DE 2021. ISSN 2602-8158. COPYRIGHT © 2021. ARTÍCULO DE ACCESO ABIERTO CON LICENCIA CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION

**EL DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN MUSICAL**  
 THE PEDAGOGICAL DIAGNOSIS AS A FUNDAMENTAL TOOL OF THE TEACHER OF MUSIC EDUCATION

**LUIS ARTURO CASTRO MIRANDA**  
 Docente investigador / castropromusic@hotmail.com

**RESUMEN:** El diagnóstico pedagógico es un proceso que tiene las características de ser continuo, sistémico, dinámico y participativo, y nos permite acercarnos a una realidad educativa con el fin de conocerla, analizarla y evaluarla desde la realidad misma. Asimismo, posibilita pronosticar su posible cambio, así como proponer acciones que conduzcan a su transformación, las cuales se verían reflejadas en la variación curricular y en la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este artículo trata sobre el diagnóstico de un estudio de caso a nivel individual, utilizando los métodos y técnicas de recopilación de información para, a través de ellos, realizar las propuestas de acciones de intervención.

**PALABRAS CLAVE:** Diagnóstico pedagógico; estudio de caso; métodos; técnicas.

**ABSTRACT:** The pedagogical diagnosis is a process that has the characteristics of being continuous, systemic, dynamic and participatory and allows us to approach an educational reality in order to know it, analyze it and evaluate it from reality itself. Forecasting its possible change, as well as proposing actions that lead to its transformation, which would be reflected in the curricular variation and in the direction of the teaching-learning process. This article deals with the diagnosis of a case study at the individual level, using the methods and techniques for gathering information to, through them, carry out the proposals for intervention actions.

**KEYWORD:** Pedagogical diagnosis; case study; methods; techniques.

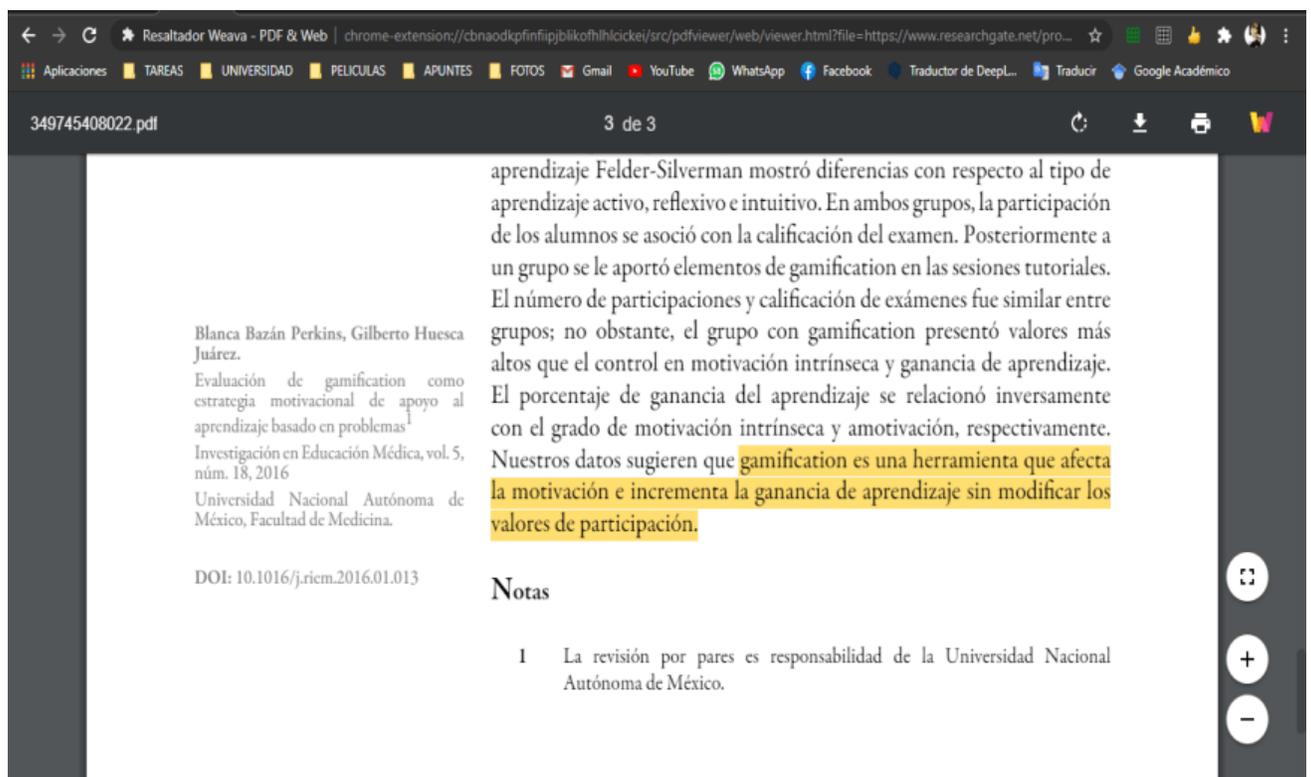
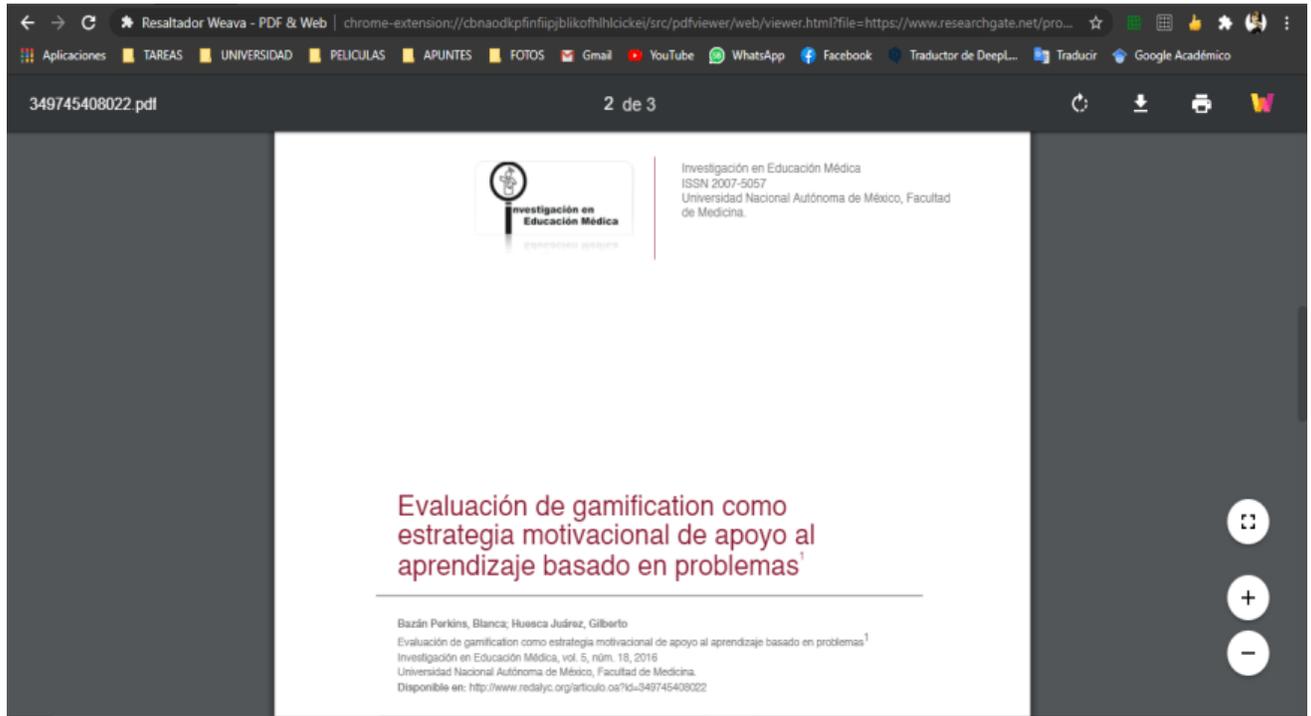
**1. INTRODUCCIÓN**

La Educación Musical desempeña un papel importante en la formación integral de la persona, según se ha comprobado científicamente.

Los beneficios que se obtienen cuando a una actividad física de los niños se le implementa un ritmo, se reflejan en el desarrollo y equilibrio de su sistema nervioso.

Número de cita	7
Autor	Bazán Perkins, B., & Huesca Juárez, G.
Numero de página	3

## Conceptualización de la variable dependiente la gamificación



Número de cita	8
Autor	Sánchez, Á., & Colomer, J.
Numero de página	88

The screenshot shows the Dialnet website interface. At the top, there is a navigation bar with the Dialnet logo and search options. The main content area displays the article title "Gamificación y construcción del pensamiento histórico" and its subtitle "desarrollo de competencias en actividades gamificadas". Below the title, the authors are listed as "Autores: Álvaro Sánchez Segovia, Juan Carlos Colomer Rubio". The article is from the journal "Clio: History and History Teaching", ISSN-e 1139-8237, N.º 44. The article title is also provided in English: "Gamification and historical thinking construction: development of skills in gamified activities". There are options to view the full text as a PDF or to download it. The article is categorized under "Resumen" and "Español". A sidebar on the right contains a user profile section with a "Identificarse" button, a "¿Olvidó su contraseña?" link, and a "¿Es nuevo? Regístrate" link. Social media links for Facebook and Twitter are also present.

The screenshot shows a PDF viewer displaying a page from a document titled "06MonSanchezColomer.pdf". The page number is 7 de 12. The text on the page discusses gamification as a systematic method for solving problems, based on critical thinking and information management. It mentions that gamification is not just about memorizing encyclopedic information (Eisenberg and Berkowitz, 1990) but also about developing historical thinking skills. The text highlights that gamification can help organize the different phases of a game, from the initial question to the final product or challenge. It also notes that gamification can be used to overcome the barrier of organization in textbooks, and that it is fundamental for the development and acquisition of competencies. The text mentions that gamification can be used to introduce the student into the problematic content of a discipline, and that it can be linked to historical thinking competencies according to Santisteban (2010) and the presentation of the model.

Número de cita	9
Autor	Oliva, H
Numero de página	36

## Operacionalización de la variable dependiente la gamificación



Número de cita	10
Autor	Algara Barrera, A.
Numero de página	209

The image shows a screenshot of a web browser displaying a PDF document. The browser's address bar shows the URL: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46146811013.pdf>. The page content includes the journal logo for 'REVISTA Ra Ximhai' with the ISSN 1665-0441 and contact information for Ra Ximhai at the Universidad Autónoma Indígena de México. Below the logo, the article title is displayed: 'LOS ACUERDOS DEL AULA UNA ESTRATEGIA DE CONVIVENCIA PARA FORTALECER LA DEMOCRACIA EN LA ESCUELA PRIMARIA' by Algara-Barrera, Araceli. The article is from Ra Ximhai, vol. 12, núm. 3, enero-junio, 2016, pp. 207-213. The browser's taskbar at the bottom shows the Windows operating system with various application icons and a system clock indicating 22:44 on 09/06/2021.

REVISTA  
**Ra Ximhai**  
Publicación Cuatrimestral de Sociedad, Cultura y Desarrollo Sustentable

Ra Ximhai  
ISSN: 1665-0441  
raximhai@uaim.edu.mx  
Universidad Autónoma Indígena de México  
México  
México

Algara-Barrera, Araceli  
LOS ACUERDOS DEL AULA UNA ESTRATEGIA DE CONVIVENCIA PARA FORTALECER LA DEMOCRACIA EN LA ESCUELA PRIMARIA  
Ra Ximhai, vol. 12, núm. 3, enero-junio, 2016, pp. 207-213  
Universidad Autónoma Indígena de México  
El Fuerte, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811013>

Ra Ximhai Vol. 12, Número 3 Edición Especial, Enero - Junio 2016 | 209

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Respecto a si es posible construir democráticamente toda la normativa escolar desde el aula, cabe decir que ello no es estrictamente necesario para poder hablar de proceso de construcción democrática de las normas, aunque sí deseable y con posibilidad de avance gradual hacia tal logro, cuando así se constituye en objetivo de trabajo en el centro. Es decir, el **alumnado puede ir construyendo normas necesarias para la convivencia en el aula y** en el centro, como a modo de ejemplo, levantar la mano antes de hablar; exigir el derecho a ser respetado, respetar al otro para poder exigir ese derecho; escuchar; entrar y salir de clase al modo de personas que crecen: con tranquilidad; exigir el derecho al respeto del espacio común que le pertenece, respetar los espacios comunes; etc. y con ello, preparar los contenidos de participación en espacios de la estructura formal del sistema, como Juntas de Evaluación que analizan la dinámica de aula, avances, logros...Juntas de Delegados y Jefes de Estudio que analizan los grados de participación y acuerdos tomados, de la repercusión del diálogo establecido en las aulas, y en definitiva donde se manifestase la importancia y funcionalidad de la palabra del alumnado. Ello indudablemente, contribuiría con un clima que ayudase en la construcción real de una comunidad democrática escolar, y que podría permitir la participación en la elaboración de las normas y acuerdos en los que también otros agentes de la comunidad educativa participan, como a modo de ejemplo, confección de horario, de calendario, distribución del uso de instalaciones, elección de actividades extraescolares, etc... pues al fin, qué es una norma más que un acuerdo o convección que regula la manifestación de cierta conducta. De ahí la importancia del procedimiento, de la asunción de acuerdos, y de los valores que la sustentan.

La escuela es una institución que congrega a personas y estamos inmersos en la convivencia, ya que esta última está siempre presente en una organización social. No podemos dejar de con-vivir, ya que la esencia misma de las instituciones es que las personas se organizan e interactúan en

Número de cita	11
Autor	Liberio Ambuisaca, X.
Numero de página	393

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

# 151

**EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

THE USE OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN THE CLASSROOM TO DEVELOP THE COGNITIVE SKILLS OF CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF INITIAL EDUCATION

Xiomara Paola Liberio Ambuisaca<sup>1</sup>  
E-mail: [isabel.herrera@hoimail.com](mailto:isabel.herrera@hoimail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8579-5823>  
<sup>1</sup> Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez, Milagro, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)  
Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucl.edu.cu/index.php/conrado>

**RESUMEN**  
La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. En este mundo globalizado mejorar la práctica docente es necesaria, por esta razón en este documento estableceremos algunas consideraciones sobre la utilización de la gamificación como estrategia didáctica que permita desarrollar las habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. El presente trabajo metodológicamente contempla una revisión teórica sobre los fundamentos que explican la gamifica-

**ABSTRACT**  
Gamification is a learning technique that uses games in the educational field with the objective of obtaining adequate results in student learning. In this globalized world, improving the teaching practice is necessary, for this reason in this document we will establish some considerations on the use of gamification as a didactic strategy that allows the development of cognitive skills in children from 4 to 5 years of Initial Education. This work methodologically contemplates a theoretical review of the fundamentals that explain the gamification and use of Information and Communication Technologies in teaching prac-

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

**INTRODUCCIÓN**

Los educadores se esfuerzan incesantemente por mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en las diferentes aulas de clases, adaptando la metodología docente a las distintas características de los estudiantes, influenciadas por un contexto en el que el acceso a al conocimiento por medio de dispositivos y sitios web, está marcando significativamente y rompiendo brechas en lo que concierne a paradigmas educativos.

La dificultad del contexto socioeconómico, cultural y político está impactando directamente a la sociedad. Esta afectación nos incita a crecer asumiendo las crisis como oportunidades para el cambio y el bienestar común. Las tendencias actuales en el sistema educativo se están enfocando en la "construcción del conocimiento" de parte de estudiantes y docentes, esta interacción permite que ambos generen nuevos saberes. Las teorías cognitivas de Piaget destacan la relevancia del juego, cuando recoge tres fases de la evolución del pensamiento humano: (a) El juego funcional (o sensoriomotor); (b) El juego simbólico (vinculado a la ficción) y (c) Los juegos con reglas (el que se realiza en grupo).

El juego como construcción de conocimiento requiere de docentes comprometidos con actitud diferente, demanda de docentes que abandonen enfoques tradicionales, que funcionaba en su momento, en la actualidad necesitamos profesionales creativos, proactivos e innovadores, que asuman nuevas realidades que hoy presenta la posmodernidad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes. Expresa que los profesionales de la educación ocupan un lugar privilegiado porque son ellos los que realizan acompañamiento en el proceso de enseñanza

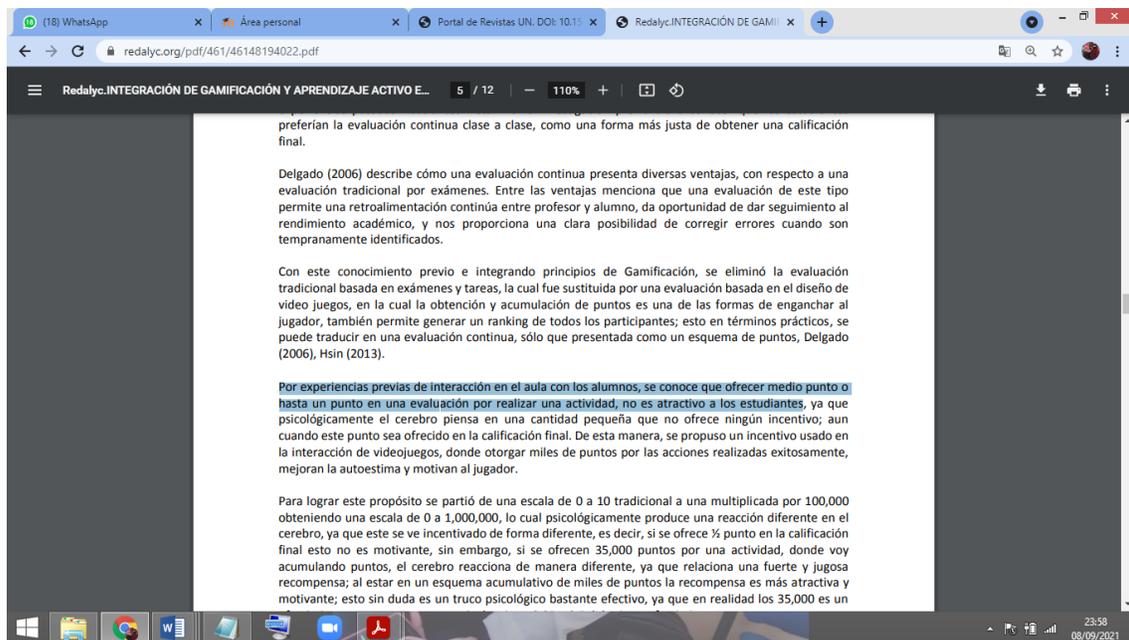
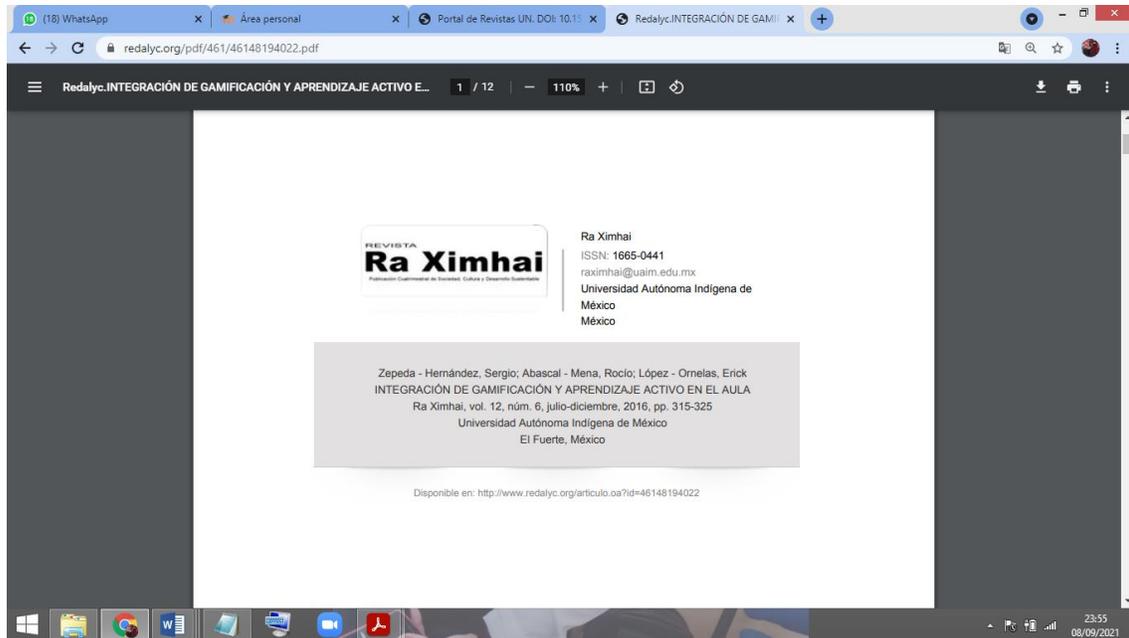
ayuda a preparar al individuo a mejorar sus relaciones interpersonales y lo proyecta para que pueda realizar sus actividades cuando sea mayor.

En este ensayo se desea brindar aportes esenciales para la innovación usando la tecnología como herramienta inmersa en el sistema educativo en vista de que debemos asumir responsablemente la época globalizada en la que vivimos y en la que los docentes no podemos ignorar, sino asumir retos y oportunidades en beneficio de los estudiantes, por tal motivo es importante la utilización de la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial utilizando la lúdica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

**DESARROLLO**

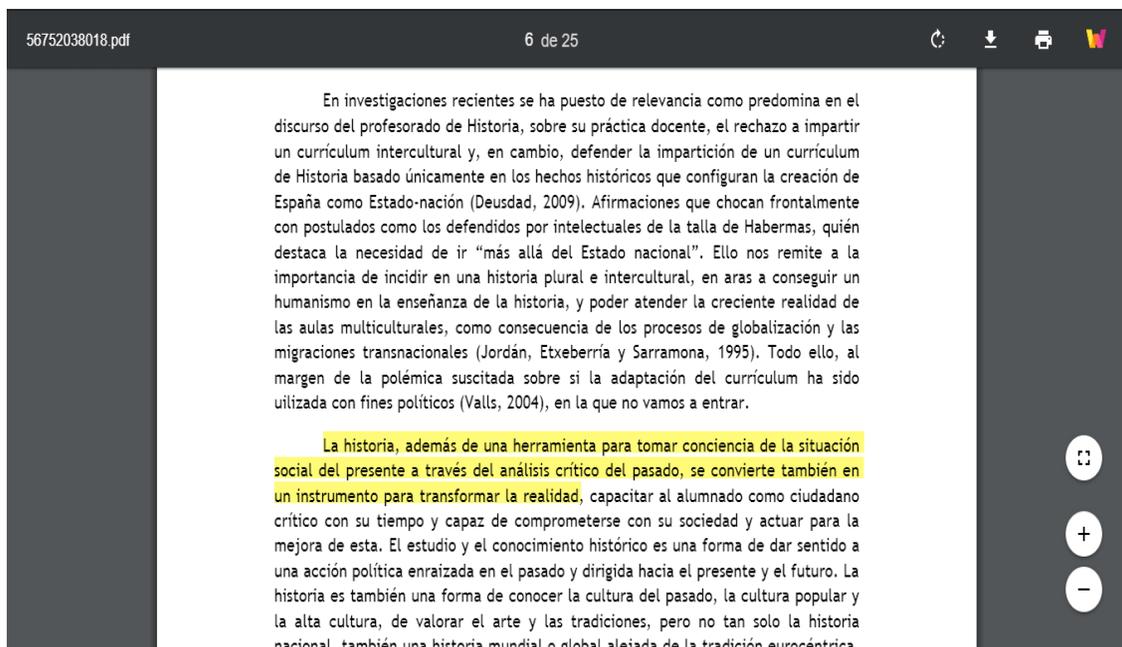
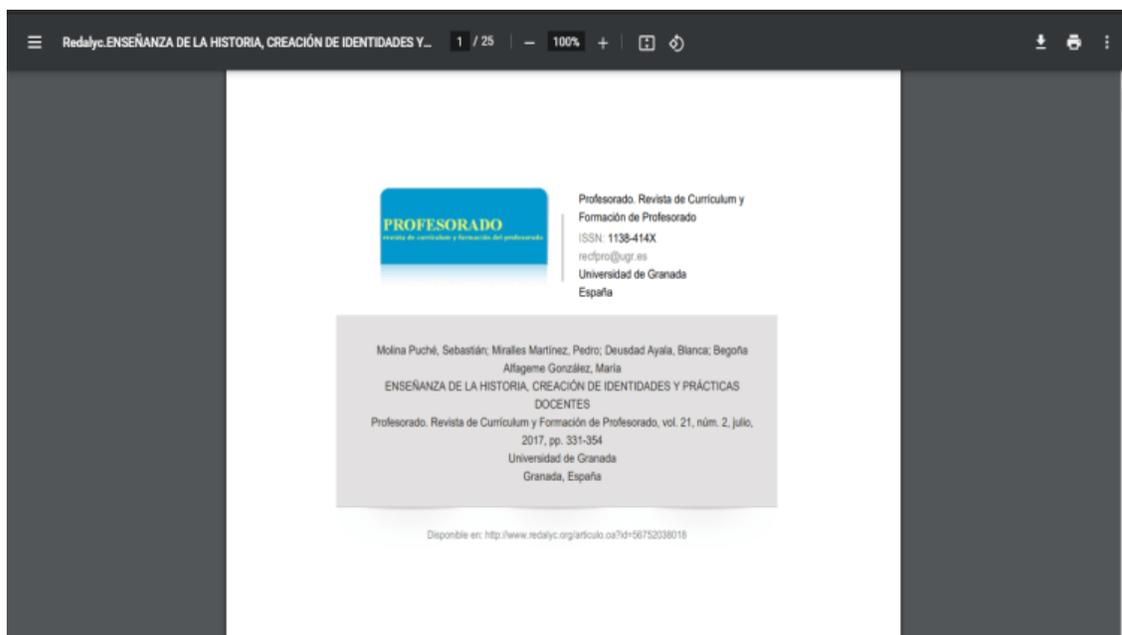
En el siglo XXI se han hecho presente nuevas formas de relacionarnos, es así que la tecnología ha revolucionado la forma como interactúan los individuos en esta sociedad llamada del conocimiento, por tal motivo es necesario que en el proceso de enseñanza - aprendizaje la tecnología esté presente para brindar formación a los requerimientos de la nueva sociedad de la información. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013), expresa que en las políticas públicas se han planteado dos áreas para mejorar favorablemente el sistema educativo, estas son: Nuevas prácticas educativas y medición de los aprendizajes. Cabero (2017), plantea que las TIC han revolucionado a las instituciones educativas por su utilización tanto en docentes como estudiantes por la gama amplia de información actualizada que ofrece.

Número de cita	12
Autor	Zepeda, S., Abascal, R., & López, E.
Numero de página	318

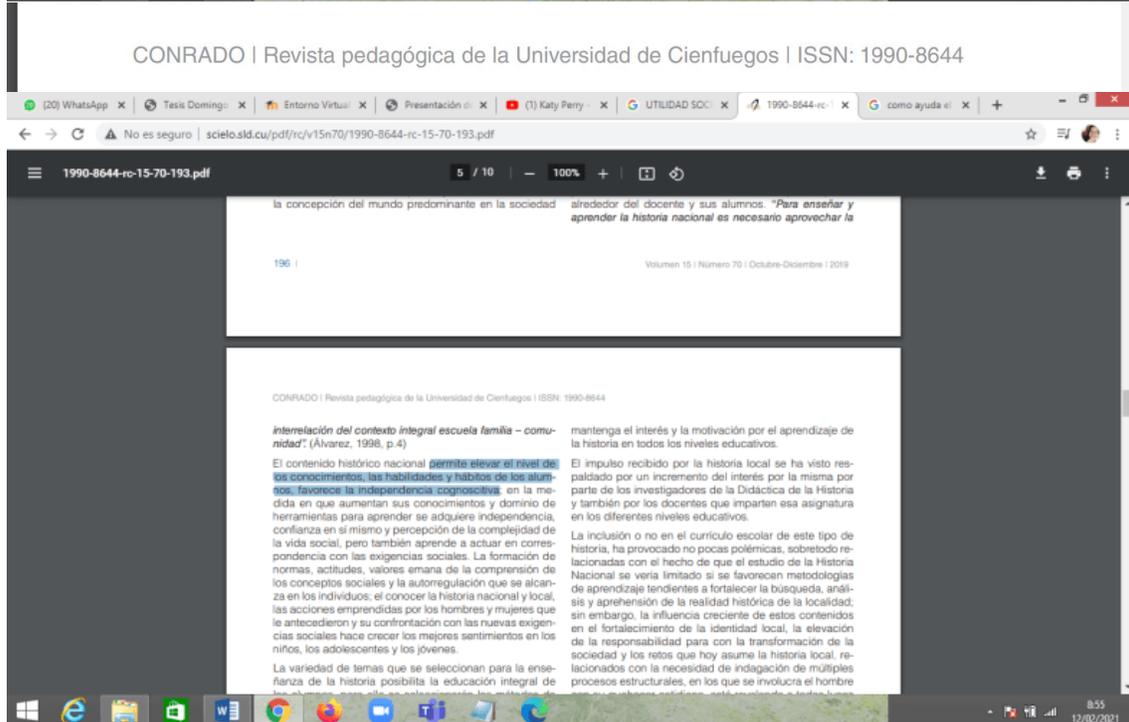


Número de cita	13
Autor	Molina, S., Miralles , P., Deusdad, B., & Begoña, M.
Numero de página	335

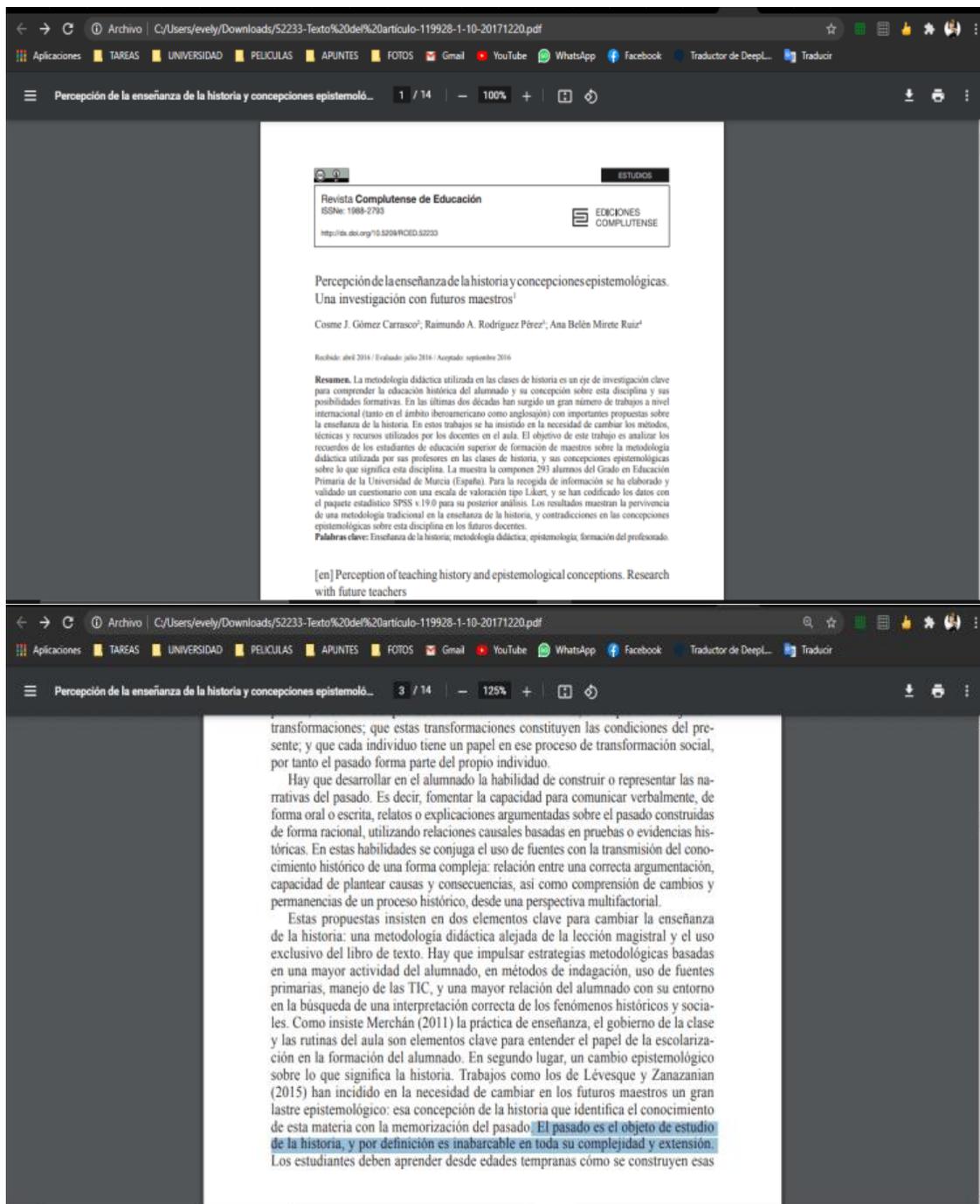
**Conceptualización de la variable independiente: Historia Local**



Número de cita	14
Autor	Calvas , M., Espinoza , E., & Herrera , L.
Numero de página	547



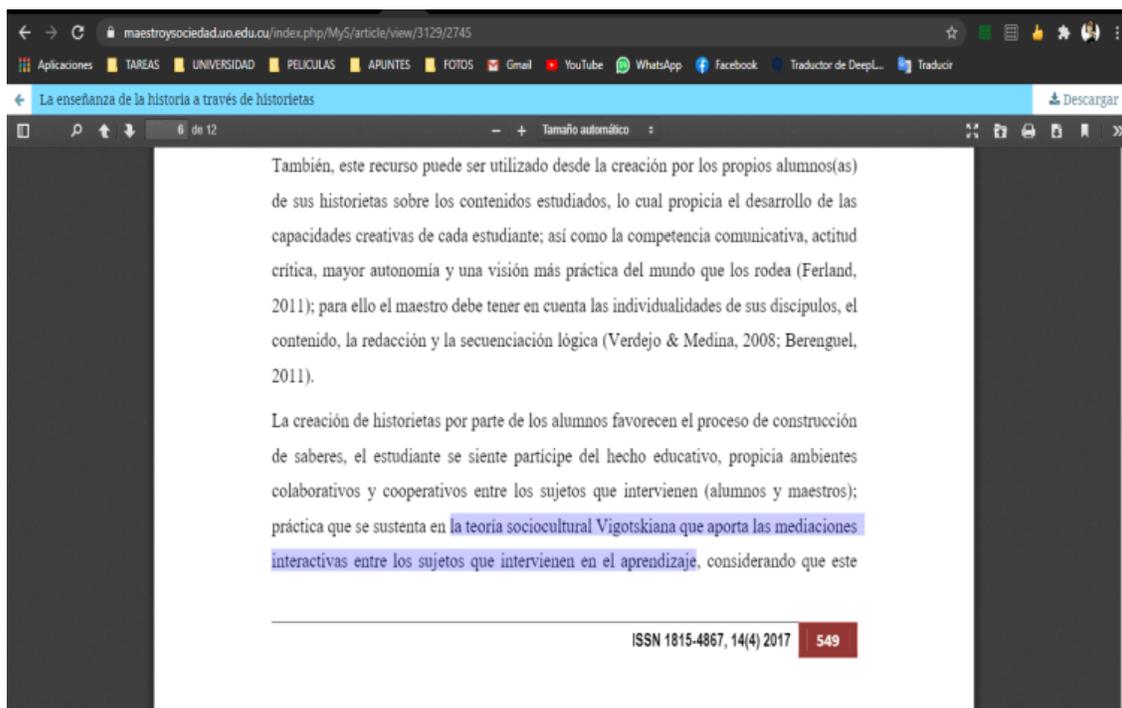
Número de cita	15
Autor	Gómez Carrasco, C., Rodríguez Pérez, R., & Mirete Ruiz, A.
Numero de página	239



Número de cita	16
Autor	Calvas-Ojeda, M., & Espinoza-Freire, E.
Numero de página	549

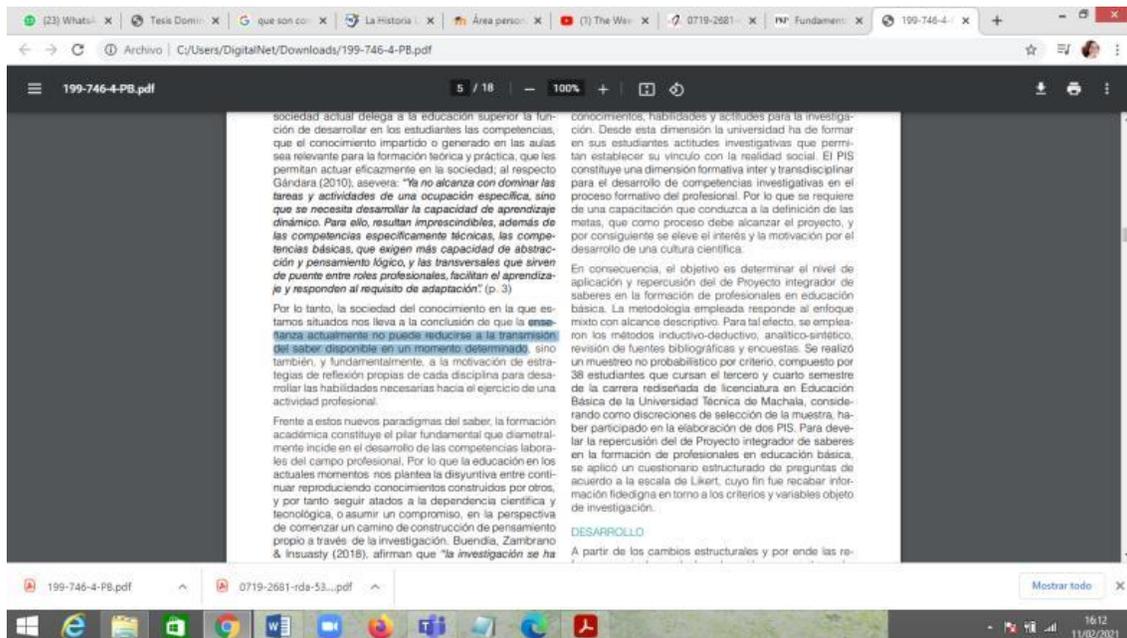
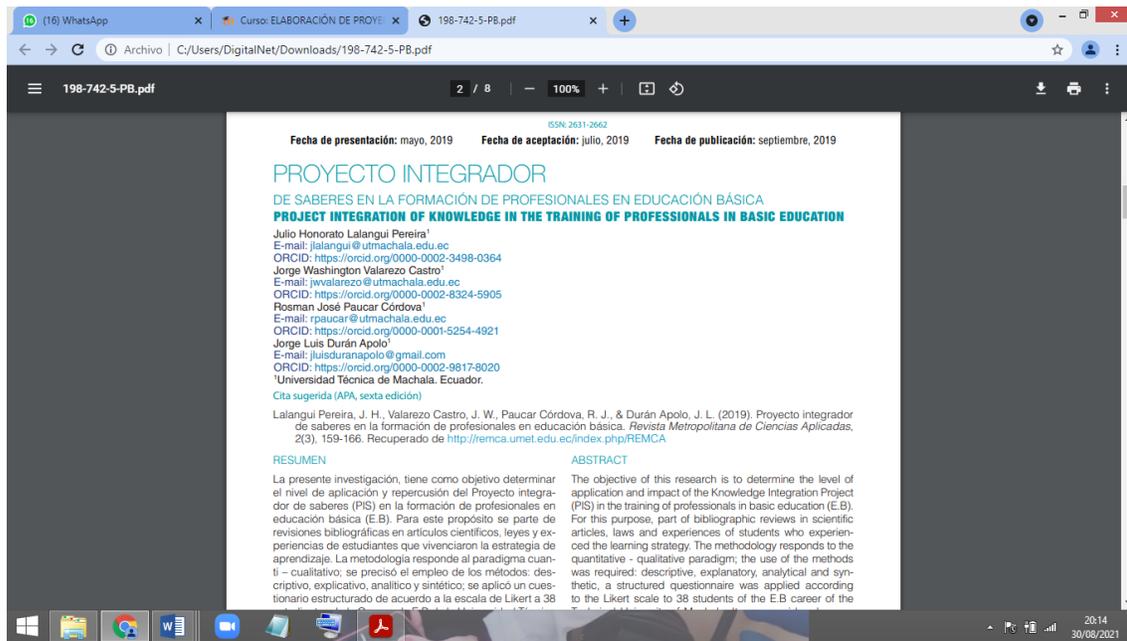


ISSN 1815-4867, 14(4) 2017

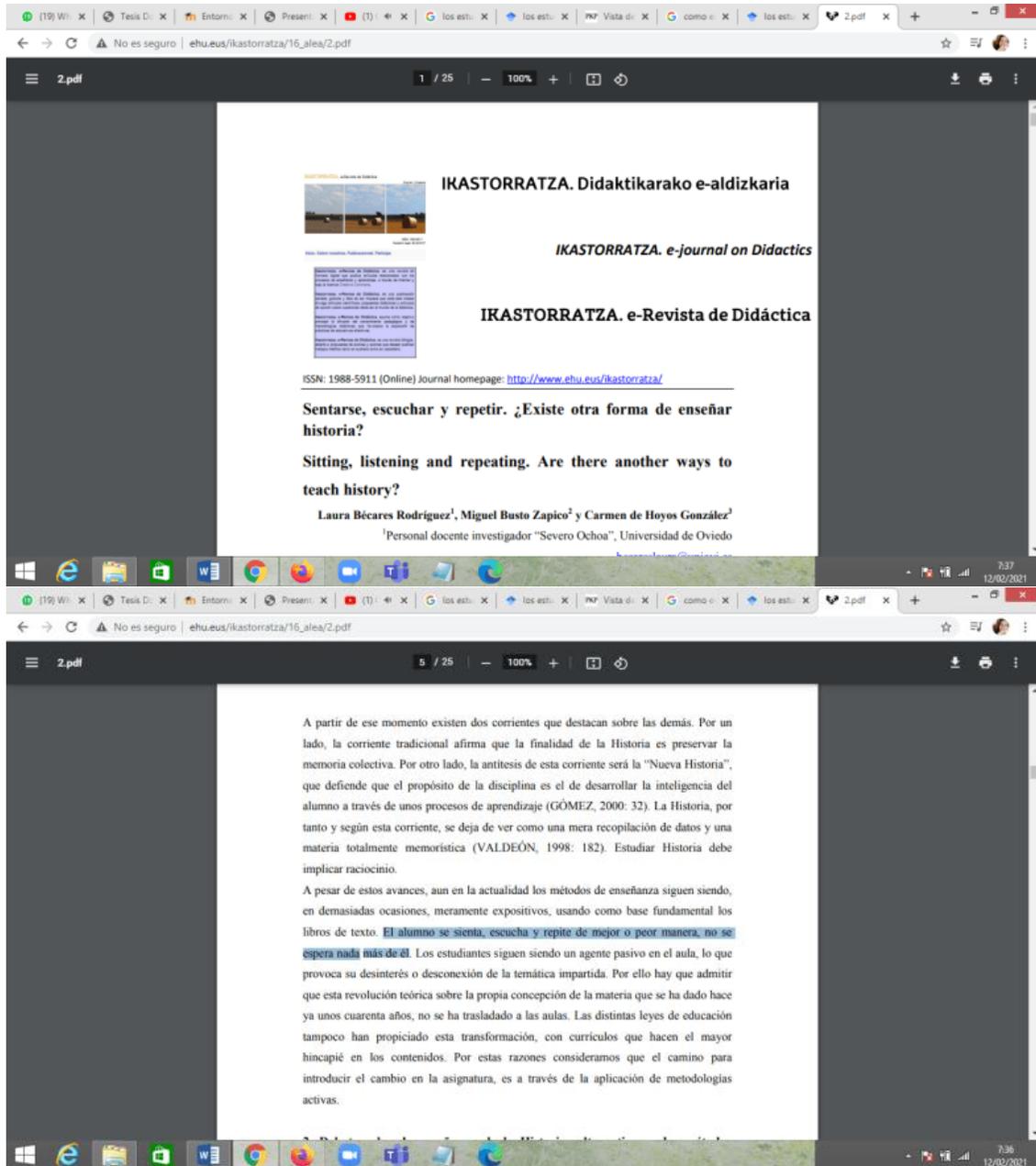


Número de cita	17
Autor	Lalangui , J., Valarezo , J., & Paucar , R.
Numero de página	163

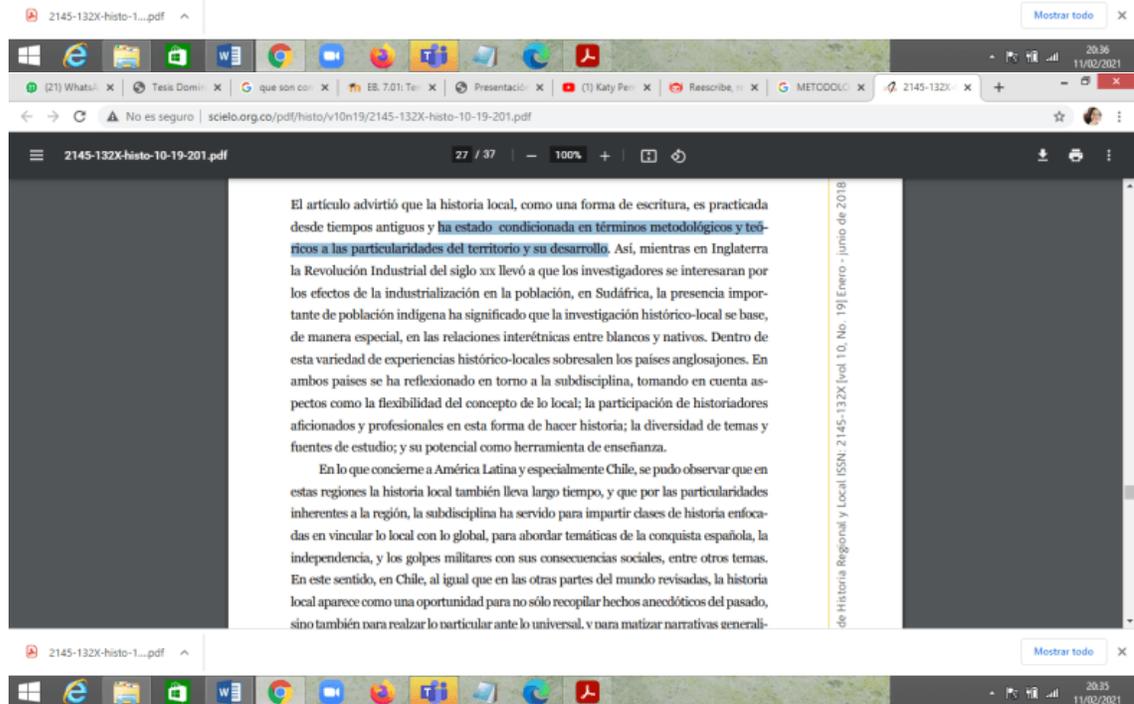
## Operacionalización de la variable independiente: Historia Local



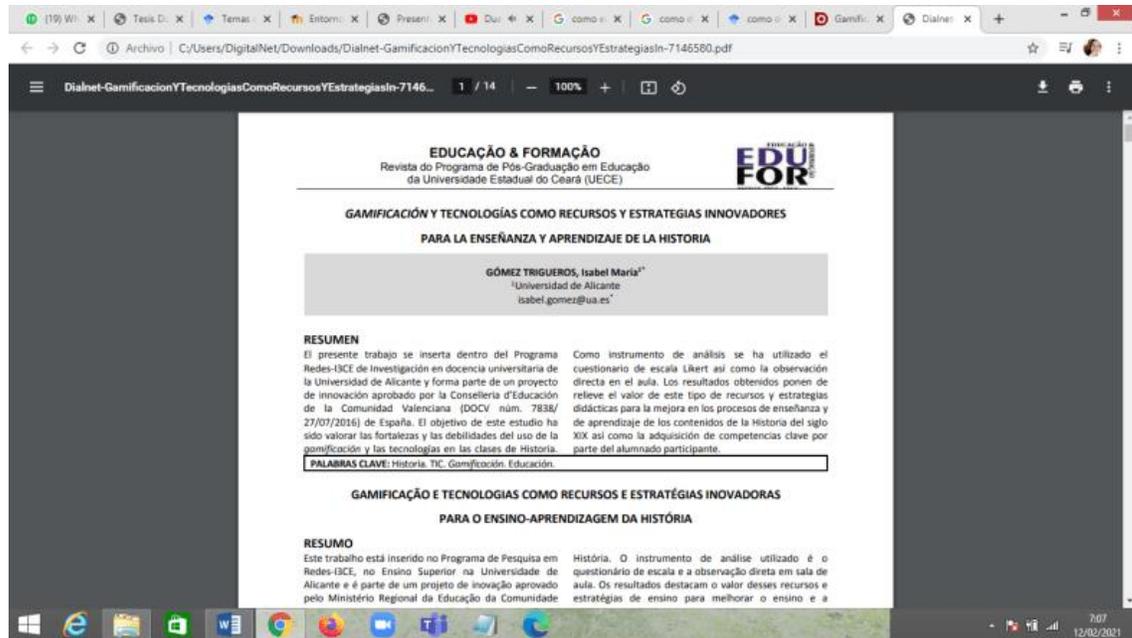
Número de cita	18
Autor	Bécares , L., Busto , M., & González, C. (2016).
Numero de página	18



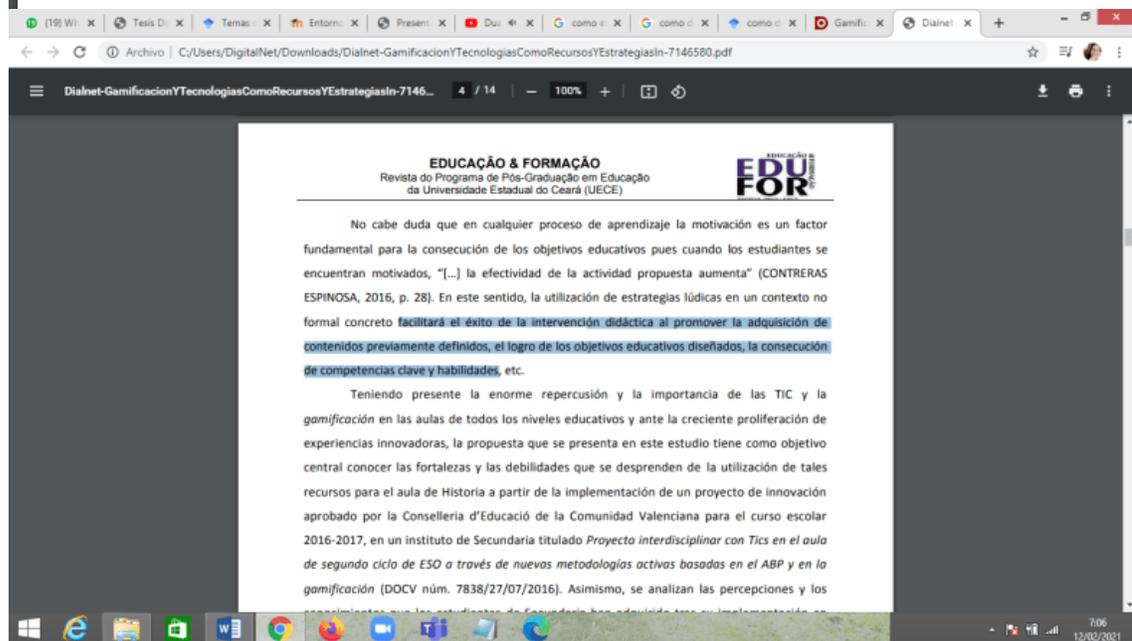
Número de cita	19
Autor	González , M., Montanares , E., & Martínez , F.
Numero de página	227



Número de cita	20
Autor	Gómez Trigueros, I.
Numero de página	6



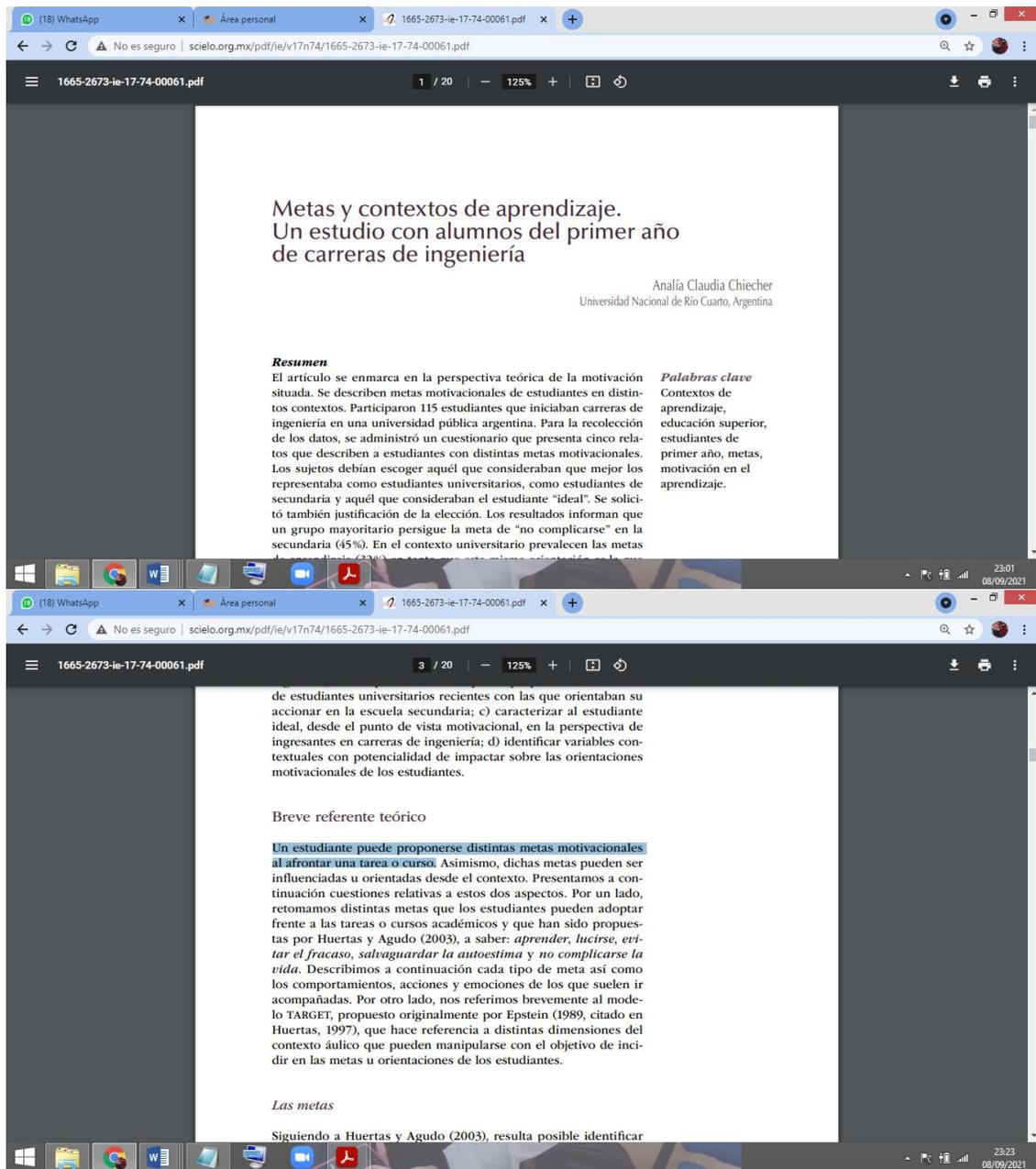
Educação & Formação, Fortaleza, v. 3, n. 8, p. 3-16, maio/ago. 2018  
 DOI: <http://dx.doi.org/>  
<http://seer.uece.br/redufor>  
 ISSN: 2448-3583



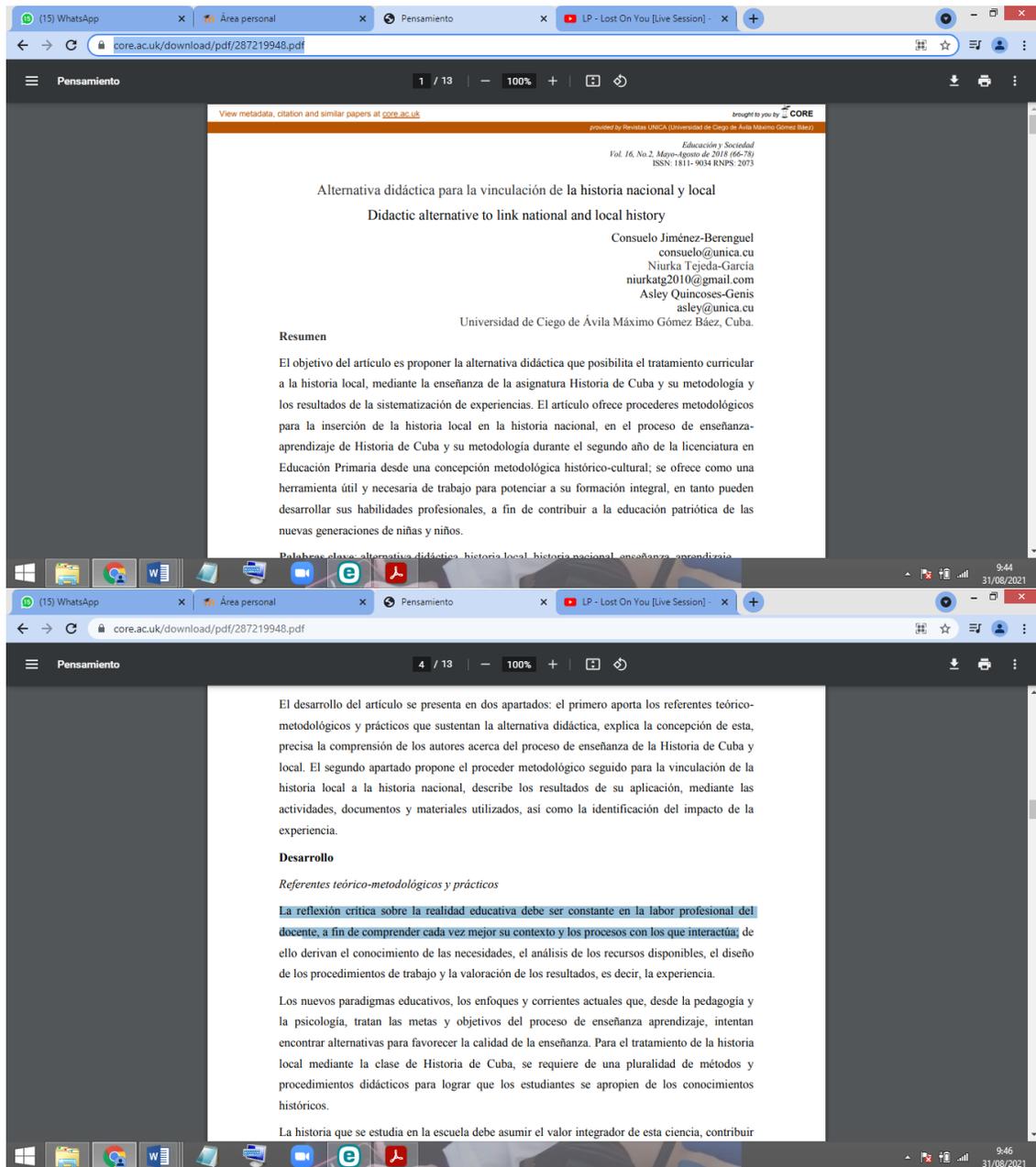
Número de cita	21
Autor	Gómez, C., Miralles, P., & Chapman, A.
Numero de página	46

The image shows two overlapping screenshots of digital documents. The top screenshot is a PDF viewer displaying the cover of the 'Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado'. The cover includes the journal's title, ISSN (1575-0965), and contact information. Below the cover, a citation is provided: 'Gómez Carrasco, Cosme J.; Miralles Martínez, Pedro; Chapman, Arthur. Los procedimientos de evaluación en la clase de Historia. Un análisis comparativo a través de las opiniones de los docentes en formación en España e Inglaterra. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 20, núm. 2, abril, 2017, pp. 45-61. Asociación Universitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza, España.' The bottom screenshot shows a Microsoft Word document titled 'Microsoft Word - 04\_Gómez\_Miralles\_Chapman.docx'. The document text discusses the current state of education, mentioning rote learning and the need for new evaluation instruments. It highlights that traditional conceptual and memoristic learning is being replaced by a focus on competencies and complex cognitive skills. The text also notes that the evaluation process should be more dynamic and contextually relevant, rather than just focusing on the quantity of information.

Número de cita	22
Autor	Chiecher, A.
Numero de página	63

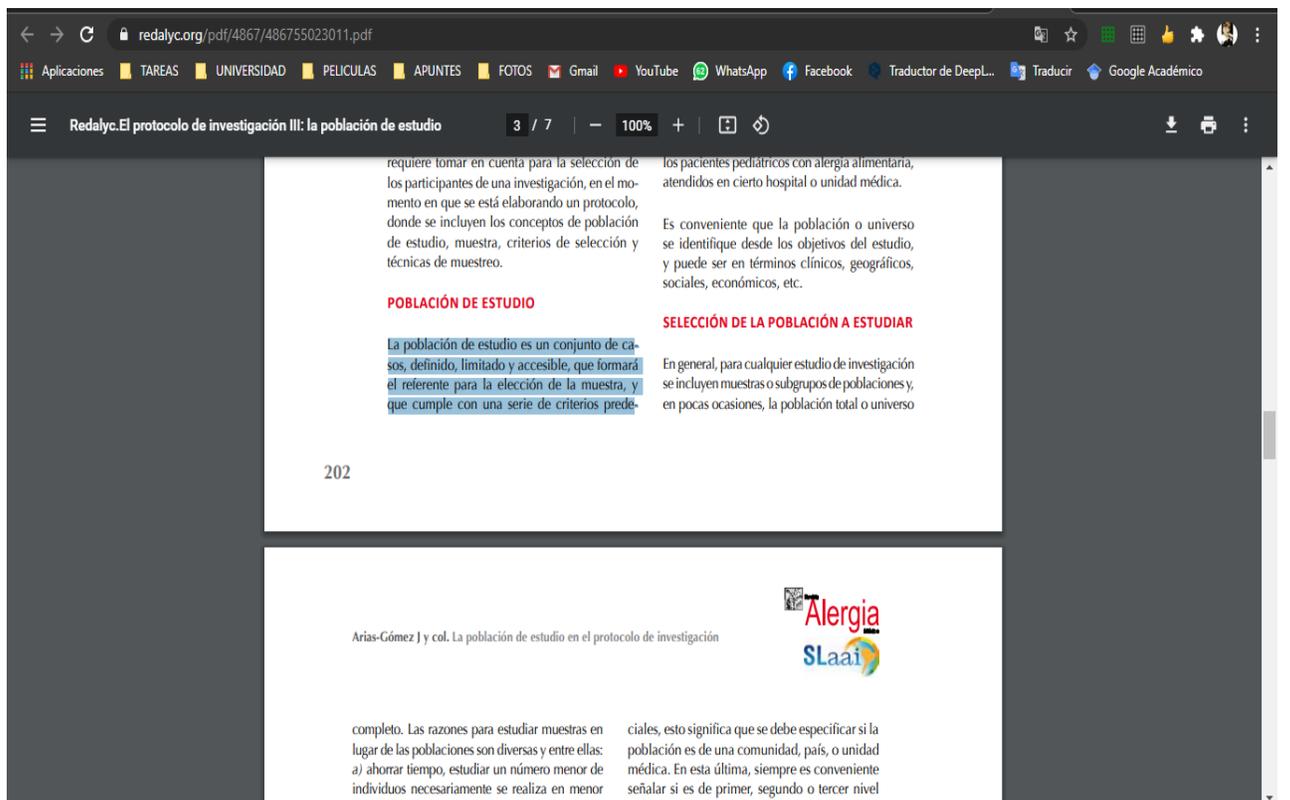
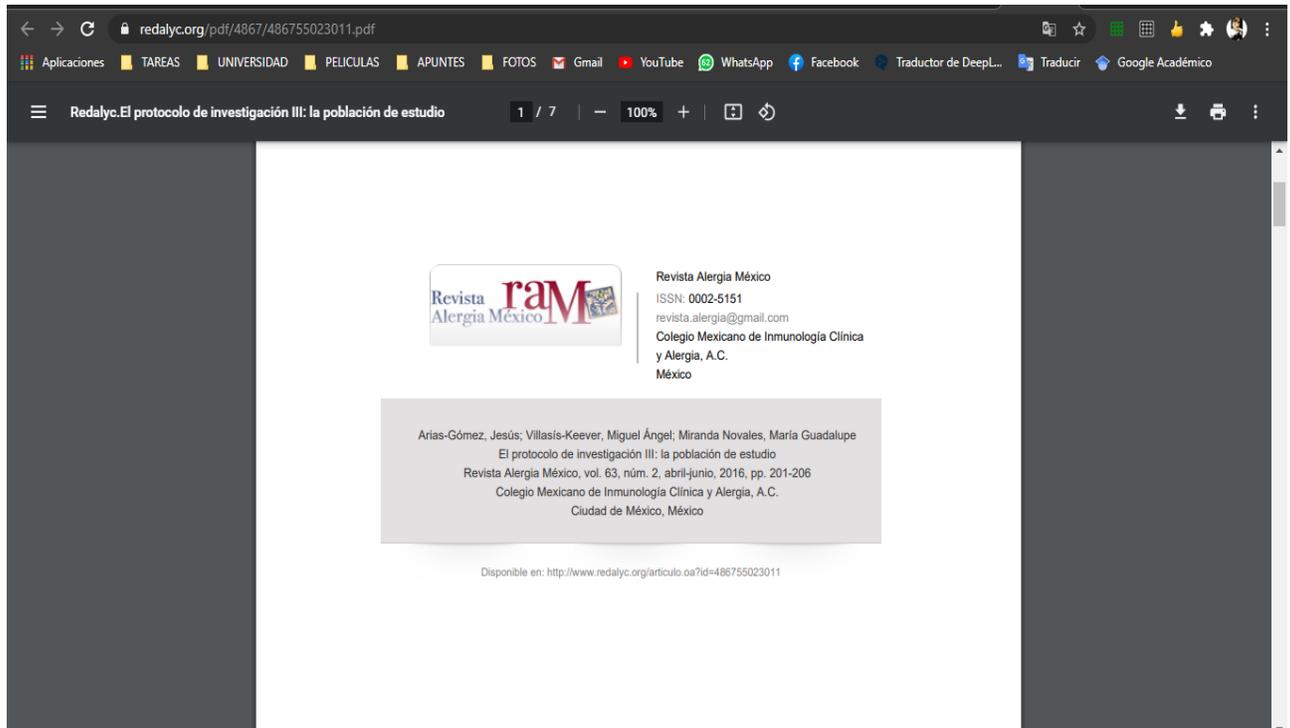


Número de cita	23
Autor	Jiménez, C., García, N., & Quincoses.
Numero de página	69



Número de cita	24
Autor	Arias, J., Villasís, M., & Novales, M.
Numero de página	202

## Población



Número de cita	25
Autor	Pozzo, M., Borgobello, A., & Pierella, M.
Numero de página	10

**ARTÍCULO / ARTICLE**

**Relmes**, diciembre 2018 - mayo 2019, vol. 8, no. 2, e046, ISSN 1853-7863  
 Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.  
 Centro Interdisciplinario de Metodología de las Ciencias Sociales.  
 Red Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales.

**Uso de cuestionarios en investigaciones sobre universidad: análisis de experiencias desde una perspectiva situada**

Using questionnaires in research on university: analysis of experiences with a situated perspective

*Maria Isabel Pozzo*  
 Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación-CONICET, Argentina  
 pozzo@irice-conicet.gov.ar

*Ana Borgobello*  
 Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación-CONICET, Argentina

*Maria Paula Pierella*  
 Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación-CONICET, Argentina

**RESUMEN:**

El artículo refiere al uso de cuestionarios en investigaciones sobre la universidad, enfatizando una perspectiva metodológica crítica de problemáticas concretas. Luego de un abordaje conceptual, se analizan cuatro estudios de equipos y temas disímiles en los que se utilizó esta técnica. Ellos refieren al uso del cuestionario: en una investigación internacional, una cuasiexperimental, frente a un tema sensible e implementado por Internet. Las conclusiones aluden a la ambigüedad terminológica-metodológica, la importancia de leer los resultados en contexto concebidos en enfoques complejos y situados y el lugar del sesgo en la elaboración del instrumento y el análisis de datos.

**PALABRAS CLAVE:** Universidad, Investigación, Metodología, Cuestionario, Estudios comparados.

**ABSTRACT:**

The article refers to the use of questionnaires in research focused on University level from a critical methodological perspective on specific issues. After discussing main concepts, four different studies as regards teams and topics which involve the use of this technique are analyzed. They refer to the use of a questionnaire: in an international research, in a quasi-experimental study, in a sensitive topic and implemented by the Internet. The main conclusions refer to the ambiguity of concepts and methodological

externos que desconocían la naturaleza del experimento, es decir, no sabían que los docentes que evaluaban tenían distintos grados de experticia.

Este estudio se enfocó desde la psicología sociocultural que postula que es posible pensar que los procesos de enseñanza y aprendizaje están configurados en un espacio social que les da la forma particular. Desde González-Rey (2008), serían formas de acción incrustadas en la trama vital y en la vida social de las personas que se plasman, por ejemplo, en las prácticas docentes concretas.

En este sentido, el objetivo de estas situaciones experimentales fue analizar las acciones plasmadas en las prácticas docentes áulicas en contextos similares que no pueden ser observadas en situaciones naturales porque, por ejemplo, los auxiliares de segunda no dan clases frente a curso. Con esta meta, en el diseño se mantuvieron constantes la cantidad de estudiantes de cada grupo y el texto fuente de cada caso. Adicionalmente, se buscó comparar el aprendizaje de los tres grupos de estudiantes y las evaluaciones que ellos hicieron de las clases a las que asistieron. En el experimento en su conjunto se analizaron, además de los cuestionarios, las características de la interacción producidas en cada clase a partir de la observación y las grabaciones.

Se diseñaron cuatro cuestionarios en formato papel. Para evaluar el conocimiento previo y el conocimiento adquirido de los estudiantes, se utilizó un pretest general con preguntas abiertas sobre los temas trabajados en las clases y posttest específico basado en el texto fuente utilizado en cada caso. La evaluación de las clases por parte de los jueces se llevó a cabo a través de un cuestionario que permitía puntuar en las tres clases organización conceptual y del tiempo, claridad y profundidad conceptual. Finalmente, luego del posttest se aplicó a los estudiantes un cuestionario de opinión y evaluación de la clase en el que se preguntaba por el grado de complejidad del tema enseñado, se pedía una puntuación de la clase y se indagaba qué porcentaje del aprendizaje consideraban que habían logrado.

La mayor ventaja de la utilización de cuestionarios en este tipo de diseños es que permiten comparar, objetivo central del diseño pretest-posttest. De algún modo, estos diseños se encuentran destinados a comparar lo incomparable en escenarios naturales, a hacer posible poner en un plano de igualdad a personas que, en casos como este, desarrollan actividades docentes distintas.

Los resultados de los cuestionarios que completaron los jueces externos y otros análisis realizados (Borgobello, 2010) en las situaciones de dictado de clases muestran características de los roles habituales en los tipos de clases dadas habitualmente por los docentes. Por ejemplo, las clases a cargo de los titulares de

10