



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POS GRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE HISTORIA EN
BACHILLERATO.**

Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Magister en
Educación con Mención en Entornos Digitales.

Autora

Ulcuango Cepeda Angélica Liliana

Tutor

MSc. Medina Herrera Alex

QUITO - ECUADOR

2023

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Angélica Liliana Ulcuango Cepeda declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “La Gamificación como técnica de estudio en el procesos de enseñanza aprendizaje en la materia de Historia en Bachillerato”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).


Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 14 días del mes de junio del 2024, firmo conforme:

Autor: Angélica Liliana Ulcuango Cepeda

Firma:



Número de Cédula: 1715518021

Dirección: Provincia Pichincha, ciudad Cayambe, Parroquia Cayambe, Barrio Chimborazo

Correo Electrónico: angicepeda.22@gmail.com

Teléfono: 022185092

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación “LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE HISTORIA EN BACHILLERATO presentado por Angélica Liliana Ulcuango Cepeda, para optar por el Título Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

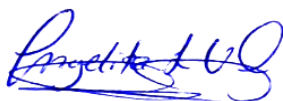
Quito, 30 de mayo del 2024

MSc. Alex Medina Herrera

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 14 de junio del 2024



.....
Angélica Liliana Ulcuango Cepeda

1715518021

APROBACIÓN TRIBUNAL

El Trabajo de Investigación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE HISTORIA EN BACHILLERATO previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 14 de junio del 2024

.....

Ing. David Ricardo Castillo Salazar, Mg.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.

VOCAL - EXAMINADOR

.....

Ing. Alex Guillermo Medina Herrera, Mg.

VOCAL - DIRECTOR

DEDICATORIA

Mi trabajo de investigación lo dedico en primer lugar a Dios “nuestro creador”, por haberme dotado de mucha sabiduría en la elaboración de este trabajo y, en segundo lugar, dedico mi trabajo a mi esposo e hijos por su inmenso apoyo y constante motivación que fue el pilar fundamental para cumplir con mis objetivos y alcanzar mis sueños.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento profundo a mi buen Dios por haberme colmado de muchas bendiciones durante el inicio y culminación de este proyecto, también mi gratitud enorme a mi docente Tutor MSc. Alex Medina por haberme guiado en la elaboración de mi trabajo de investigación, así como también por su experiencia, paciencia, y su gran conocimiento.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRAC.....	xxii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Justificación	5
Planteamiento del Problema	6
Imagen N° 1 Árbol de problemas	6
Análisis crítico	6
Hipótesis	7
Destinatarios del proyecto.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
CAPÍTULO I	9
MARCO TEÓRICO.....	9
Antecedentes de la investigación	9
Desarrollo teórico de las variables independiente y dependiente	13
Gamificación.....	13
La Gamificación en la Educación	13
Objetivo de la Gamificación	14
Ventajas de la Gamificación.....	15
La Gamificación en el aula	15

Elementos de la Gamificación	15
Técnicas de Aprendizaje basadas en la Mecánicas del Juego	16
Técnicas de Aprendizaje Dinámica.....	17
Finalidad de la Gamificación	18
Fundamentos de la Gamificación.....	19
La gamificación y el aprendizaje	19
Proceso de enseñanza y aprendizaje	20
Métodos y Técnicas de aprendizaje	21
Aprendizaje significativo	22
Principios del Aprendizaje Significativo.....	23
El constructivismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	24
Pedagogía.....	24
La enseñanza de la historia	25
La innovación en las clases de Historia	26
Fundamentos que establece el currículo nacional en la enseñanza de la historia	26
Método Addie.....	28
Alfa de Cronbach	29
CAPÍTULO II.....	31
DISEÑO METODOLÓGICO	31
Enfoque y diseño investigativo	31
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	32
Factibilidad	34
Operacionalización de las variables.....	36
Análisis e interpretación	38
Pregunta 1	40
Explique ¿Cómo es la dinámica del docente al impartir la asignatura de historia? ¿Qué actividades realiza la o el docente para enseñar?	40

Pregunta 2	42
¿Qué necesita usted como estudiante para mejorar su rendimiento académico y aprendizaje?	42
Pregunta 3	45
¿Cree usted que la metodología de enseñanza que utiliza su docente de la asignatura de historia es la correcta?.....	45
Pregunta 4	46
¿La o el docente de la asignatura de historia utiliza la técnica de gamificación dentro del aula de clase?	46
Pregunta 5	48
¿Sabe crear, innovar y mejorar los instrumentos y actividades educativos que necesita dentro del aula de clases con respecto a la asignatura de historia?	48
Pregunta 6	49
Del siguiente listado ¿Que opción recomendaría usted a su docente?	49
Pregunta 7	51
¿Desea estudiar, interactuar y ser evaluado en el aula de clase a través de juegos en aplicaciones digitales?	51
Pregunta 8	52
De los siguientes juegos educativos digitales ¿Cuáles conoce o ha experimentado?	52
Pregunta 9	54
¿Usted piensa que la gamificación como técnica de aprendizaje es la opción que mejoraría la atención, desempeño y desenvolvimiento creativo en la asignatura de historia?.....	54
Pregunta 10	55
¿Está de acuerdo en ser partícipe de un plan de clase en la asignatura de historia en la cual se utilice la gamificación como técnica de aprendizaje y enseñanza?	55
CAPÍTULO III.....	61
PRODUCTO	61
Nombre del producto	61

Aprendiendo la Historia mediante el fascinante mundo de los videojuegos educativos gamificados a través de la plataforma digital Mobbyt para los estudiantes del segundo año de bachillerato	61
Definición del tipo de producto	62
Objetivos	64
Estructura	65
Mobbyt.....	67
Instrumento de satisfacción.....	77
Impacto del producto	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
-Conclusiones.....	81
-Recomendaciones	82
BIBLIOGRAFÍA	84
ANEXOS	90
Anexo 1	91
Instrumento guía de observación científica	91
Anexo 2.....	93
Instrumento cuestionario.....	93
Anexo 3.....	98
Instrumento guía de entrevista	98
Anexo 4.....	101
Link de simulación para introducir la plataforma Mobbyt	101
Anexo 5.....	102
Implementación de la observación científica.....	102
Anexo 6.....	103
Implementación del cuestionario	103
Anexo 7.....	104
Implementación de la entrevista	104
Anexo 8.....	105
Autorización para la investigación dentro de la unidad educativa.....	105
Anexo 9.....	106
Consentimiento de los padres de familia para tomar fotografías a los estudiantes	106

Anexo 10.....	107
Implementación de la propuesta	107
Anexo 11	109
Implementación de la propuesta	109
Anexo 12.....	110
Respuestas de encuesta de factibilidad	110

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Fiabilidad de la aplicación del producto	34
Cuadro N° 2. Estadística de correlación del cuestionario de evaluación.....	35
Cuadro N° 3. Operacionalización de las variables.....	36
Cuadro N° 4. Dinámica y actividades de enseñanza.....	41
Cuadro N° 5. Necesidades académicas y de aprendizaje.....	43
Cuadro N° 6. Metodología de enseñanza.....	45
Cuadro N° 7. Gamificación en el aula de clase.....	46
Cuadro N° 8. Crear, innovar y mejorar instrumentos educativos	48
Cuadro N° 9. Recomendaciones pedagógicas.....	50
Cuadro N° 10. Juegos pedagógicos en aplicaciones digitales	51
Cuadro N° 11. Juegos educativos digitales	53
Cuadro N° 12. Gamificación técnica de aprendizaje	54
Cuadro N° 13. Plan de clase con gamificación	55
Cuadro N° 14. Taller de capacitación	65
Cuadro N° 15. Contenidos de la asignatura de historia para 2-BGU.....	70
Cuadro N° 16. Reglas y normas de uso de Mobbyt.....	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Gamificación como variable independiente	12
Gráfico N° 2 Proceso de enseñanza aprendizaje como variable dependiente.....	12
Gráfico N° 3 Beneficios de la gamificación	14
Gráfico N° 4 Etapas para introducir la gamificación en el aula.....	15
Gráfico N° 5 Fundamentos de la gamificación.....	19
Gráfico N° 6 Fundamentos del Currículo	28
Gráfico N° 7 Dinámica y actividades de enseñanza	41
Gráfico N° 8. Necesidades académicas y de aprendizaje	43
Gráfico N° 9. Metodología de enseñanza	45
Gráfico N° 10. Gamificación en el aula de clase	47
Gráfico N° 11. Crear, innovar y mejorar instrumentos educativos	48
Gráfico N° 12 Recomendaciones pedagógicas	50
Gráfico N° 13 Juegos pedagógicos en aplicaciones digitales	52
Gráfico N° 14 Juegos educativos digitales	53
Gráfico N° 15. Gamificación técnica de aprendizaje.....	55
Gráfico N° 16. Plan de clase con gamificación	56

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1 Árbol de problemas	6
Imagen N° 2 Técnica de aprendizaje basada en la mecánica del juego	17
Imagen N° 3 Técnica de aprendizaje dinámico.....	18
Imagen N° 4 Elementos clave del proceso de enseñanza aprendizaje	21
Imagen N° 5. Registro de docente Mobbyt.....	67
Imagen N° 6. Fundamentos del mercantilismo	68
Imagen N° 7. Evaluación	68
Imagen N° 8. Competencia en equipo	69
Imagen N° 9. Evaluaciones de unidad	73
Imagen N° 10. Evaluaciones de unidad	74
Imagen N° 11. Evaluaciones de unidad	74
Imagen N° 12. Evaluaciones de unidad	75
Imagen N° 13. Evaluaciones de unidad	75
Imagen N° 14. Ítems de evaluación	78

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE HISTORIA EN BACHILLERATO.

AUTOR(A): Angélica Liliana Ulcuango Cepeda

TUTOR (A): MSc. Alex Medina Herrera

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se enfoca en el estudio de la gamificación como técnica pedagógica dentro de la enseñanza-aprendizaje en la U. E. “Cesar Augusto Tamayo Medina.” de la ciudad de Cayambe, provincia de Pichincha con los estudiantes del 2° año de bachillerato dentro de la asignatura de historia. Su objetivo general es implementar la gamificación a través de la plataforma Mobyt, su significación práctica es transformar la modalidad de enseñanza y aprendizaje a través de nuevas estrategias pedagógicas que permitan incrementar los niveles de calidad y la atención de los estudiantes, fortaleciendo en la recepción de conocimientos y fomentando el uso de capacidades y habilidades por medio de las nuevas tecnologías. Para ello, se invierte un diseño investigativo a partir de la modalidad mixta con un tipo de investigación documental con cierta participación de campo y su alcance descriptivo midiendo el fenómeno de estudio a través de técnicas e instrumentos de recolección de datos, contextualizando que los estudiantes tienen un escaso uso de gamificación dentro de sus planes de estudio y al momento de implementarlo en la asignatura de historia mediante planificaciones de evaluaciones con Mobyt su factibilidad es considerablemente alta, impulsando a la creación e innovación del docente para cubrir las necesidades actuales educativas y preparando al estudiante a investigar fuentes fidedignas para su análisis e interpretación con el uso del razonamiento crítico a lo largo de la dinámica de aprendizaje dentro del aula. La planificación pedagógica con la gamificación es un proceso llamativo y alentador para forjar con aprendizaje y enseñanza a estudiantes con debilidades académicas.

DESCRIPTORES: Gamificación, enseñanza - aprendizaje y plataformas digitales.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: Angélica Liliana Ulcuango Cepeda

TUTOR: MSc. Alex Medina Herrera

ABSTRACT

GAMIFICATION AS A STUDY TECHNIQUE IN THE TEACHING- LEARNING PROCESS IN HIGH SCHOOL HISTORY CLASSES

This research focuses on a gamification study as a pedagogical technique within the teaching learning process at “Unidad Educativa Cesar Augusto Tamayo Medina” in Cayambe, province of Pichincha, with second-year high school students in the subject of History. The general objective is to implement gamification through the Mobyty platform. Its practical significance is to transform the teaching and learning modality through new pedagogical strategies that increase quality levels and student attention, strengthening the reception of knowledge and fostering the use of capacities and skills through new technologies. A mixed-method research design is applied by documentary research with some field participation and a descriptive scope, measuring the phenomenon under study through data collection techniques and instruments to accomplish the objective. It contextualizes that students have limited use of gamification in their study plans. When it is implemented in the subject through evaluation planning with Mobyty the feasibility is quite high. It promotes creativity and innovation to meet current educational requirements and ready students to find reliable sources for their analysis and interpretation using critical reasoning throughout the dynamic learning in the classroom. Pedagogical planning with gamification is an attractive and encouraging process to refine expertise and teaching for students with academic weaknesses.

KEYWORD: Digital Platforms, gamification, teaching-learning



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo de investigación tiene su línea investigativa en entornos digitales de formación humana ya que vivimos en un mundo globalizado donde todos los ámbitos de la sociedad se han visto atravesados por la tecnología y las herramientas comunicativas e informativas, en este caso la educación no ha sido la excepción ya que esta es un campo de constante evolución y con el avance de la tecnología han aparecido nuevas herramientas y métodos educativos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Uno de estos métodos novedosos es la gamificación que busca utilizar los elementos y el poder de los juegos para motivar, involucrar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este trabajo examinará el uso de la gamificación como técnica de estudio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de Historia en bachillerato de la Unidad Educativa César Augusto Tamayo Medina, con el objetivo de involucrar a los estudiantes de manera entretenida con los contenidos históricos mediante el juego y actividades interactivas lo que les permitirá desarrollar habilidades de análisis crítico, pensamiento histórico y resolución de problemas mientras promueven su creatividad y colaboración.

La UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) reconoce y promueve el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo como una herramienta indispensable para mejorar la calidad de la educación y sobre todo fomentar la inclusión digital.

De la misma manera la UNESCO apoya el acceso universal a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación, principalmente para las comunidades desfavorecidas y los países en vías de desarrollo, así mismo manifiesta que el acceso equitativo a las TIC es fundamental para reducir la brecha digital y promover la igualdad de oportunidades educativas.

También la UNESCO observa el potencial de las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la calidad de la educación al incluir herramientas interactivas, recursos educativos digitales, simulaciones y oportunidades de trabajo colaborativo en línea.

Así mismo la UNESCO enfatiza la relevancia de las TIC en el desarrollo de las habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo. Esta Organización cree que el empleo de las TIC puede preparar a los estudiantes para afrontar los desafíos del mundo moderno y mejorar su empleo.

En cuanto a la Constitución de la República del Ecuador en la sección III Comunicación e Información, artículo 16, numeral 2 menciona que todas las personas en forma individual y colectiva tienen derecho al acceso universal de las tecnologías de la información y comunicación. De la misma manera en el artículo 347 numeral 8 menciona que: será responsabilidad exclusiva del Estado incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

Dentro del marco normativo ecuatoriano, la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el artículo 51 establece que los recursos educativos digitales son materiales de naturaleza digital diseñados con propósitos educativos específicos. Estos materiales tienen la función de informar sobre un tema, facilitar la comprensión de conocimientos, fortalecer el aprendizaje, fomentar el desarrollo de competencias y evaluar el nivel de conocimientos adquiridos. Además, se enfatiza que estos recursos deben ser de acceso libre y estar disponibles en la plataforma digital designada por la Autoridad Educativa Nacional. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, actualizado (2023).

Los artículos 1 y 2, garantizan el derecho a la educación y el desarrollo de las actividades de acuerdo con los principios generales que servirá para orientar las decisiones y actividades en el campo educativo. En el capítulo uno, artículo dos, literal h se considera al interaprendizaje y multi aprendizaje como instrumento para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a

las tecnologías y la comunicación, y en el capítulo segundo sobre las obligaciones del Estado respecto del derecho a la educación, artículo 6 en el literal j indica que el Estado debe garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivos o sociales

El Ministerio de Educación crea la Agenda Educativa Digital (2021-2025), herramienta de política pública orientada a la transformación digital de la educación en el Ecuador, que puede ser utilizada para planificar, implementar y evaluar estrategias y actividades encaminadas al desarrollo del aprendizaje digital y la formación de una ciudadanía digital en todos los miembros de la comunidad educativa. Esta agenda muestra el camino para integrar tecnologías que facilite el aprendizaje y la competencia (TAC) al proceso de aprendizaje, además de crear las condiciones para el uso adecuado y ético de la tecnología, ya que su principal finalidad es la de promover el aprendizaje digital a través de procesos educativos, la creación y la gestión de recursos digitales y el acceso oportuno a entornos digitales en la comunidad educativa.

En la misma línea en el Currículo Priorizado con Énfasis en las competencias, expedida por el Ministerio de Educación (2021) se plasma la competencia digital la misma que permite crear, intercambiar, comunicar y colaborar con contenidos digitales, así como dar solución a los problemas en el entorno digital con miras a alcanzar un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales en general (UNESCO, 2018).

Como se puede apreciar el sistema educativo del Ecuador ha experimentado transformaciones significativas en los últimos años y trata cada vez más de adaptarse a la exigencia de una sociedad digital y globalizada. La implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como la gamificación, puede ser una vía prometedora para mejorar la calidad de la enseñanza y lograr una mayor participación e involucramiento de los estudiantes en el aprendizaje de la Historia.

Es importante resaltar que la materia de Historia en el Bachillerato ha enfrentado diversos desafíos debido a la falta de interés y compromiso de los estudiantes con los contenidos históricos. La gamificación puede ayudar a superar

estas barreras al hacer del aprendizaje una experiencia lúdica y atractiva donde los estudiantes puedan explorar diferentes épocas, eventos y figuras históricas a través de desafíos, recompensas y competencias que pueden alentarlos a participar activamente y comprometerse con la asignatura.

Continuando con esta línea de razonamiento, varios autores demuestran los beneficios de la gamificación y las nuevas tecnologías (Pinya y Roselló; 2013) tienen en el contexto educativo como excepcional e innovador método de aprendizaje, concretamente en el área de Ciencias Sociales, (Área y González; 2015; Hung, Sun & Yu, 2015; Rangel, 2015; Arkün, 2016; Contreras, 2016; García, 2016; Cózar y Sáez, 2016), destacando la importancia fundamental del juego dentro del aprendizaje ya que la aplicación de la gamificación tiende a crear un contexto adictivo donde los alumnos pueden aprender y sintetizar de forma mucho más creativa.

En la Unidad Educativa César Augusto Tamayo Medina perteneciente al sistema fiscal, de la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua, sector rural, se ha evidenciado en los estudiantes un escaso interés por aprender la Historias debido a que los docentes emplean metodologías y técnicas tradicionales, así como también la falta de renovación e innovación de material didáctico de la materia y la aplicación de metodologías inadecuadas, lo que ha ocasionado una desmotivación total en los estudiantes, convirtiéndoles en receptores pasivos del conocimiento por lo que su aprendizaje es meramente memorístico y no ha permitido afianzar el aprendizaje de la materia.

El propósito de esta investigación será aplicar la gamificación como técnica de aprendizaje en la materia de Historia para mejorar la práctica del docente y permitir un aprendizaje más motivador y significativo para los estudiantes. Se trata de aplicar una estrategia educativa que excluye el aprendizaje auto dirigido de los contenidos de los programas educativos como principal forma de conocimiento y evaluación da paso a otra donde priorizar el aprendizaje colaborativo, interactivo, argumentativo e investigativo mientras desarrollan sus propias habilidades comunicativas, es decir su expresividad, amplitud y capacidad de síntesis y desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes en la comunicación, el

intercambio, las relaciones y la extensión del conocimiento, de igual manera se analizará cómo estas técnicas de gamificación influyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Historia, así como el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes.

Justificación

La educación se encuentra en constante evolución, y es importante adaptar los métodos de enseñanza que se enmarquen a las necesidades y características de los estudiantes. En este contexto la gamificación se presenta como una técnica prometedora que va a permitir combinar el juego con la educación tradicional para mejorar la atención, participación, e interacción de los estudiantes con la materia, generando un ambiente propicio de aprendizaje.

Los estudiantes a menudo ven a la historia como una materia aburrida y tediosa debido a la cantidad de información y fechas que deben memorizarse. Sin embargo, es importante que los estudiantes desarrollen habilidades históricas y comprendan la importancia de los eventos pasados para comprender el presente.

Al introducir la gamificación como técnica de estudio para el aprendizaje de la materia de historia se busca transformar el proceso educativo tradicional en una experiencia dinámica, emocionante y divertida. La gamificación implica los elementos como videojuegos interactivos, narrativas, concursos, etc., para motivar a los alumnos, fomentar su participación activa y facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades históricas.

Como se puede apreciar es fundamental que los docentes pongan en práctica nuevas estrategias y metodologías de enseñanza, las cuales sean capaces de conseguir que los estudiantes desarrollen el pensamiento lógico, la interacción, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades que permitirá mejorar la enseñanza de la historia en el bachillerato. Es importante recalcar que el uso de la gamificación en el aula deber ser planificada y orientada por los objetivos educativos basados en el currículo oficial, también se hace necesario que los docentes evalúen y midan los logros del aprendizaje alcanzados para asegurar que se alcancen los aprendizajes requeridos.

Por lo tanto, esta investigación se centra en la aplicación de la gamificación como técnica de estudios para la enseñanza aprendizaje de la materia de Historia en bachillerato con el objetivo de analizar los beneficios y el impacto que esta metodología puede tener en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes del Segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Augusto Tamayo Medina”.

Planteamiento del Problema



Imagen N° 1 Árbol de problemas

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Análisis crítico

¿De qué manera contribuye la utilización de herramientas gamificadas como técnica de aprendizaje para la enseñanza de la Historia en los estudiantes del Segundo año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa César Augusto Tamayo Medina”? La enseñanza de la historia se ha convertido en una tarea difícil para los docentes, ya que el alumnado le desagrada su contenido porque se considera un tema memorístico y aburrido. Esto se debe a que los docentes siguen impartiendo sus clases con metodologías y técnicas tradicionales empleadas décadas atrás. Al respecto como menciona Taracena (2015) Hoy en día, no es

extraño escuchar que la historia es aburrida. es una afirmación generalizada que ha llegado al sentido común demostrando la enseñanza de la historia como una asignatura dedicada a la memorización de información (p. 11). Por eso esta etiqueta de enseñanza de la historia puede perjudicar la metodología en la enseñanza de esta materia, porque en ella reside la negación y apatía en todos los niveles donde se enseña. Continuando con la propuesta Taracena (2019), el autor menciona que el término “cuento aburrido” se ha convertido en un estigma y la situación más problemática es rechazo y negación de la utilidad de la historia para la oposición y ofrece soluciones a los problemas de la vida práctica.

Sin embargo, el problema de la enseñanza de la historia también puede ser que tenga sus raíces en la didáctica porque “el maestro envía información, por un lado, manteniendo la pasividad en la situación estudiante” (Taracena, 2019, p. 11). Por eso ahora estamos hablando de un reformar la didáctica de las ciencias sociales, porque hay la misma situación que en la historia, porque la “población estudiantil es un receptor pasivo de contenido y donde el libro de texto se ha convertido en un dispositivo pedagógico que orienta la mayor parte de las decisiones del profesor” (Feliu, Vallés y Cardona, 2018, p. 2).

Por esta razón, esta investigación adquiere su importancia pues se pretende responder a la interrogante ¿De qué manera contribuye la utilización de herramientas gamificadas como técnica de aprendizaje para la enseñanza de la Historia en los estudiantes del Segundo año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa César Augusto Tamayo Medina”? Este enfoque se formulará en la Unidad Educativa “César Augusto Tamayo Medina” para los estudiantes del Segundo año de Bachillerato en Ciencias ya que se hace relevante el uso de la Gamificación como técnica de aprendizaje para la enseñanza de la Historia porque se abre la posibilidad de convertir el aprendizaje en una actividad aprehensiva y gratificante llegando a promover experiencias enriquecedoras y efectivas.

Hipótesis

La implementación de la gamificación como técnica de estudio en la enseñanza y aprendizaje de la materia de historia en bachillerato aumentará el

compromiso, la participación, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes promoviendo un aprendizaje significativo y perdurable.

Destinatarios del proyecto

Los destinatarios de este proyecto son docentes y estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa César Augusto Tamayo Medina y la conexión entre ellos es vinculante y sólida, lo que permite una colaboración efectiva en el proceso de investigación sobre la gamificación como herramienta de enseñanza porque los docentes planifican la metodología utilizando la gamificación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, pero los estudiantes, por su parte, son una parte fundamental al ser quienes ponen en práctica la metodología en el aula, lo que convierte la investigación en un experimento. Finalmente, los docentes evalúan los resultados del experimento para determinar la eficacia de la gamificación en la asignatura de historia.

Objetivo General

-Implementar la técnica de la gamificación en el sistema de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia, en beneficio al fortalecimiento de la calidad educativa de la institución.

Objetivos Específicos

-Diagnosticar la situación actual sobre las necesidades educativas de los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia.

-Fundamentar teóricamente la técnica de gamificación y su implementación en el sistema de enseñanza- aprendizaje.

-Diseñar un plan de clase en base a los contenidos de la asignatura de historia con herramientas de la gamificación para los estudiantes del segundo año de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

La investigación que se ha realizado está estrechamente ligada con el campo de las Ciencias de la Educación y relacionada con los entornos digitales de formación humana, por consiguiente, para elaborar el marco teórico de esta investigación se ha realizado un análisis profundo de cada una de las variables sobre la base a la gamificación como técnica de estudio para la enseñanza aprendizaje de la materia de historia en bachillerato, de la misma manera se procede con la investigación en diferentes fuentes bibliográficas de estudios que han sido realizados con anterioridad, así como también las opiniones de autores relevantes, conceptos, definiciones y elementos de cada una de las variables.

Entre las investigaciones realizadas se pudo apreciar la opinión de los autores como Casante y Granados (2018, p. 47) en donde su trabajo investigativo tuvo como objetivo principal mejorar la metodología con que se tratan los temas históricos en los contextos de enseñanza-aprendizaje a través del uso de la Gamificación, Los autores proponen el empleo de la Gamificación como una forma de potenciar los procesos de aprendizaje asentados en el uso de una variedad de recursos tecnológicos como son el juego, los blogs entre otros que van a potenciar el desarrollo de enseñanza y aprendizaje significativo, favoreciendo a la vez la motivación en los contenidos históricos, la metodología que aplican los autores se basan en algunos argumentos sobre los principios teóricos y metodológicos de la gamificación como propuesta renovadora de la enseñanza de historia y su impacto en los estudiantes, para lo cual han aplicado dos entrevistas semiestructuras en línea donde los participantes anotan sus valores e interpretaciones sobre la gamificación como enfoque innovador de aprendizaje, donde los resultados muestran que el punto clave es la libertad en el aprendizaje que es la mayor habilidad que se potencia

desde la gamificación seguido del trabajo colaborativo y el aprendizaje basado en retos.

Otro criterio relevante es del autor Vargas (2019, p. 78) en su investigación: Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato quien menciona que las inclusiones de las nuevas tecnologías tienen sus luces, pero también sus sombras en los estudiantes, el autor da un ejemplo en la cual indica que el estudiante de su institución carecía de textos y que todo era por medio de iPads y pantallas digitales en la cual pudo apreciar que los alumnos no atendían en clase por estar dedicados a las redes sociales y a jugar, por ende afirma que no solo se debe introducir las nuevas tecnologías en el aula sino también aplicando nuevos métodos de enseñanza ayudándoles a los jóvenes al buen uso de estas herramientas digitales. El objetivo de su investigación se centra en aumentar la motivación y fomentar el aprendizaje del alumnado en la asignatura de Geografía e Historia a través de la incorporación de la gamificación en el aula de clases, los resultados obtenidos en este trabajo investigativo permitieron apreciar los beneficios que trae el aplicar la gamificación en la Historia ya que despierta la motivación, el compromiso, aprender y jugar, sana competencia, trabajo en equipo en los estudiantes de bachillerato.

Siguiendo la misma línea de razonamiento otro aporte importante es del autor Montoya (2021, p. 46) con su tema la Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales cuyo principal objetivo es analizar la gamificación como estrategia didáctica en procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en Iberoamérica 2000 y 2019, donde el autor menciona que la gamificación ha conseguido crear una nueva forma de entender la didáctica y el propio aprendizaje, porque permite adquirir conocimientos y motivación continua, por esta razón el autor pretende ilustrar técnicas de aprendizaje, el juego y la didáctica en las ciencias sociales. La metodología aplicada ha sido el análisis cualitativo de contenidos lo que le ha permitido al autor de esta investigación descubrir que la Gamificación en esta área conecta y apoya las relaciones de enseñanza, para que la enseñanza supere los obstáculos del aprendizaje como el memorístico, si tiene éxito porque permite sumergirse en situaciones colaborativas y dinámicas.

Otro aporte importante es el de la autora Quisnancela (2022, p. 52) donde el objetivo de su trabajo se caracteriza por crear una propuesta didáctica basada en la técnica de la Gamificación Escape Room como estrategia de aprendizaje centrado en el estudiante del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia, la misma que permitirá unir la educación actual con las TICs, ofreciendo al docente una herramienta excepcional para que sea aplicada en el aula de clases, ayudando de esta manera en el proceso socio educativo de los estudiantes que viven en una sociedad tecnificada. La Metodología que aplica la autora es cuantitativo y un diseño cuasi experimental, con una tipología de campo y transversal que engloba el método deductivo, la misma que permitió aplicar un cuestionario para diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes en las competencias digitales, empleo de la gamificación (Escape Room) cuyo resultados arrojaron que los estudiantes saben si emplear las redes sociales pero no todos manejan de forma correcta los correos electrónicos y no están protegidos adecuadamente los métodos de intercambio de información y mensajes; también se puede apreciar un buen desarrollo con la guía de trabajo en la práctica académica y de aula que ha permitido mejorar el desarrollo de las habilidades en el estudio de la historia mediante la estrategia Escape Room.

El tema la Gamificación en el aula como posibilidad de enseñanza de la Historia y Geografía aborda la Gamificación como iniciativa en la formación de la historia y da la oportunidad de ver los beneficios que ofrece con un enfoque diferente a la relación enseñanza aprendizaje, que también permite elaborar mejores lecciones y actividades de aprendizaje donde el estudiante se coloca en contextos completamente diferentes para optimizar el aprendizaje (Perilla y Jiménez, 2022, p. 18).

Como se puede apreciar los autores de diferentes trabajos investigativos cuyos aportes fueron analizados consideran los grandes beneficios que la Gamificación aporta en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el aprendizaje se torna dinámico e interactivo, capta la atención del alumno y, sobre todo, los anima a participar activamente en los contextos históricos de la materia pues funciona como una técnica de aprendizaje modera y complementaria.

Organizador gráfico de las variables de la investigación



Gráfico N° 1 Gamificación como variable independiente

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

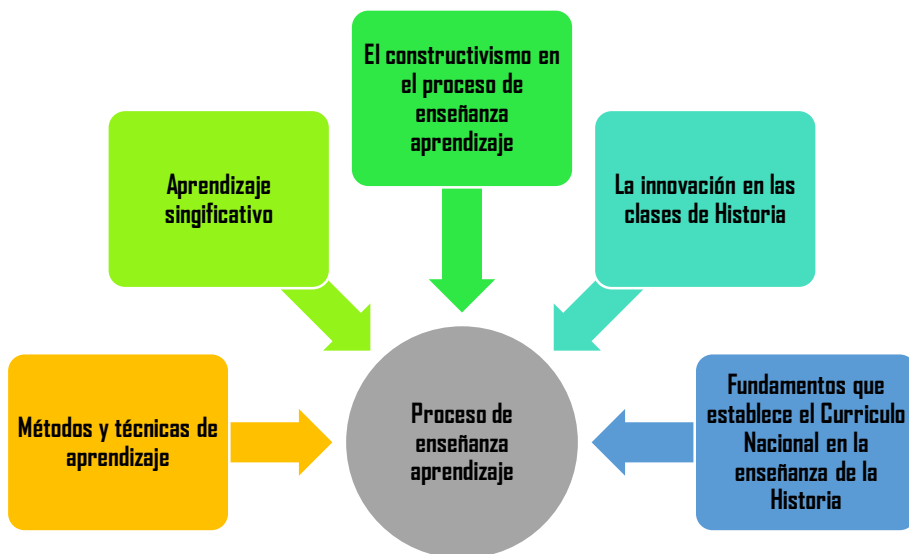


Gráfico N° 2 Proceso de enseñanza aprendizaje como variable dependiente

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Desarrollo teórico de las variables independiente y dependiente

Gamificación

El concepto aportado por Sánchez-Pacheco, C. L. (2019, p. 33) manifiesta que, la gamificación consiste en utilizar los elementos del juego (mecánica, estrategias e ideas) para motivar a las personas a actuar, resolver problemas y promover el aprendizaje.

Por otro lado, Prieto (2020, p. 62) y García y Morales (2020, p. 90) definen a la gamificación como el uso significativo del juego (digitales y analógicos) en un entorno no lúdico como es un ambiente educativo, de esta forma una estrategia oportuna para gamificar una sesión o un tema es mediante el uso de puntos, insignias y tablas de clasificación (PBL), creando historias y personajes o avatares o integrando herramientas o plataformas virtuales como los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).

Argumentando de lo anteriormente mencionado, la gamificación también se basa en la premisa de que las personas tienen un instinto natural al sentirse atraídos por los juegos y, disfrutar de la competencia, superando desafíos y recibiendo recompensas. Al aplicar estos elementos en otras áreas de la vida, lo que se pretende es aumentar la motivación, el compromiso, la productividad y, sobre todo, el aprendizaje de las personas.

La Gamificación en la Educación

Vargas (2021, p. 25) en su Artículo Científico, menciona que, la gamificación en la educación es un método que consiste en la utilización de mecánicas de juegos y aplicaciones de entretenimiento en la enseñanza de contenidos educativos tradicionales, que les permita a los alumnos participar, motivarlos y fomentar su participación activa en cualquier asignatura de manera eficaz.

Entonces se puede deducir que la gamificación en la educación busca utilizar las características motivacionales y atractivas de los juegos para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en el aula, creando de esta manera,

un entorno más dinámico, interactivo y divertido que pueda aumentar el interés de los alumnos y promover un aprendizaje de calidad y calidez.

Objetivo de la Gamificación

El objetivo primordial de la gamificación es que, a través del juego, el estudiante tiene la oportunidad de explorar, crear e implementar diferentes juegos educativos, para fomentar y nutrir el aprendizaje y, al mismo tiempo manejar diferentes herramientas tecnológicas, que poco a poco se deben implementar en todas las instituciones educativas (Acero, *et al.*, 2022)

Acotando a lo que mencionan los autores se puede deducir que el principal objetivo de la gamificación es involucrar y motivar a los estudiantes con una dinámica lúdica para fomentar la participación activa, el compromiso e interés en el contenido académico.



Gráfico N° 3 Beneficios de la gamificación

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Ventajas de la Gamificación

La gamificación tiene diversas ventajas tales como: definir objetivos claros, convertir las habilidades y conocimientos de aprendizaje en juego, ofrecer un desafío específico, crear nuevas reglas de juego, ofrecer una competencia motivadora, guiar al estudiante a seguir instrucciones y, finalmente utilizar el juego como entretenimiento de aprendizaje. (Acedo, et al., 2022)

La Gamificación en el aula

Introducir la gamificación en el aula puede ser una excelente manera de motivar a los estudiantes, fomentar el compromiso y hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo.

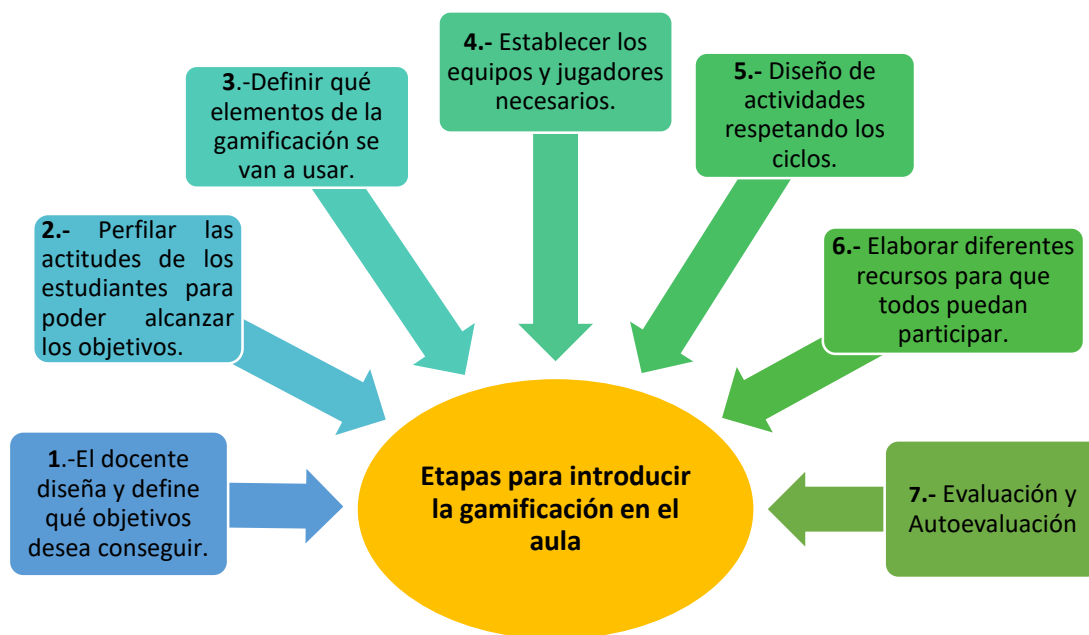


Gráfico N° 4 Etapas para introducir la gamificación en el aula

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Elementos de la Gamificación

Los elementos de la Gamificación desempeñan un rol importante en el diseño de una experiencia gamificada, efectiva y atractiva para los estudiantes, así lo manifiesta (Tobares, 2023, P. 39).

Aunando lo expuesto anteriormente la gamificación implica la aplicación de elementos y conceptos del juego en entornos educativo, con la finalidad de mejorar la motivación el compromiso y, el aprendizaje de los educandos. Dentro de los elementos claves de la Gamificación están:

-Desafíos. Plantear a los estudiantes tareas o metas que deben superar, para avanzar en el juego, fomentando la resolución de problemas y la creatividad.

-Las recompensas. Ofrecer a los estudiantes recompensas tangibles o intangibles como acceso a un contenido adicional, privilegios especiales o también algún reconocimiento público, lo que permitirá a los estudiantes mayor motivación en el aprendizaje.

-La retroalimentación. Proporcionar al estudiante retroalimentación continua y significativa, para facilitarles a comprender su desempeño, ajustar su enfoque y mejorar continuamente.

-Niveles de Progresión. Aplicar niveles desafiantes y alcanzables, ayudará al estudiante a mantener el interés y la motivación a lo largo del tiempo.

-Narrativa. Crear una narrativa interesante y llamativa, para que envuelva a los estudiantes y les brinde un contexto significativo para el aprendizaje.

Técnicas de Aprendizaje basadas en la Mecánicas del Juego

Tobares (2023, p. 9), manifiesta que las mecánicas del juego son las reglas y estructuras que guían la interacción de los estudiantes con el entorno gamificado, estas mecánicas pueden incluir: puntos, tablas de clasificación, desbloqueo de logros, niveles y progresión, recompensas virtuales.

Además, Malvido (2019, p. 64), indica que las técnicas de aprendizaje basadas en la mecánica del juego en una manera para gratificar al participante con base en los logros alcanzados, por ejemplo:

-Acumulación de puntos. Se otorga un valor a ciertas acciones y se van sumando a medida que se ejecutan.

-Escalado de Niveles. Se establecen niveles que el usuario deberá avanzar.

-Obtención de premios o regalos. Se entregan a medida que los objetivos se cumplen.

-Clasificaciones. De acuerdo con los puntos obtenidos u objetivos logrados, se ascenderá o descenderá en una lista de clasificación.

-Desafíos. Competencias entre los usuarios para obtener los premios.

-Misiones o Retos. Lograr resolver o superar un reto u objetivo propuesto, ya sea individual o en equipo.



Imagen N° 2 Técnica de aprendizaje basada en la mecánica del juego

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: (Malvido, 2019).

Técnicas de Aprendizaje Dinámica

Malvido (2019, p. 33), menciona que la motivación alude al entusiasmo del usuario mismo para participar y avanzar en el logro de sus metas, de esta manera, se crea un sistema con múltiples factores:

-Recompensas. Que conduce a obtener una retribución justa.

-Status. Que establece un nivel de posición socialmente apreciado.

-Logro. Resultado que brinda superación o contenido personal.

-Competición. Implica la búsqueda de mejorar constantemente.



Imagen N° 3 Técnica de aprendizaje dinámico

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: (Malvido, 2019).

Finalidad de la Gamificación

La herramienta tiene como finalidad la de involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje y, hacerlos protagonistas de su propia formación, a través de actividades lúdicas que promuevan un aprendizaje significativo; el alumnado está intrínsecamente motivado, cuando encuentran interés, curiosidad y entusiasmo en el aprendizaje, no porque pueden lograr al dominar conceptos, por lo que es muy importante distinguir entre la motivación intrínseca y la llamada motivación instrumental o simplemente motivación, que se refiere a la utilidad percibida en los estudios o trabajos posteriores (Pérez, et al., 2019).

Así mismo, la finalidad de la Gamificación es emplear la psicología y la dinámica del juego, para lograr resultados en diferentes contextos, ya se para motivar a los estudiantes, mejorar el rendimiento académico, facilitar el aprendizaje o fomentar un comportamiento positivo.

Fundamentos de la Gamificación

En este contexto, los fundamentos principales de la gamificación son: la dinámica, mecánica y los componentes, donde la dinámica es el concepto o la estructura implícita del juego, las mecánicas son los procesos que hacen que el juego evolucione y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas, por ejemplo: avatares, insignias, puntos de recolección, rankings, niveles, equipos, etc. Estos 3 fundamentos generan la actividad gamificada (Ortiz, et al., 2018).

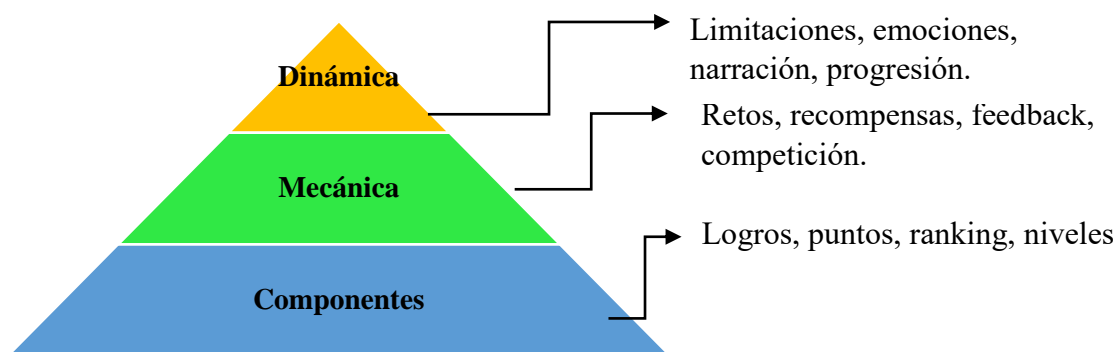


Gráfico N° 5 Fundamentos de la gamificación

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

La gamificación y el aprendizaje

Diferentes áreas con el propósito de alcanzar metas tanto de índole comercial como educativa en particular, su influencia en el ámbito educativo ha sido relevante debido a las convencionales percepciones acerca de la educación tradicional, que la describen como un proceso monótono e ineficiente. En este contexto, la gamificación ha emergido como una alternativa a este enfoque, ya que las integraciones de componentes propios de los de los juegos desencadena la liberación de dopamina en el cerebro humano, generando emociones positivas de diversión. motivación y concentración en los individuos. Esto a su vez incrementa

el aprendizaje mientras proporciona entretenimiento (Acosta-Medina, et al., 2020; Katsaounidou et al., 2019).

Por lo tanto, la gamificación surge como una respuesta al desafío de mantener motivados a los estudiantes, transformando las actividades llevadas a cabo en el aula, en experiencias más dinámicas y participativas (Aparicio, et al., 2018).

Siguiendo en el mismo contexto Arufe Giráldez (2019), manifiesta que la gamificación desencadena la motivación y el involucramiento a través de la aplicación de principios de neuroeducación, Estos principios se emplean para estimular la curiosidad, el interés y la motivación de los estudiantes, al permitirles asumir el papel principal en su propio proceso de aprendizaje. Como resultado, se fomenta el desarrollo de conocimientos y habilidades interpersonales en los participantes.

Proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje es de gran importancia en el ámbito educativo. En este proceso participan distintos roles desempeñados por docentes y alumnos, en el cual se desarrollan etapas que tienen como objetivo estimular y fomentar el interés de los estudiantes, así como su participación activa y producción de conocimiento. El profesor emplea estrategias pedagógicas en el contexto educativo, utilizando diversos métodos y técnicas seleccionadas para ejecutar las actividades planificadas y que, conforme a los objetivos, conducen al logro de metas deseadas. De igual manera estas estrategias permiten la incorporación individual o grupal de los alumnos, al transformar y ajustar los conocimientos desde los niveles más fundamentales como comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación (Caicedo, et al., 2022).

Con relación a esto una investigación realizada por Sánchez & Lasso (2021), establece que el proceso de enseñanza aprendizaje debe centrarse en la formación integral de cada individuo, para alcanzar esta meta cada componente debe organizarse de manera sistemática, basándose en criterios lógicos y pedagógicos, con la finalidad de preparar y capacitar al estudiante de manera efectiva para su vida personal y profesional.

El proceso de enseñanza y aprendizaje al ser un proceso dinámico y sistemático entre el docente y estudiante implica una serie de pasos y elementos claves, que permitirán transmitir conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar el crecimiento intelectual y personal de los estudiantes.

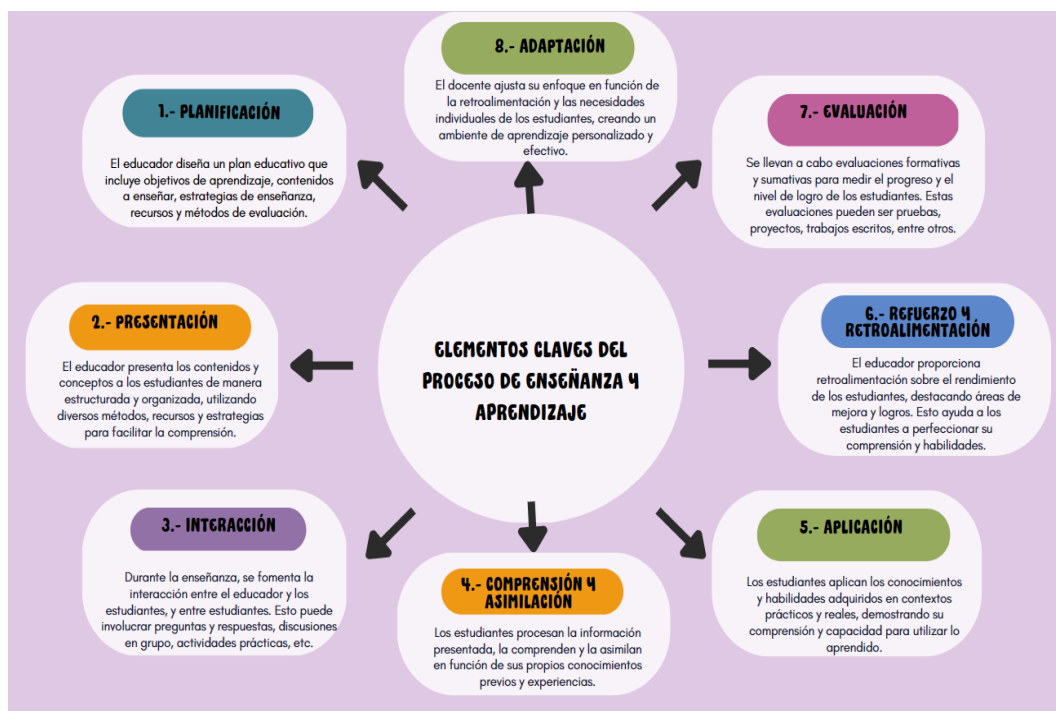


Imagen N° 4 Elementos clave del proceso de enseñanza aprendizaje

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Métodos y Técnicas de aprendizaje

En su artículo “Métodos y técnicas de aprendizaje”, Alvarado, López y Parrales (2019, p. 40) sostienen que los métodos y técnicas de aprendizaje son herramientas fundamentales para el proceso educativo. Estos recursos permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y valores de manera más efectiva, ya que ayudan a:

- Organizar su aprendizaje, estableciendo objetivos, planificando tareas y evaluando su proceso.

- Comprender mejor los contenidos, identificando los conceptos claves, elaborando resúmenes y esquemas.

-Desarrollar su pensamiento crítico, analizando información, planteando preguntas y formulando argumentos.

A la luz de lo mencionado anteriormente, se desprende que el proceso de enseñanza aprendizaje va más allá de entender teóricamente las técnicas modernas; requiere una aplicación constante en todas las asignaturas, ya que se hace esencial desarrollar el hábito de aplicar estas técnicas a diario y buscar maneras de integrar la teoría con la práctica de manera especial en las materias más desafiantes. Esta aplicación continua juega un papel fundamental en la mejora significativa del proceso aprendizaje.

Aprendizaje significativo

Según Carneros (2018), el aprendizaje significativo impulsa un tipo de conocimiento en el cual el estudiante inicia con la selección, recolección y análisis de la información adquirida a través del estudio del contenido. Esto implica relacionar la información examinada con sus conocimientos previos y sus experiencias cotidianas.

De acuerdo a Moreira (2019, p. 2), el aprendizaje significativo es un enfoque teórico que ubica al estudiante en el papel principal, ya que es él quien edifica su propio entendimiento al incorporar el conocimiento en su marco cognitivo a través de un proceso de aprendizaje que es tanto dinámico como autocrítico. En el aprendizaje significativo, el estudiante fusiona el conocimiento que ya tenía con el nuevo conocimiento, generando así un nuevo concepto o entendimiento.

Basado en lo expresado por los autores citados, se puede inferir que el aprendizaje significativo, constituye una táctica educativa que fomenta a adquirir conocimientos con coherencia en conexión con el entorno socioeducativo de quien aprende, de manera que estos aprendizajes se transforman en saberes que resultan aplicables en diferentes circunstancias.

En la actualidad la educación ha tenido que transformarse para dar lugar a la innovación pedagógica, que posibilita un aprendizaje significativo. En este escenario, el estudiante construye su propio conocimiento con el apoyo adecuado

del educador, lo que conlleva a un proceso de aprendizaje novedoso, adaptable y auto dirigido.

Principios del Aprendizaje Significativo

Siguiendo a Ausubel según la referencia de Sanfeliciano (2019), se plantea que se debe seguir los principios esenciales para alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes los mismos que son:

-Considerar los conocimientos previos. El aprendizaje significativo es relacional y su profundidad radica en la conexión entre los nuevos conocimientos y los conocimientos previos.

-Ofrecer actividades que generen interés en los estudiantes. Cuanto mayor sea el interés del alumno, mayor será su disposición para incorporar el nuevo conocimiento en su marco de entendimiento.

-Crear un clima armónico donde el alumno sienta confianza hacia el docente. Es fundamental que el alumno perciba al docente como un punto de apoyo para que no constituya un impedimento en su proceso de aprendizaje.

-Proporcionar actividades que permitan al alumno opinar, intercambiar ideas y debatir. El conocimiento debe ser construido por los estudiantes mismos, ya que son ellos quienes, a través de su perspectiva conceptual, deben interpretar el mundo material.

-Explicar mediante ejemplos. Los ejemplos contribuyen a comprender la complejidad de la realidad y a lograr un aprendizaje que se ajuste al contexto.

-Guiar el proceso cognitivo de aprendizaje. Dado que es un proceso en el que los estudiantes tienen libertad para construir el conocimiento, es posible que cometan errores. Es tarea del educador supervisar el proceso y asumir el rol de guía durante el mismo.

-Crear un aprendizaje situado en el ambiente sociocultural. La educación siempre ocurre en un marco social y cultural, por lo que es esencial que los alumnos comprendan que el conocimiento se forma y se interpreta. Comprender las razones

detrás de las distintas interpretaciones contribuirá a forjar un aprendizaje significativo.

El constructivismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje

El enfoque constructivista en la educación destaca la transición del aprendizaje pasivo al activo, donde los estudiantes comparan conocimientos previos con nuevos a través de la investigación y la autonomía (Berni & Olivero, 2019).

Los docentes, siguiendo esta teoría, emplean estrategias didácticas para apoyar la autonomía y organización del aprendizaje de los estudiantes, convirtiéndose en técnicas de aprendizaje adoptadas por los alumnos (Berni & Olivero, 2019). Además, el constructivismo se basa en las ideas de Piaget sobre la interacción activa con el entorno para construir conocimiento (constructivismo cognitivo) y en las aportaciones de Ausubel sobre la importancia de los conocimientos previos y el razonamiento deductivo (Berni & Olivero, 2019). Vygotsky, por otro lado, introdujo el concepto de la zona de desarrollo próximo, que representa la brecha entre el conocimiento autónomo y lo que se puede aprender con ayuda del entorno educativo (Ortiz, 2015).

Siguiendo las ideas expuestas por los autores sobre el constructivismo, se deduce que la aplicación de este enfoque en la educación es de vital importancia, ya que permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento a partir de sus experiencias previas y de la interacción con el medio que les rodea. Esto implica que el aprendizaje es un proceso activo, en el que el estudiante es el protagonista y el docente es un facilitador.

Pedagogía

La pedagogía es el campo que estudia los procesos de enseñanza y aprendizaje, centrándose en cómo las personas aprenden y qué factores influyen en este proceso. Utiliza conocimientos de disciplinas como psicología, sociología, antropología y filosofía para entender estos procesos en contextos sociales, culturales e históricos. Su objetivo principal es mejorar la calidad de la educación aplicando teorías y métodos pedagógicos a la práctica educativa.

Dentro de los principales conceptos de la pedagogía están:

-Educación: Es el proceso de transmisión y adquisición de conocimientos, habilidades y valores.

-Enseñanza: Es el proceso de facilitar el aprendizaje.

-Aprendizaje: Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades y valores.

-Educador: Es la persona que facilita el aprendizaje.

-Educativo: Es la persona que aprende.

Siguiendo el mismo hilo del contexto, Paulo Freire (1965) citado por Aguilar (2020). presenta algunos de los principales conceptos de la pedagogía, dentro de ellos se destacan:

-Educación como práctica de la libertad: La educación debe ser un proceso de transformación social, que permita a las personas emanciparse de la opresión.

-Educación dialógica: La educación debe ser un proceso de diálogo y reflexión, en el que el educador y el educando son sujetos del conocimiento.

-Concientización: La concientización es el proceso de comprender la realidad social y la propia posición en ella.

-La pedagogía abarca conceptos fundamentales como educación, enseñanza, aprendizaje, educador y educando. Paulo Freire, por otro lado, enfatiza la educación como una práctica liberadora y concienciadora, fomentando la reflexión y la emancipación social.

La enseñanza de la historia

El enfoque del aprendizaje histórico implica explorar y contextualizar los eventos pasados de la historia humana, buscando relacionarlos con el presente. El objetivo del estudio histórico es contribuir al aprendizaje, considerando diversas perspectivas y evaluando tanto los errores como los aciertos del pasado. Según Carretero, la tarea del historiador implica un constante análisis entre futuros y

pasados, ya que la historia se retrocede del futuro al pasado en busca de sus causas (Carretero, Rosa, & González, 2019). La enseñanza de la historia plantea la descomposición y reconstrucción del pasado, con la meta de asignarle una función amplia: transmitir una memoria histórica basada en el pasado nacional o mundial. Sin embargo, Carretero señala que los manuales de historia a menudo presentan una versión oficial que también se utiliza para justificar la realidad presente (Carretero, 2017).

Como se puede apreciar el autor destaca la importancia de analizar críticamente la historia, considerando diversas perspectivas y evitando interpretaciones sesgadas y oficialistas para una comprensión más completa y objetiva del pasado y su relación con el presente.

La innovación en las clases de Historia

Para mejorar la enseñanza de la historia, es esencial dejar atrás el enfoque memorístico y orientarla hacia un pensamiento histórico más profundo. Bárcena (2022) aboga por utilizar un marco narrativo y literario que relacione pasado y presente. Sin embargo, la educación histórica actual se enfoca en la repetición y memorización, como observa Taboada (2017), lo que indica una falta de evolución a lo largo del tiempo. Lombardi (2020) señala que la historia se presenta como una epopeya, más vinculada al discurso literario que a las prácticas historiográficas innovadoras. En resumen, es necesario adoptar enfoques pedagógicos más avanzados que fomenten un pensamiento histórico crítico y reflexivo en las aulas.

Por tal razón es necesario que los docentes adopten enfoques pedagógicos más avanzados que fomenten un pensamiento histórico crítico y reflexivo en las aulas.

Fundamentos que establece el currículo nacional en la enseñanza de la historia

En el 2016, el Ministerio de Educación implementó una reforma educativa nacional introduciendo el Currículo General. Este currículo, establece directrices específicas para la asignatura de historia. En este contexto, la enseñanza de la historia tiene como objetivo principal dotar a los estudiantes de conocimientos y valores que fortalezcan su identidad cultural tanto individual como colectiva. Se

espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de analizar y comprender diversas etapas del desarrollo humano, comprendiendo el proceso histórico como un fenómeno dinámico y ético.

El currículo se basa en tres fundamentos: epistemológico, disciplinar y pedagógico. En el fundamento epistemológico, se enfatiza la construcción del conocimiento histórico a través de la contrastación de fuentes y el uso de recursos teóricos para llegar a una verdad "científica". Este enfoque favorece el diálogo y el debate en el aula para alcanzar un entendimiento objetivo de la realidad histórica. En los fundamentos disciplinares, se destaca el estudio del desarrollo humano y cultural, considerando factores como el tiempo y el espacio, e incentivando la indagación, análisis y síntesis de información. Por último, en los fundamentos pedagógicos, se hace hincapié en el desarrollo del pensamiento deductivo, la comprensión de niveles de complejidad y abstracción, y la promoción del pensamiento crítico a través de la búsqueda, argumentación y contrastación de información.

Efectivamente, el reciente currículo de historia no se limita a la mera transmisión de conocimientos; va más allá al enfocarse en el desarrollo de habilidades analíticas y críticas en los estudiantes, al mismo tiempo que promueve valores éticos y ecológicos.

Fundamentos Epistemológicos

- * Investigación, contrastación de fuentes
- * Uso de herramientas teóricas y conceptuales
- * Verdad científica susceptible de perfeccionamiento.

Fundamentos Disciplinarios

- * Estudio de los procesos de producción y reproducción social.
- * Conciencia social, elementos de materiales y simbólicos.
- * Tiempo y espacio, trabajo, identidad humana, evolución de la humanidad.

Fundamentos Pedagógicos

- * Desarrollo del pensamiento Hipotético Deductivo, Estudios de Multicausalidad
- * Protagonismo de los actores colectivos.
- * Compromiso en el cambio social, Defensa y promoción de la vida, valores humanos y ecológicos, Pensamiento crítico.

Gráfico N° 6 Fundamentos del Currículo

Elaborado por: (Ulcuango, 2023).

Fuente: Diseño propio

Método Addie

Para González (2021), es un enfoque sistemático para el diseño instruccional que se utiliza comúnmente en el desarrollo de programas de capacitación y aprendizaje. La sigla ADDIE corresponde a las fases por las que atraviesa el proceso de diseño:

-Análisis: En esta fase, se identifican las necesidades de capacitación y se analiza el contexto en el que se llevará a cabo el programa de aprendizaje. Se recopilan datos sobre los objetivos de aprendizaje, las características de la audiencia, los recursos disponibles y cualquier otro factor relevante que influya en el diseño.

-Diseño: En esta etapa, se elabora un plan detallado para el desarrollo del programa de aprendizaje. Se definen los objetivos de aprendizaje, se seleccionan las estrategias de enseñanza y se diseñan los materiales instruccionales. El diseño también incluye la creación de evaluaciones y la planificación de cómo se medirá el éxito del programa.

-Desarrollo: Durante esta fase, se crean los materiales instruccionales de acuerdo con el plan diseñado en la etapa anterior. Esto puede incluir la elaboración de contenido educativo, la creación de materiales multimedia, el desarrollo de actividades de aprendizaje y la construcción de entornos de aprendizaje interactivos.

-Implementación: En esta etapa, se lleva a cabo la ejecución del programa de aprendizaje. Los materiales y recursos diseñados se entregan a la audiencia objetivo, ya sea a través de clases presenciales, sesiones virtuales, plataformas de e-learning u otros medios.

-Evaluación: La fase final del proceso ADDIE implica evaluar la efectividad del programa de aprendizaje. Se recopilan datos sobre el rendimiento de los estudiantes, la satisfacción del usuario, la eficacia de los materiales instruccionales y cualquier otro aspecto relevante del programa. Esta retroalimentación se utiliza para realizar ajustes y mejoras en futuras iteraciones del programa de aprendizaje.

Alfa de Cronbach

El método de Alfa de Cronbach es una medida de confiabilidad utilizada en la investigación y evaluación psicométrica para evaluar la consistencia interna de un conjunto de ítems o preguntas en un instrumento de medición, como cuestionarios o escalas. Este método es fundamental para determinar si los ítems de un instrumento miden de manera consistente la misma variable o constructo, de acuerdo a Oviedo y Campo (2017), se tiene los siguientes beneficios.

El principal beneficio es evaluar la consistencia interna: Determina si los ítems de un instrumento miden de manera consistente la misma variable o constructo. Es decir, si las preguntas o afirmaciones que componen el instrumento

son coherentes entre sí. Otro de sus beneficios es medir la confiabilidad: Proporciona una medida de la confiabilidad del instrumento. Un valor alto de Alfa de Cronbach sugiere una alta consistencia interna entre los ítems, lo que indica que el instrumento es confiable para medir el constructo en cuestión.

Así también, identificar ítems problemáticos: Permite identificar ítems que pueden no estar contribuyendo de manera adecuada a la medición del constructo. Si un ítem tiene una correlación baja con el resto de los ítems en el instrumento, podría ser un indicio de que ese ítem no está midiendo el mismo constructo que los demás. El método de Alfa de Cronbach es una herramienta estadística crucial para evaluar la calidad y confiabilidad de los instrumentos de medición en la investigación y evaluación psicométrica. Ayuda a los investigadores a garantizar que los instrumentos utilizados en sus estudios sean válidos y confiables para medir los constructos de interés.

Anexos de la investigación

Los anexos en una investigación son documentos, datos o materiales adicionales que se adjuntan al informe principal para proporcionar información complementaria, respaldar las afirmaciones hechas en el estudio o permitir a los lectores examinar más a fondo el trabajo realizado. En ese sentido, se tiene los instrumentos de recolección de datos como: 1. Guía de observación científica; 2. Cuestionario; 3. Guía de entrevista; 4. Link o enlace del material Mobbty; finalmente, fotografías y documentos que comprueban la existencia de aplicación y desarrollo de la investigación en curso.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño investigativo

Enfoque de investigación

El presente trabajo investigativo invierte un enfoque mixto cuya precisión de práctica se denota en compartir características, elementos, instrumentos, técnicas, métodos y procedimientos referentes a la cualitativa y cuantitativa. En ese sentido, Trejo (2021), señala que una investigación mixta refleja una complementariedad más no una contraposición de diseño investigativo, entonces, el objeto de estudio sobre la gamificación requiere ser analizada como técnica de aprendizaje comprendiendo las necesidades educativas de los estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”.

Tipo de investigación

Sobre el diseño investigativo se conceptualiza un tipo de investigación mezclada y compartida entre la de campo y documental, la primera responde hacia una realización en el lugar de los hechos, el cual, implica obtener la información de fuentes directas sin manipular ni guiar las variables, y la segunda, es un proceso sistemático y estratégico que requiere consultar fuentes documentales que deben ser leídos y analizados. (Monroy & Nava, 2018). Por ello, es necesario diagnosticar las necesidades escolares y al mismo tiempo analizar las ventajas y la oportunidad de involucrar la gamificación como técnica educativa en el sistema enseñanza-aprendizaje (

Nivel o alcance de la investigación

De sobremanera el nivel o alcance investigativo es descriptivo porque permite medir el fenómeno a estudiar mediante la descripción de los hechos tal y

como pasan en realidad. La ventaja de este alcance es analizar de forma directa la producción de acciones y contracciones del objeto de estudio en los sujetos (Hernández y Fernández, 2018, p. 63).

Métodos de la investigación

De la misma forma, los métodos del nivel teórico a utilizar responden al analítico-sintético: permitiendo descomponer en partes un todo y a partir de esas partes relacionarlas con otras teorías; inductivo-deductivo: el análisis a realizar se coordina en base a lo individual hacia lo general y viceversa comprendiendo el objeto de estudio; hermenéutico: forja la interpretación del fenómeno a estudiar en su campo natural y; bibliográfico: el uso de citas y fuentes bibliográficas para sustentar el análisis e interpretación vertida en la investigación (Pérez, Pérez, & Seca, 2020).

Técnicas e instrumentos de la investigación

Al mismo tiempo, en fiel cumplimiento de los objetivos específicos el uso de técnicas e instrumentos son vitales para la continuidad de la investigación, por eso es importante implementar (Maldonado, 2018):

-La observación científica con su guía respectiva para levantar información del contexto educativo de docentes y su planificación escolar en beneficio de levantar niveles de calidad en competencias digitales.

-La encuesta dirigida hacia los estudiantes de segundo año de bachillerato bajo la aplicación de un cuestionario estructurado por un número de diez preguntas clasificadas en tres cerradas, dos abiertas y cinco mixtas direccionado ha diagnosticar necesidades de aprendizaje.

-La entrevista con su guía pertinente forjada con características como: no estandarizada, de campo, participativa e individual, dirigida a personal capacitado y especializado.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Dando figura al diseño investigativo, dentro de este acápite la presente investigación delimita su población, la cual se entiende por la “constitución de la

totalidad de unidades que comparten un factor común el ser parte del objeto de estudio” (Niño, 2019, p. 54). Por consiguiente, se la define: a todo estudiante del segundo año de bachillerato y profesionales que se encuentran directa e indirectamente relacionados con el sistema de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”.

En consecuencia, se puede extraer la muestra siguiendo los pasos y etapas de los procesos de muestreo:

-Muestreo probabilístico

Con información previa se constata que dentro de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, se encuentra un total de 160 estudiantes matriculados en el bachillerato, sin embargo, la investigación selecciona un número de 40 alumnos correspondiente al segundo año de bachillerato, a lo mencionado, se argumenta mediante la siguiente fórmula investigativa:

$$n = \frac{Z^2 * p * q}{e^2}$$
$$n = \frac{1.96^2 * 50 * 50}{15^2}$$
$$n = \frac{9604}{225}$$
$$n = 42.7$$

En ese sentido, de acuerdo al resultado de la fórmula se obtiene un número de 42, pero con la finalidad convencional de acoger todos los estudiantes de segundo año de bachillerato se reduce a un número entero de 40. De esta manera, se introduce un muestreo aleatorio sistemático (Hernández, 2018).

-Muestreo no probabilístico

En sintonía, este tipo de muestreo es por conveniencia de la investigación seleccionando a dos informantes clave, quienes cumplen características fundamentales en beneficio de alimentar el análisis científico (Gregorio, 2023), en

ese sentido, el informante A es un profesional especializado en técnicas de aprendizaje y enseñanza, sobre las competencias digitales y desarrollo de planificaciones educativas. En cambio, el informante B, es un representante de la gestión educativa de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, quien proveerá datos sobre las necesidades escolares y la priorización de introducir nuevas estrategias en educación (Espinoza, s/f).

Sobre el contexto de la investigación, toda la procedibilidad investigativa se ventila dentro de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, de la ciudad de Cayambe, provincia de Pichincha, con los estudiantes de segundo año de bachillerato bajo la tutela del docente de la asignatura de historia. Donde la muestra se refleja en 40 estudiantes de diferentes edades y género, sumado a los dos informantes claves de la localidad.

Factibilidad

Mobbyt es una plataforma digital totalmente interesante donde abre las puertas de diferentes juegos mentales y de ciencia, utilizando el razonamiento crítico como principal recurso de estudio de los estudiantes, así mismo, les permite extender la investigación de lo impartido en el aula de clase, es decir es una técnica que favorece de manera aliada al sistema convencional. Transformando su metodología de evaluación.

-Coeficiente Alfa de Cronbach

Este método se logra evidenciar la factibilidad de conformidad a la aplicación del ítem bajo las siguientes respuestas:

Cuadro N° 1. Fiabilidad de la aplicación del producto

Evaluación	1	2	3	4	5	TOTAL
Criterio 1	1	4	2	28	5	40
Criterio 2	0	2	4	21	13	40
Criterio 3	0	1	8	17	14	40
Criterio 4	3	1	15	21	0	40
Criterio 5	2	7	11	6	14	40

Criterio 6	0	4	9	17	10	40
Criterio 7	3	0	0	27	10	40
Criterio 8	5	0	0	17	18	40
Criterio 9	2	7	0	0	31	40
Criterio 10	1	0	4	12	23	40

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Producto (Ulcuango, 2023).

Dentro de este proceso la fiabilidad del producto se simplifica en los resultados emitidos por los estudiantes, que son parte fundamental como sujetos principales en la investigación, ante ello, se tiene los resultados expuestos en la tabla anterior, bajo esos criterios y en exposición se determina lo siguiente de conformidad a Rodríguez y Reguant (2018):

$$\alpha = \frac{k(1 - \sum s_i^2 \cdot s_i^2)}{k - 1}$$

$$\alpha = \frac{40(1 - \sum 10_{1-5}^2 \cdot 10_{1-5}^2)}{40 - 1}$$

$$\alpha = 0,862$$

Cuadro N° 2. Estadística de correlación del cuestionario de evaluación

Evaluación	Media	Desviación estándar	TOTAL
Criterio 1	1.89	1,099	40
Criterio 2	1.75	1,082	40
Criterio 3	1.92	1,0993	40
Criterio 4	1.77	1,084	40
Criterio 5	1.99	1,0999	40
Criterio 6	1.67	1,073	40
Criterio 7	1.72	1,079	40
Criterio 8	1.84	1,093	40
Criterio 9	1.86	1,096	40
Criterio 10	1.94	1,0996	40

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Producto (Ulcuango, 2023).

Bajo este criterio pormenorizado de los criterios de evaluación podemos evidenciar que la media bajo la escala de Cronbach se encuentra dentro del intervalo favorable para el direccionamiento de la aplicación del producto, con un porcentaje de fiabilidad de 0,862, dato factible para los sujetos dentro del aula de clase bajo la técnica de la gamificación.

Operacionalización de las variables

Cuadro N° 3. Operacionalización de las variables

Variable independiente: Gamificación	
Contextualización	Esta técnica pedagógica implica traducir los principios teóricos y prácticos en acciones concretas y elementos sustanciales que se puedan implementar en el entorno educativo, con el fin de aumentar la participación, motivación y compromiso de los participantes, dicha variable es independiente porque se encuentra vertida en entornos digitales.
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> -Innovación tecnológica. -Plataformas digitales educativas. -Tecnología educativa. -Globalización del aprendizaje y enseñanza. -Técnicas y métodos virtuales para la pedagogía.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> -Diseño mecánicas de juego. - Integración de narrativas. - Personalización. - Feedback continuo. -Evaluación y análisis.
Directrices e interrogantes	<ul style="list-style-type: none"> - Plan estratégico para fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el sistema educativo ecuatoriano. -Acceso a internet. -Uso de tecnologías de la información y comunicación. -Contenidos de la asignatura de historia para el segundo año de bachillerato. <p>¿Cómo introducir la gamificación para la asignatura de historia?</p>

	<p>¿Qué mecánicas de juego se puede utilizar para los estudiantes del segundo año de bachillerato?</p> <p>¿Qué materiales y recursos se necesita para utilizar la gamificación?</p> <p>¿Cuáles son las principales plataformas virtuales de innovación y diseño de la gamificación?</p>
Instrumentos	<p>Guía de entrevista</p> <p>Cuestionario</p>
Variable dependiente: El proceso enseñanza-aprendizaje.	
Contextualización	<p>Este proceso permite a las personas adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y valores que son esenciales para su desarrollo personal y profesional. La enseñanza no solo se trata de transmitir datos, sino también de enseñar a los individuos cómo pensar críticamente, resolver problemas, comunicarse eficazmente y adaptarse a situaciones cambiantes. A través del proceso de aprendizaje, se alienta a los individuos a cuestionar, analizar y evaluar la información que reciben, su dependencia radica a la unidad educativa que promueva o fomente su cambio o mejoría.</p>
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> -Sistema nacional educativo. -Transformación continua. -Vinculación al mundo virtual. -Investigación con fuentes en la web.
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> -Establecimiento de objetivos de aprendizaje claros. -Diseño de actividades de aprendizaje significativas. -Utilización de estrategias pedagógicas efectivas. -Integración de tecnología educativa. -Evaluación formativa y sumativa. -Adaptación y mejora continua.
Directrices e interrogantes	<ul style="list-style-type: none"> -Plan estratégico para fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el sistema educativo ecuatoriano. -Malla curricular de la asignatura de historia. -Acuerdos y estrategias pedagógicas de la institución. <p>¿El proceso enseñanza-aprendizaje necesita de una transformación en pro mejora de los estudiantes y docentes?</p> <p>¿Qué técnicas o métodos pedagógicos necesita el proceso enseñanza-aprendizaje?</p>

	¿A partir de su conocimiento que estrategias utilizaría usted para mejorar la calidad educativa? ¿Qué necesita el proceso enseñanza-aprendizaje ecuatoriano actualmente para mejorar su calidad educativa?
Instrumentos	Guía de entrevista Cuestionario

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Operacionalización de las variables (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Paralelamente, este epígrafe determina el análisis e interpretación de todo el material recolectado, estructurado bajo los lineamientos de las técnicas de la observación científica, encuesta y entrevista, de tal manera, se valora los siguientes datos e información:

-Observación científica

Después de aplicar la guía de observación científica dentro del aula de clase de los dos paralelos del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, se puede evidenciar que existe estudiantes entre hombre y mujeres con intervalo de edad de 14 a 16 años; al mismo tiempo, la mezcla de plurinacionalidad y multiétnico se expresa dentro del sistema enseñanza-aprendizaje de la institución. Sus horarios se encuentran regulados desde las 07h00 am hasta los 13h00 pm.

Una de las características fundamentales de esta observación es que todos los estudiantes tienen un dispositivo que comprende a las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C), como teléfonos celulares, tablets y computadoras, donde el primero y el segundo su uso es permanente mientras que la última solo llevan a la institución cuando ellos creen conveniente. Se puede dar una respuesta por percepción que el uso de estos aparatos digitales solo es utilizado para consultar y comunicarse a través de mensajería. Mas no para interactuar dentro de aplicaciones educativas de competencias digitales ni técnicas como la gamificación.

El entretenimiento de los adolescentes se enfasca específicamente en competencia de superar niveles destacando en el mundo virtual su avance y la complejidad para lograrlo hacer, pues, la interacción dentro del aula de clase se

contrapone a un diálogo sano, fijando una rivalidad de ser mejor que el otro dentro del juego. Evitar dicha rivalidad es una situación imposible, pero cambiar las estrategias del juego y sus detalles para la educación buscando un rendimiento académico satisfactorio sería una solución para obtener una mejor atención por parte del estudiantado.

Es ahí donde entra la gamificación, si los estudiantes están interesados en mejorar niveles de juegos que les llama la atención, la o el docente deberá crear e innovar instrumentos o herramientas definidas por un juego académico, por ejemplo: si se desea incorporan pensamientos filosóficos se puede realizar un juego como Criminal Case, cada escenario remonta la época de donde nació bajo la personalidad del autor de dicha teoría hasta que logre acabar el caso y determinar con afirmación de que se trata, así el tutor puede evidenciar los avances y como se desarrolla ante los niveles más difíciles de comprensión.

La asignatura de historia para el tipo de estudiantes actualmente es un espacio de aburrimiento, donde se determina a partir de fechas y situaciones o momentos de alto prestigio y renombre, ante ello, hoy en día lo que desean los estudiantes es tener más popularidad dentro de las redes sociales evidenciando sus habilidades y capacidad en beneficio de tener más seguidores que en parte son público de su misma edad. Paralelamente, la educación debe lidiar con ello porque se introduce los famosos tik tok en las aulas de clases, entonces, debe poner ante el problema una oportunidad de enseñanza.

Reflejar las capacidades de los estudiantes en educación bajo el escenario de las aplicaciones digitales, es una gran oportunidad para ingresar la gamificación, en el sentido de renacer los escenarios nacionales de renombre como la batalla de pichincha, el primer grito de independencia, los debates para la creación de las primeras constituciones del Ecuador, entre otros, así si el estudiantado utiliza disfraces, teatro, y diferentes elemento que conlleva la actividad daremos luz hacia información imprescindible en su desarrollo sobre la historia ecuatoriana, teniendo un importante avance y además los intereses de tener más público más allá de ello fomentarlo.

Claramente, la historia es una asignatura que genera poco interés en el actual ambiente escolar, donde las técnicas que emplea la o el docente son convencionales, lecciones orales, escritas y preguntas abiertas que buscan la interpretación del alumno. Esa dinámica es quebrantable para el fortalecimiento del sistema de enseñanza-aprendizaje que requiere evolucionar y desarrollar mejores niveles de calidad desde la atención del estudiante hacia la comprensión de los contenidos.

Es evidente la necesidad de ingresar la gamificación como una alternativa que genera opciones de enseñanza, con resultados satisfactorios para el estudiante y su docente desde el aprendizaje y la calidad de planificaciones educativas. Potenciando su labor y el sacrificio de los alumnos en el campo escolar, magnificando la relación entre el docente y su estudiantado, provocando confianza y manteniéndola, reduciendo los problemas y atendiendo necesidades a partir de lo que el estudiante requiere.

-Encuesta

En este acápite los datos cuantitativos se reflejan a partir de la recolección de datos a los estudiantes de segundo año de bachillerato, interpretando a partir de los métodos estadístico y bibliográfico, con argumentos críticos y sólidos que comprende el diagnóstico de conformidad a la siguiente estructura:

Pregunta 1

Explique ¿Cómo es la dinámica del docente al impartir la asignatura de historia? ¿Qué actividades realiza la o el docente para enseñar?

Para la aplicación de esta pregunta abierta se conceptualizan las siguientes respuestas, donde los encuestados determinan diferentes aceptaciones con respecto a un sistema pedagógico convencional, así se obtiene:

Respuesta 1: Lecciones orales y escritas para retroalimentar contenidos.

Respuesta 2: Trabajos en grupo con su exposición respectiva.

Respuesta 3: Uso de mapas conceptuales y cuadros sinópticos para sintetizar información.

Respuesta 4: Lectura comprensiva y búsqueda bibliográfica.

Respuesta 5: Clases magistrales y tareas a casa.

Cuadro N° 4. Dinámica y actividades de enseñanza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Respuesta 1	12	30%
Respuesta 2	8	20%
Respuesta 3	10	25%
Respuesta 4	4	12%
Respuesta 5	6	13%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

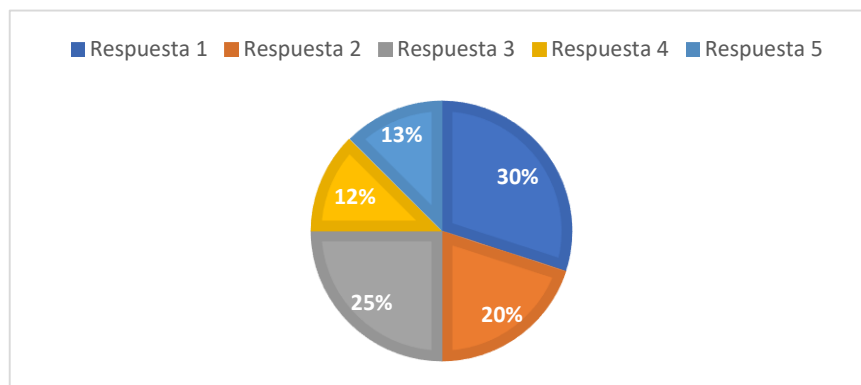


Gráfico N° 7 Dinámica y actividades de enseñanza

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023)

Análisis e interpretación

Se ha verificado que las lecciones orales y escritas como técnica educativa para retroalimentar contenidos se utiliza a menudo, siendo la alternativa con el

mayor índice, su fin es claro por parte del docente al introducir la oralidad en el aula de clase, impulsando a argumentar y definir con sus propias palabras conceptos y definiciones. Ahora bien, la escritura logra receptar con mayor precisión cualquier información vital que crea el profesor, así las lecciones escritas cristalizan la enseñanza y aprendizaje, pero, su uso actualmente se encuentra en un total rompimiento por dar facilidades de copia ultrajando sus finalidades (Giler, et al., 2023).

Sobre los trabajos en grupo donde su evaluación se genera a través de exposiciones orales, el uso de los mapas conceptuales y cuadros sinópticos, lectura comprensiva bajo proporcionalidades de un arqueo bibliográfico y clases magistrales con tareas a casa cuya presentación sean presenciales dentro de un ahoja de papel, se caracterizan hacia un sistema convencional, aunque la búsqueda de fuentes bibliográficas debe ser bajo los parámetros de métodos como el sintético-analítico o el inductivo-deductivo, especialmente dentro de la asignatura de historia que su mayor recurso es texto (García, et al., 2018). Entonces, los estudiantes de segundo año de bachillerato aún se encuentran dentro de los métodos y técnicas educativas que buscan repetir el texto de la fuente y más no un razonamiento crítico.

Cuando un grupo de estudiantes busca transformar un sistema pedagógico obsoleto se demuestra dentro del rendimiento académico y por ende la atención, colaboración y permanencia a la guía de clase, pero no se lo puede obtener bajo técnicas convencionales cuando la globalización y las nuevas tecnologías se encuentran abiertas y a disposición, en ese sentido, la gamificación abre un camino de revolucionar aquellas técnicas bajo el uso de aplicaciones digitales con el fin de despertar el interés de búsqueda de información y competitividad académica.

Pregunta 2

¿Qué necesita usted como estudiante para mejorar su rendimiento académico y aprendizaje?

La información vertida de esta pregunta abierta se desglosa de la siguiente manera, ya que existieron diferentes respuestas donde los sujetos de estudio expresaron de diferente manera sus necesidades:

Respuesta 1: Servicio de internet en el aula de clase.

Respuesta 2: Uso de aparatos digitales.

Respuesta 3: Recursos y fuentes bibliográficas de la web.

Respuesta 4: Comunicación permanente.

Respuesta 5: Actividades digitales y tareas más interesantes.

Cuadro N° 5. Necesidades académicas y de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Respuesta 1	10	25%
Respuesta 2	4	10%
Respuesta 3	11	27%
Respuesta 4	7	18%
Respuesta 5	8	20%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

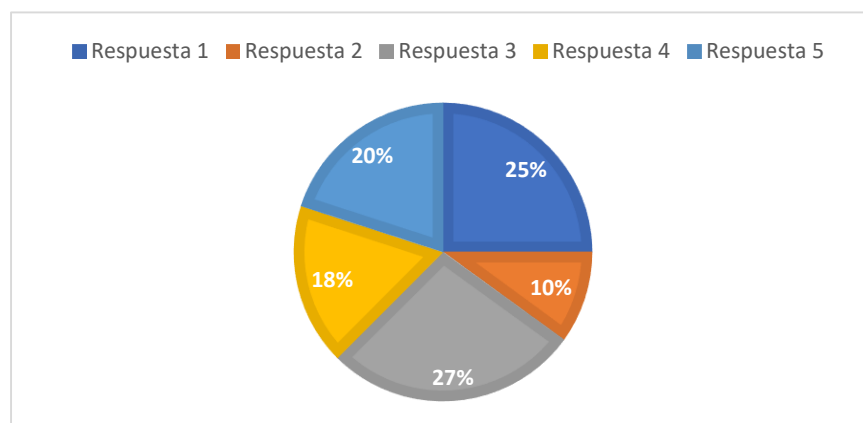


Gráfico N° 8. Necesidades académicas y de aprendizaje

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Los recursos y fuentes bibliográficas de la web es una de las alternativas con más prevalencia dentro de la encuesta, es decir, que la necesidad de los estudiantes del segundo año de bachillerato es tener recursos digitales como aplicaciones de búsqueda o bibliotecas virtuales que faciliten la investigación y análisis de las actividades o tareas, al mismo tiempo, tener fuentes bibliográficas en donde revisar y no solamente tener el libro textual guía. Los recursos digitales deben ser utilizados dentro de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes como una medula de preparación para el futuro moldeando estrategias de investigación y fortalezas tecnológicas como creación e innovación educativa forjando prosperidad y desarrollo (Anguita, et al., 2020).

Sobre el servicio de internet dentro del aula de clase, es un problema complejo especialmente para el control del mismo, por otro lado, la gestión económica y financiera en beneficio de acceder y sostener el servicio que vendría por parte del Estado. Sin embargo, sus ventajas superan a las negativas que podría conllevar, es tan necesario para introducir las nuevas generaciones tecnológicas especialmente aquellas técnicas y métodos de enseñanza-aprendizaje. También, la comunicación permanente, es una opción para mejorar el rendimiento y con seguridad si ese diálogo es mediante de aplicaciones digitales; su fin justifica la oportunidad de innovar los contenidos e información con la tecnología (López, 2022).

Los sistemas de educación ya experimentaron la actividad pedagógica virtual cuando la COVID-19 invadió el planeta, por ello, no se debe dejar aún lado el mundo digital, su amplia gama de herramientas e instrumentos permiten enfocarse en crear actividades de interés para los estudiantes, especialmente la pedagogía en bachillerato que busca ser determinante con bases teóricas para la universidad. Ahora bien, la competitividad de este grupo de estudiante se enfrasca en el imperante escenario digital, donde el desempeño y sacrificio se refleja en juegos digitales con evaluación de creación e innovación por la elaboración de instrumentos propios.

Pregunta 3

¿Cree usted que la metodología de enseñanza que utiliza su docente de la asignatura de historia es la correcta?

Dentro de las respuestas extraídas de la pregunta 3 estructurada como mixta, se logra evidenciar diferentes afirmaciones dependiendo de la alternativa, su finalidad es entender la necesidad de cambiar o mantener la metodología de enseñanza, propiciando en las técnicas pedagógicas que se utiliza, así se obtiene:

Cuadro N° 6. Metodología de enseñanza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	15%
NO	34	85%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

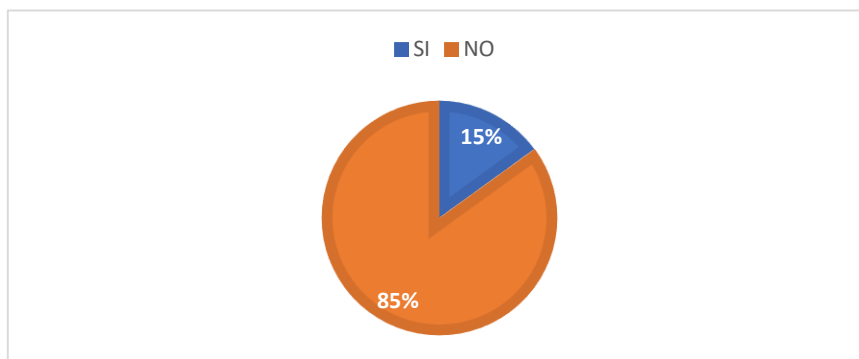


Gráfico N° 9. Metodología de enseñanza

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Es evidente que el No supera abismalmente a la otra alternativa, donde 34 estudiantes del segundo año de bachillerato no están de acuerdo con la metodología impartida por el docente, en primer lugar, afirman que la falta de interés a los

contenidos que se ventilan y desarrollan, producen un total rechazo a la pedagogía adoptada; sobre las actividades y tareas responden a la repetición de información de un texto a otro, con lecturas de párrafos extensos de una sola fuente bibliográfica, sin tener una comparación entre autores y la inter relación entre estudiantes y el docente para alcanzar niveles de confianza.

En cambio, aquellos estudiantes que respondieron Si, son determinantes del éxito de la metodología utilizada por parte del docente, especialmente, porque reflejan excelentes calificaciones y rendimiento académico, y, sobre las actividades y tareas la dedicación es permanente porque entienden el hilo de enseñanza de la docente. Ante ello, los estudiantes que sobresalen siempre encuentran la manera de adaptarse a los cambios o nuevos métodos pedagógicos incluso si estos se encuentran estandarizados hacia un grupo en especial de estudiantes.

En definitiva, el uso metodológico de la asignatura de historia es insatisfactoria para los estudiantes, estipulada por amenazas como falta de atención, desempeño, investigación, creación, e innovación de contenidos con el uso de aparatos y aplicaciones digitales. Al no implementar técnicas educativas digitales en el estudiantado moderno lo único que genera es rechazo, y al mismo tiempo, se baja el nivel de calidad educativo, propiciando a estancar el desarrollo académico tanto del estudiante como del docente.

Pregunta 4

¿La o el docente de la asignatura de historia utiliza la técnica de gamificación dentro del aula de clase?

Para la exposición de los datos de esta pregunta cerrada, se debe analizar su alcance de conocer si ha existido la técnica de gamificación dentro del aula de clase de la asignatura de historia:

Cuadro N° 7. Gamificación en el aula de clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	2%

NO	39	98%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).
Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

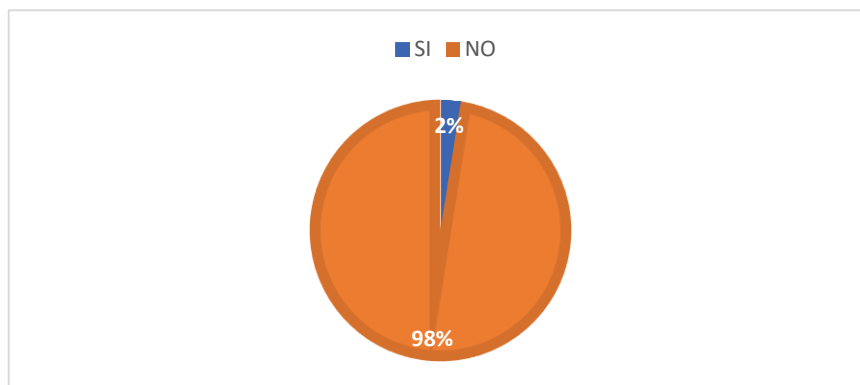


Gráfico N° 10. Gamificación en el aula de clase

Elaborado por: Ulcuango (2023).
Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Indiscutiblemente, el No sobresale dejando en evidencia la ausencia de la gamificación como técnica educativa, es decir dentro de la asignatura de historia existe actividades y tareas que responden al convencionalismo, porque en el momento que se implemente la gamificación se introduce recursos y aplicaciones digitales utilizando un inventario de ideas y estrategias de innovación en perspectiva de crear instrumentos o tareas en la web; así la competitividad de forjar más interés de exponer las habilidades y conocimientos de los estudiantes.

Por otro lado, se debe enfatizar sobre el conocimiento de la gamificación porque puede ser confundido con el mal uso de las aplicaciones y plataformas digitales, y la finalidad de los juegos y la configuración de instrumentos para poner en ejercicio las habilidades y conocimientos puede ser corrompida como un espacio para invadir redes sociales, o entretenimiento mal intencionado, resistiéndose a la creación e innovación de instrumentos, y la falta de preparación de contenidos. En

ese sentido, la gamificación es tan necesaria en la pedagogía actual fortaleciendo conocimientos y experiencia académica (Vergara, 2020).

Pregunta 5

¿Sabe crear, innovar y mejorar los instrumentos y actividades educativos que necesita dentro del aula de clases con respecto a la asignatura de historia?

Dentro del análisis e interpretación de las respuestas de esta pregunta mixta tienen su alcance en conocer las habilidades y conocimientos de los estudiantes del segundo año de bachillerato, teniendo en cuenta que los aparatos digitales y el servicio de internet actualmente se encuentra a disposición y con mayor cobertura, enlazando diferentes aplicaciones y plataformas web.

Cuadro N° 8. Crear, innovar y mejorar instrumentos educativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	42%
NO	23	58%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

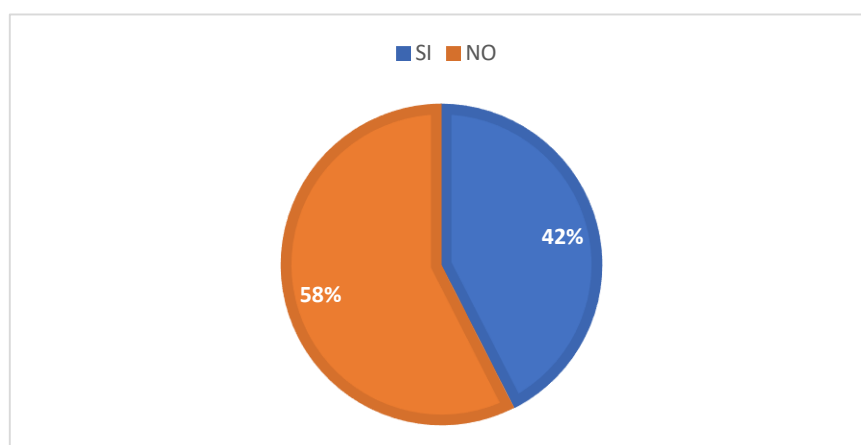


Gráfico N° 11. Crear, innovar y mejorar instrumentos educativos

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Sobre la creación, innovación y mejoramiento de los instrumentos educativos, se refiere aquellos recursos que el estudiante tiene para estudiar o retroalimentar contenidos, despejar dudas y contestar interrogantes que requieran de un pensamiento crítico, las nuevas tecnologías bajo el uso de aplicaciones y entornos digitales permiten definir herramientas de estudio fácilmente, utilizando métodos de síntesis y análisis en el perfeccionando de destrezas.

Por una parte, 17 alumnos conocen sobre la creación, innovación y mejoramientos de tareas o instrumentos de apoyo, deduciendo a simple percepción el uso continuo de las TIC con el servicio de internet, donde permanentemente se exponen a utilizar aquellas plataformas que mezclan juegos mentales con información científica, imponiendo estrictamente un interés de búsqueda e investigación. La competitividad búsqueda que el estudiante se esfuerce para evitar quedar en últimos lugares y exponer el conocimiento frente a un público.

En cambio, los 23 estudiantes que desconocen estrategias para crear, innovar y mejorar sus instrumentos educativos, comprenden los recursos textuales escritos dentro de un cuaderno o papelógrafo, no utilizan instrumentos digitales sobrellevando análisis de texto con más texto, es ahí, donde requiere intervenir la pedagogía con nuevas estrategias invirtiendo juegos o actividades de competitividad en el auge del uso de las tecnologías, profundizando los contenidos y la audacia de conseguir contenido extra (Peñaherrera, 2022).

Pregunta 6

Del siguiente listado ¿Que opción recomendaría usted a su docente?

Para comprender el análisis de esta pregunta cerrada pero con la facultad de seleccionar las respuestas que crea conveniente el encuestado se deja por sentado las siguientes alternativas: 1. Implementar competencias académicas a través de entornos digitales para retroalimentar los contenidos de la asignatura; 2. Utilizar juegos online para evaluaciones de cada contenido de la asignatura de historia; 3. Perfeccionar los instrumentos y herramientas educativas en plataformas digitales sobre la realización de los contenidos de la asignatura de historia y; 4. Coordinar

juegos tradicionales y convencionales con el uso de aplicaciones digitales para la entrega de tareas y evaluaciones.

Cuadro N° 9. Recomendaciones pedagógicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alternativa 1	33	26%
Alternativa 2	40	31%
Alternativa 3	24	19%
Alternativa 4	31	24%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

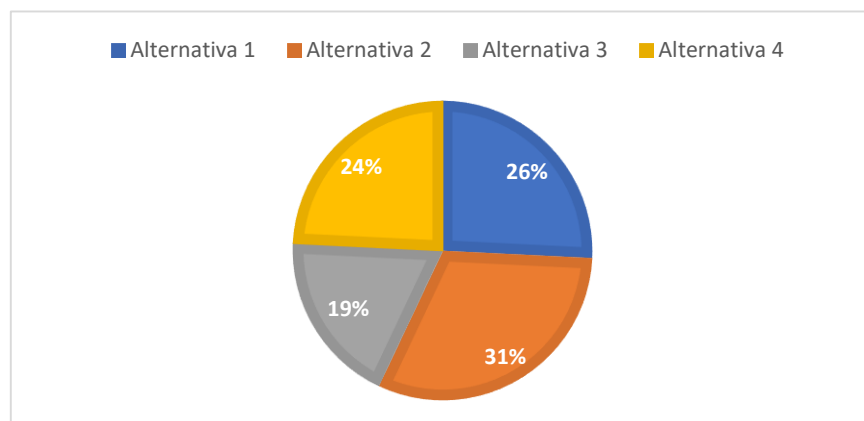


Gráfico N° 12 Recomendaciones pedagógicas

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

En medida se puede observar con claridad que las alternativas responden hacia la innovación tecnológica, entonces, el estudiantado requiere inmediatamente de implementar técnicas novedosas como la gamificación que inspire confianza al momento de ser participe, donde su única puntuación de evaluación sea la creación, innovación y mejoramiento de sus recursos académicos, esta particularidad permite

ser más competitivo y participe en el aula de clase, aumentando la relación entre el docente y los estudiantes.

El utilizar plataformas digitales para introducir la gamificación es un escenario de continua capacitación e innovación del docente, porque tiene una ardua labor de promocionar estrategias de evaluaciones y retroalimentación mediante juegos cognitivos que despierte interés de búsqueda e investigación, fortaleciendo el razonamiento crítico, el análisis y síntesis de manera precisa, eficiente y clara. Actualmente, los estudiantes prefieren trabajar mediante las TIC y programas digitales, demostrando su talento, habilidad y destreza con respecto a su conocimiento, y el docente puede implementar un control más riguroso con sistemas óptimos (Villalba & Aguilar, 2020).

Pregunta 7

¿Desea estudiar, interactuar y ser evaluado en el aula de clase a través de juegos en aplicaciones digitales?

Dentro del análisis de esta pregunta mixta se diferencian dos alternativas que emanan diferentes criterios con respecto a la aceptación de la gamificación:

Cuadro N° 10. Juegos pedagógicos en aplicaciones digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	36	90%
NO	4	10%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

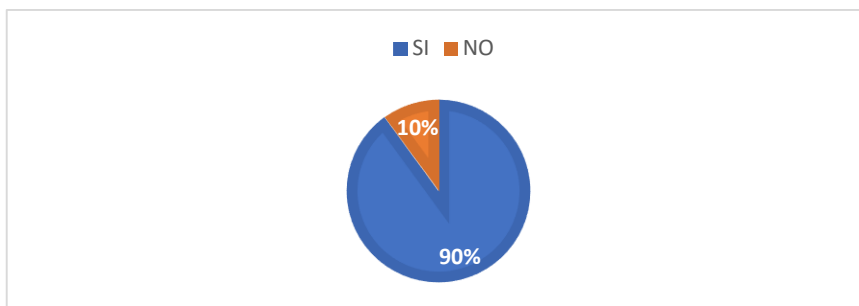


Gráfico N° 13 Juegos pedagógicos en aplicaciones digitales

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Objetivamente, la prevalencia de adquirir conocimiento mediante los entornos digitales es evidente en los adolescentes, con dirección hacia la elección de un camino profesional, así los estudiantes de bachillerato requieren imprescindiblemente asociarse y comprometerse con las necesidades de las nuevas tecnologías, y si su educación utiliza aquellas estrategias que permitan involucrarse en la innovación, creación y mejoramiento de sus recursos de aprendizaje dentro de las plataformas virtuales es el éxito del alumno moderno, bajo parámetros que evalúen las habilidades y conocimientos de razonamiento crítico y destrezas.

Paralelamente, el escenario de los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia se determina con la espera de ser partícipes en un sistema pedagógico moderno que conlleve el uso de tecnologías y el internet, abriendo camino hacia nuevas herramientas novedosas e innovadoras, que fortalezcan el aprendizaje magnificando la enseñanza y, la relación docente-estudiante puede verse cristalizada por la comprensión de las necesidades estudiantiles, y la gamificación es el inicio para abrirse al mundo de las nuevas tecnologías (Pibaque & Vélez, 2022).

Pregunta 8

De los siguientes juegos educativos digitales ¿Cuáles conoce o ha experimentado?

Alternativa 1: Kahoot

Alternativa 2: Quizizz

Alternativa 3: Mentimeter

Alternativa 4: Ta-Tum Alternativa 5: Mobbyt Alternativa 6: Genially

En ese sentido, el análisis de esta pregunta se estructura bajo las aplicaciones y plataformas digitales donde se puede introducir la gamificación como estrategia educativa, de tal manera, conociendo la favorabilidad de cada uno de ellos, es necesario establecer el porcentaje de aceptación de las principales aplicaciones.

Cuadro N° 11. Juegos educativos digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Respuesta 1	37	57%
Respuesta 2	21	32%
Respuesta 3	1	1%
Respuesta 4	1	2%
Respuesta 5	5	8%
Respuesta 6	0	0%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

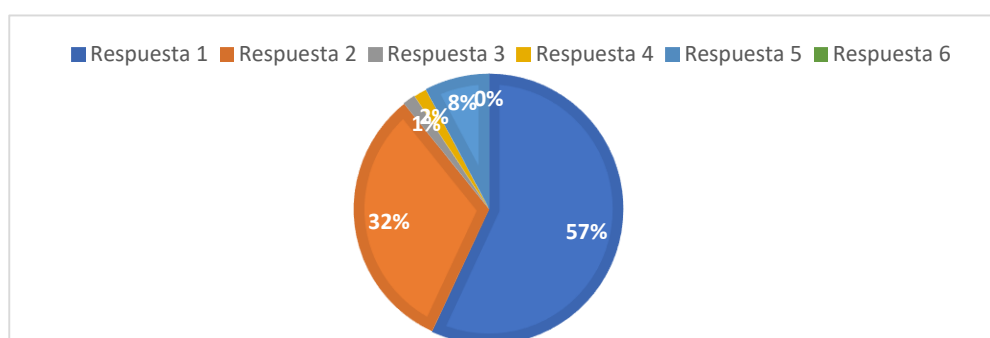


Gráfico N° 14 Juegos educativos digitales

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Sobre las aplicaciones digitales, la más conocida y aceptada por los estudiantes del segundo año de bachillerato es Kahoot, los estudios de Pérez & Cabezas (2023), señala que esta aplicación es utilizada con más permanencia en adolescentes por su inversión de estrategias didácticas de atención y comprensión del contenido; pone en alerta a los participantes impulsándolos a investigar y preparar datos y contenidos para no fallar al seleccionar una respuesta rápidamente, la lectura comprensiva, el razonamiento crítico y la síntesis de texto.

Cuando se fomenta el uso de aplicaciones para empoderar la enseñanza-aprendizaje siempre tiende a reflejarse los mismos errores convencionales como la repetición y permanencia de los mismos recursos e instrumentos, lo que desborda una preocupación y responsabilidad por parte del docente a construir mejores herramientas de formación, competitividad y evaluación con el único fin de direccionar a los estudiantes a mejorar sus hábitos educativos.

Pregunta 9

¿Usted piensa que la gamificación como técnica de aprendizaje es la opción que mejoraría la atención, desempeño y desenvolvimiento creativo en la asignatura de historia?

Cuadro N° 12. Gamificación técnica de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	27	68%
NO	13	32%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

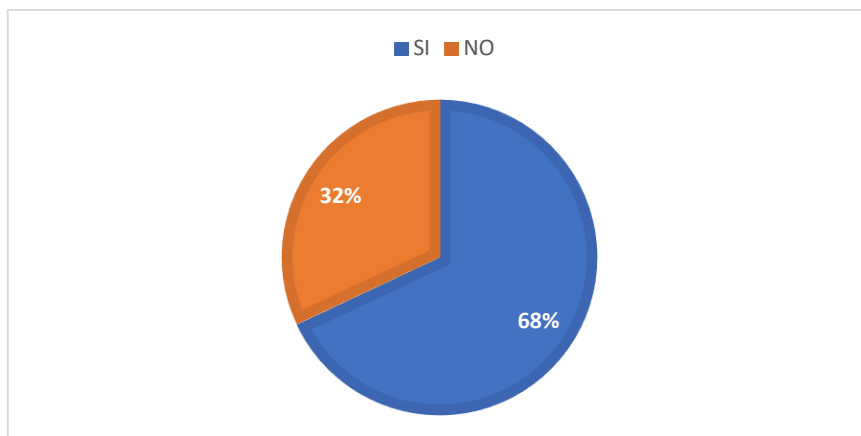


Gráfico N° 15. Gamificación técnica de aprendizaje

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

La fracción que brinda una identificación positiva hacia el uso de la gamificación en la asignatura de historia por parte de los estudiantes de segundo año de bachillerato es un contexto de aceptación hacia las nuevas modalidades y formas de aprendizaje que el sistema de enseñanza debe adaptar para una transformación radical, con resultados eficaces para los estudiantes que requieren de más conocimientos tecnológicos para combatir las fuentes de información que tiene la web.

Pregunta 10

¿Está de acuerdo en ser partícipe de un plan de clase en la asignatura de historia en la cual se utilice la gamificación como técnica de aprendizaje y enseñanza?

Cuadro N° 13. Plan de clase con gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
SI	33	83%
NO	7	17%
Total	40	100%

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

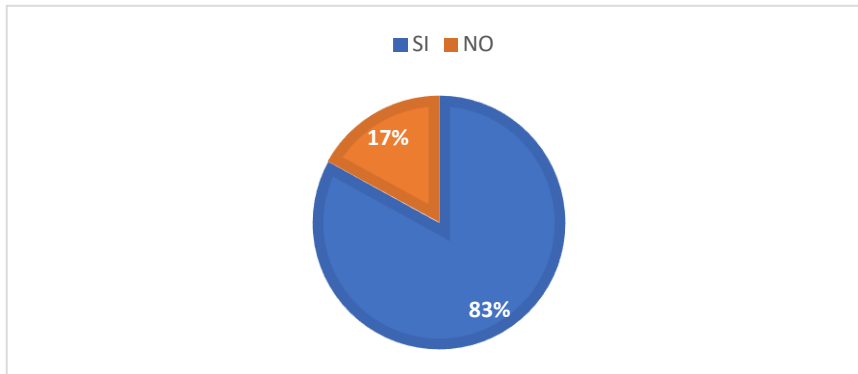


Gráfico N° 16. Plan de clase con gamificación

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Cuestionario (Ulcuango, 2023).

Análisis e interpretación

Cuando se innova y se propone estrategias novedosas para estudiantes de bachillerato siempre la atención será permanente, por ello, la muestra determina ser participe de un plan de clase que contenga la gamificación en la asignatura de historia, forjando claramente un desarrollo significativo para el sistema de aprendizaje-enseñanza, ante ello, el docente deberá gestionar todos los recursos necesarios para introducirla de mejor manera involucrando normas y reglas de uso y evaluación del estudiante como de su trabajo en el aula de clase.

-Entrevista

Para el análisis e interpretación de la entrevista, la investigación determina una estructura acorde los informantes clave, empoderando con prioridad sobre la técnica de gamificación y su relación con el sistema de enseñanza-aprendizaje, el cual, requiere ser estudiado para introducir la técnica educativa:

Sobre el informante A, se analiza en primer lugar, el contexto del sistema de enseñanza-aprendizaje que hoy en día se utiliza en la dinámica educativa nacional e internacional. En ese sentido, las necesidades priman especialmente con los ámbitos que participan dentro del sistema y uno de ellos es la globalización y la tecnología, su uso es la espina medular para desarrollar y avanzar en la educación,

comprendiendo necesidades, debilidades y amenazas en cada institución educativa y al mismo tiempo las necesidades sociales.

Para ello, (Loja & Quito, 2021), afirma que la transformación de los sistemas educativos es una necesidad inminente para pasar de una pedagogía tradicional a una crítica e innovadora, es ahí donde resalta el rol del docente para enfrentar retos que contribuyan al buen camino del desarrollo educativo, cambiando planificaciones y estrategias de aprendizaje en contraposición innovar juegos de enseñanza con resultados en competitividad académica. Además, de constatar una formación a la vanguardia de innovar nuevas estrategias que cubran necesidades sociales mejorando la relación del estudiante moderno con el docente.

Sobre la gamificación como técnica educativa, permite abrir un vínculo entre la tecnología, la información y la confianza del estudiante para interactuar de manera crítica y sustentable hacia los sedimentos y pilares de los contenidos digitales, con certeza esta técnica introduce al docente hacia un campo nuevo de experimento, donde en cada momento se debe innovar estrategias que lleguen al estudiantado para adquirir atención, interés y deseo de investigar. Este último elemento se conceptualiza por el alcance de perfeccionamiento como estudiante, proyectándose a tener bases de competitividad en el camino como aprendiz de la ciencia.

Las principales ventajas que tiene la gamificación responden hacia dos lineamientos, los que trae para el estudiante y de los docentes. Los estudiantes al momento de ser integrantes de esta técnica demuestran un altísimo interés de participar, siempre y cuando el uso de aplicaciones y redes digitales estén por medio; permite alzar el nivel cognitivo porque depende de una investigación exhaustiva de un contenido en referencia; fusiona el manejo tecnológico con la información científica con el fin de obtener análisis críticos y de razonamiento y; mejora la relación estudiante-docente con énfasis en las evaluaciones.

Los docentes, son objeto de evaluación continua con la gamificación, pues su uso no permite convencionalismos ni repeticiones, siempre se demuestra innovación y creación de nuevas estrategias de pedagogía, invirtiendo diseños y planificaciones pedagógicas a través de entornos, páginas o aplicaciones digitales,

destinadas a generar un acción positiva y de competitividad en el estudiantado, impulsando a capacitarse continuamente para fortalecer conocimientos y al mismo tiempo influye en el ejercicio de la transformación pedagógica.

Esta técnica no es nueva, pero su uso, es lo que destaca dentro de los sistemas educativos, cada actividad sobresale por su estrategia e innovación en el campo educativo, la forma de desarrollarlo y de instaurar reglas y normas en beneficio de su aplicación, comprensión y finalidades. La globalización entra como factor su adyacente a imponerlo, ya que al mismo tiempo podemos evaluar el sistema educativo nacional con participantes de diferentes instituciones, generando espacios de recreación académica y sencillamente ahorrando tiempo indispensable para otras tareas de refuerzo.

Paralelamente, (García, 2019), señala que la gamificación pretende generar un aprendizaje significativo a partir de la experimentación voluntaria y motivada, adquiriendo habilidades y destrezas, su trabajo fundamental es en grupo gracias a los espacios de respeto y atención a las opiniones de los demás, en ese sentido, la motivación para presentar los conocimientos de manera atractiva son un hecho, con el fin, de producir desarrollo, compromiso, colaboración y resolución de problemas. La creatividad, imaginación, pensamiento lógico y razonamiento deductivo es un reto de mucha dedicación por parte del docente y estudiantes.

Sumando sobre esta técnica las herramientas que corresponden a las aplicaciones y entornos digitales por ejemplo: Edmodo permite a los docentes interactuar con los alumnos en crear ejercicios, tareas o establecer insignias por los logros alcanzados, Elever genera un monitoreo continuo generando experiencia con sus tareas y ejercicios, Toovari es una plataforma de multijugador con tienen un programa de refuerzo, apoyo y mejoramiento académico propiciando una ayuda pormenorizada en elevar el interés de aprendizaje y facilidad de acceso a las tecnologías, Knowre es una aplicación de interfaz de video juego que se configura con la consolidación de conceptos matemáticos, la retroalimentación de los avances y los profesores pueden personalizar el contenido para cada caso.

Sobre el informante B, la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, tiene un sistema educativo que se desprende del nacional ecuatoriano,

dentro del régimen sierra, el cual, se fundamentó bajo un plan educativo con objetivos a nivel general, donde cada institución se preocupa por la gestión educativa, ampliando las estrategias hacia un campo de trabajo dependiendo de las necesidades pedagógicas que las requiera. Y el docente es el protagonista fundamental para lograr los objetivos bajo el implemento de planificaciones con compromiso para atender y solucionar problemas.

El sistema de enseñanza-aprendizaje busca ser transformado a partir de nuevas estrategias y herramientas educativas, sin embargo, existen diferentes problemas que connotan el déficit de aplicación de la tecnología y globalización. A más de ello, el convencionalismo dentro de las aulas de clase es una situación difícil de acabar, porque necesita de permanencia y dedicación de los gestores educativos, más aún cuando el docente no busca mejorar su enseñanza a través de las nuevas tecnologías y aplicaciones digitales que puede obtener fácilmente en el internet.

La gamificación es una alternativa para empoderar las nuevas tecnologías dentro del aula de clase, haciendo énfasis en el uso de aplicaciones digitales y fortaleciendo el verdadero uso e inversión de estas para crear contenidos bajo la mejor manera de entendimiento para cada estudiante, donde los concursos y competitividad se potencializan en expresar información sintética y precisa, no extensiones de texto que actualmente no atrae ni forja un recurso de entendimiento. Es así, que la institución debe ser hincapié en el uso de aquellas plataformas de juego académico, incluso si este necesita de evaluación firme para el estudiantado y para su docente.

La institución educativa requiere proyectarse como visión institucional mejorar el nivel académico de los estudiantes para graduar bachilleres adaptados hacia el mundo de la globalización y tecnología. Su mayor potencia y fuerza académica debe ser las habilidades y conocimientos tecnológicos, que les permita ahorrar tiempo y precisar contenidos direccionados a una retroalimentación rápida y menor esfuerzo pedagógico. Ya que, dicho tiempo, puede ser utilizado para crear, innovar e imaginar nuevas formas de determinar los datos, contenidos e información mediante un instrumento.

La planificación educativa se define en reducir recursos y aumentar el nivel de recepción, una de las principales actividades en el aula cuando inicia una clase es retroalimentar el contenido de la clase anterior, con la gamificación, se permite interactuar fácilmente los datos y contenidos para buscar un razonamiento crítico y no repetir la misma información de la web. Impulsando al estudiante a prevenir cualquier error de desconocimiento.

Otro punto a destacar es sobre el nivel de conocimiento de los docentes con respecto a la gamificación, dentro de la planta docente, existen todavía un porcentaje considerable de profesores que se resisten a utilizar la tecnología y aplican estrategias rigurosas del convencionalismo, en cambio, otros docentes buscan instaurar los primeros pasos de la tecnología y finalmente, cierto número son quienes evalúan los desarrollos digitales, pero la gamificación como tal aún no ha sido instaurada dentro de las clases, así que se debería en primer lugar, capacitar a los docentes como innovar y crear las herramientas digitales para introducirla, así como los estudiantes con el fin de comprender su reacción y evolución frente a ello.

En efecto, los informantes clave deducen sobre la situación actual de la relación de las variables del objeto de estudio, donde la gamificación debe ser instaurada a partir de una capacitación previa de instrumentos y herramientas a utilizar, su uso y los métodos de innovación, creación e imaginación para elaborar actividades y hacer partícipes a los estudiantes del segundo año de bachillerato, por medio de un plan de clase que rijan tareas, evaluaciones y actividades de retroalimentación con el uso de esta técnica educativa que es la gamificación.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre del producto

Aprendiendo la Historia mediante el fascinante mundo de los videojuegos educativos gamificados a través de la plataforma digital Mobbyt para los estudiantes del segundo año de bachillerato

El aporte de este producto radica en la creación de una experiencia de aprendizaje innovadora y atractiva para los estudiantes del segundo año de bachillerato, que combina el poder educativo de la historia con la inmersión y la interactividad de los videojuegos educativos gamificados a través de la plataforma digital Mobbyt. Esta propuesta no solo busca enseñar historia de una manera convencional, sino también transformar la experiencia de aprendizaje en algo dinámico, entretenido y relevante para los estudiantes de hoy en día, promoviendo así un mayor compromiso, comprensión y apreciación por la disciplina histórica.

Lo que hace que esta propuesta sea única es su capacidad para transformar la experiencia de aprendizaje en algo dinámico, atractivo y profundamente relevante para los estudiantes de hoy en día. No se trata simplemente de transmitir datos históricos, sino de involucrar activamente a los estudiantes en un proceso de descubrimiento y exploración que les permita comprender el pasado de manera significativa y aplicar esos conocimientos a su vida cotidiana.

Al promover un enfoque más interactivo y práctico para el estudio de la historia, esta propuesta busca cultivar un mayor compromiso por parte de los estudiantes, estimular su curiosidad intelectual y fomentar un sentido más profundo de aprecio por la disciplina histórica. Al hacerlo, no solo se mejorará el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también se les preparará para convertirse en

ciudadanos informados y críticamente reflexivos en un mundo cada vez más complejo y globalizado."

Definición del tipo de producto

Introducir la gamificación como técnica pedagógica a los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura de historia bajo los siguientes pasos: primero, capacitar a los estudiantes sobre la plataforma Mobbyt su funcionamiento, alcance, reglas, normas y acuerdos para desarrollarla en conjunto con los adolescentes; segundo, la docente planifica un plan piloto durante una hora de clase en beneficio de recolectar información en beneficio de la adaptabilidad y aceptación de la nueva pedagogía y; tercero, una vez verificada la reacción del estudiantado, el proceso de introducir para la evaluación y retroalimentación con herramientas de Mobbyt que refuerzan la recepción de conocimientos y razonamiento crítico, además, de una evaluación exhaustiva en forma grupal.

Dado a la dinámica y el mecanismo de la plataforma digital Mobbyt, la docente empeña esfuerzo y dedicación para que los contenidos a ventilar con esta técnica pedagógica se direccionen a un refuerzo de lo aprendido, invirtiendo una enseñanza novedosa que al mismo tiempo evalúe la recepción de datos e información compartida en el aula de clase. Sumado, al perfeccionamiento de habilidades y talentos como razonamiento lógico, interés de búsqueda, comprensión y relación de textos, autonomía de resolución de problemas y constancia de superación.

Ahora bien, los elementos fundamentales dentro de este proceso se estructuran de la siguiente manera:

-Necesidad

Bajo la necesidad imperante de transformar el sistema de enseñanza-aprendizaje, con un paradigma moderno, de inversión tecnológica y conocer los requerimientos del estudiante actual, la gamificación es una opción firme para dar paso a nuevas expectativas y retos pedagógicos; donde el estudiante por su propio esfuerzo aprenda bajo la guía del docente, a través de herramientas digitales que permitan evaluar la capacidad de recepción y reacción frente a preguntas

académicas, desarrollando la teoría en la práctica. Así, los estudiantes del segundo año de bachillerato se ven comprometidos a construir en un futuro fuertes habilidades de aprendizaje y destreza al responder.

-Planificación

El núcleo de la relación entre estudiantes y docentes se contemplan a cubrir las necesidades de cada estudiante, es por ello, que Mobbyt permite elaborar y construir diferentes instrumentos de evaluación y retroalimentación direccionada para cada estudiante o grupo de estudiantes, fortaleciendo el trabajo en equipo y agrupando ideas clave de discusión constructiva, donde la asignatura de historia tome un contexto más interesante, cristalizando la atención de los estudiantes para investigar y participar con contenido que desprende los estudios históricos-lógicos.

-Aplicación

El taller debe ser aplicado con el fin de capacitar a los estudiantes sobre la pedagogía a utilizar, llegando a acuerdos y compromisos mediante reglas y normas a respetar sobre las evaluaciones y herramientas de retroalimentación de contenido, específicamente, para que el alumnado pueda ejercer sus planificaciones de estudio para introducirse al mecanismo de la nueva forma de clase, así también, la docente puede elaborar recursos digitales destinados hacia las necesidades de cada estudiante o grupo de estudiantes, destinando ciertas evaluaciones para diferentes contenidos que exista dificultad de comprensión. En ese sentido, es importante probar mediante una aplicación piloto y simulada en beneficio de extraer información para futuras evaluaciones. Y a partir de ello, introducir el ejercicio pleno de la gamificación dentro del aula de clase de los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia.

-Evaluación

El proceso de conocer la satisfacción del uso de la gamificación debe estar prevista a través de recolección de datos mediante fichas, la cual se desarrollará mediante una encuesta de Google Forms, tanto para los estudiantes como la docente. También, se debe abrir un espacio para escuchar recomendaciones u observaciones.



Gráfico 17. Elementos de la gamificación
 Elaborado por: Ulcuango (2023).
 Fuente: Diseño propio

Objetivos

-General

Implementar una plataforma de aprendizaje interactiva y envolvente, utilizando el atractivo mundo de los videojuegos educativos gamificados a través de la plataforma digital Mobbyt, para facilitar el estudio de la historia en los estudiantes del segundo año de bachillerato.

-Específicos

Diagnosticar las necesidades pedagógicas que justifiquen la implementación de la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de la asignatura de historia para los estudiantes de segundo año de bachillerato."

Planificar la gamificación alineada con el currículo de la asignatura de historia del segundo año de bachillerato, utilizando la plataforma digital Mobbyt,

Ejecutar la gamificación de manera efectiva a través de la plataforma digital Mobbyt en los estudiantes del segundo año de bachillerato, aplicada específicamente en la asignatura de historia.

Estructura

El producto se encuentra establecido por el diagnóstico de la necesidad pedagógica de introducir la gamificación mediante la plataforma digital Mobbyt, en correlación la investigación dentro de este trabajo determina que la gamificación es la técnica más adecuada para despertar el interés dentro de la asignatura de historia, pues algunos contenidos pueden tornarse aburridos cuando solo se establece texto.

Es necesario indicar que la estructura de este producto se estandariza a través de las fases del método addie que fomenta la colaboración entre diferentes partes interesadas, incluidos diseñadores instruccionales, desarrolladores de contenido, expertos en el tema y usuarios finales. Esto ayuda a garantizar que se aprovechen diferentes perspectivas y conocimientos durante el proceso de diseño y desarrollo. por tal razón tenemos:

Análisis del producto

En esta fase inicial, se identifican y analizan las necesidades de aprendizaje. Esto implica comprender quiénes son los estudiantes, cuáles son sus objetivos de aprendizaje, qué conocimientos y habilidades ya poseen y qué brechas existen entre sus habilidades actuales y las habilidades deseadas. También se pueden realizar análisis de necesidades más amplios para determinar el contexto del aprendizaje y las limitaciones y recursos disponibles.

-Taller de capacitación

Cuadro N° 14. Taller de capacitación

TEMA GENERADOR	Introducción a la gamificación como técnica pedagógica en los estudiantes del segundo año de bachillerato.
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	

Objetivo	Desarrollar una capacitación de la implementación de la gamificación a través de la plataforma Mobbyt en la asignatura de historia de los estudiantes del segundo año de bachillerato.
EJE TEMÁTICO	
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo introducir la gamificación a través de Mobbyt? - ¿Cómo utilizar Mobbyt en el aula de clase? ¿Qué se necesita? - ¿Bajo qué normas y reglas se debe implementar la gamificación? 	
CONTENIDOS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación mediante Mobbyt 2. Reglas de uso 3. Compromisos y acuerdos 	
ORIENTACIÓN METODOLÓGICA	
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación: La docente utilizará la didáctica Hola Hola con el fin de interactuar y presentar cada participante, donde cada uno deberá exponer su criterio sobre la modernización y las nuevas tecnologías en la educación después de decir sus nombres. - Puntos a tratar: Para enfocarse en la gamificación se debe instaurar un espacio de debate donde se logre un acuerdo en donde y cuando se puede implementar la evaluación Mobbyt como plataforma digital, que materiales y aparatos tecnológicos se debe usar, planificar para resolver problemas como el acceso al internet y las normas de sanción por cualquier falta que pudiera existir. - Expectativas: En este espacio los estudiantes deberán proponer las expectativas de lo que esperan sobre esta nueva técnica pedagógica. 	
RECURSOS Y MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> -Computadora laptop -Infocus -Pizarra -Marcadores -Papelógrafos -Parlantes -Plataforma digital Mobbyt -Video de los beneficios de Mobbyt 	
EVALUACIÓN	
Los estudiantes se van a evaluar mediante una votación abierta sobre el uso o no del uso de Mobbyt en evaluaciones de unidades o contenidos.	
PRODUCTO	

Capacitación de los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia, acuerdos para su implementación, y, estructura de enseñanza-aprendizaje.

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Producto (Ulcuango, 2023).

Mobbyt

La variedad multidisciplinaria de juegos y herramientas que tiene mobbyt se establece y se configura mediante las siguientes herramientas de creación:

-Juegos: de la oca, de duchazo, de trivias, de tarjetas de memoria, de historietas, de coincidencias, y de scapes room.

-Multinivel.

-Espacio virtual.

-Ruleta digital.

Por otro lado, esta plataforma educativa tiene prediseñado algunas creaciones sobre diferentes temas que permiten introducir al estudiante a la metodología de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Imagen N°. 5. Registro de docente Mobbyt

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

-Simulación



Imagen N° 6. Fundamentos del mercantilismo

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

En este proceso se debe introducir con exactitud las formas de investigación y sobre las fuentes de recolección de datos complementando con la aceptación de los estudiantes, impulsando con claridad la introducción hacia la gamificación.



Indispensablemente en este espacio ya se debe reflejar los acuerdos y prospectos para cada contenido de la unidad a ventilar mediante la gamificación.

Imagen N° 7. Evaluación

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Ulcuango (2023).

Esta introducción a la gamificación con Mobbyt permite realizar razonamiento lógico con el estudiantado forjando creatividad y conocimiento, cristalizando ideas y ampliando la información a través de juegos sincronizando un mecanismo de variable matemáticas para entender las letras de la palabra correcta, de esta manera, el alumno deberá interpretar de forma holística su método de estudio. Por otro lado, entender a los estudiantes sobre la competitividad es un reto totalmente de esfuerzo y dedicación por parte del docente, empleando diferentes necesidades de cada estudiante o grupo de estudiante.



Imagen N° 8. Competencia en equipo

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

El proceso de enseñanza-aprendizaje se plasma en conformar equipos para desarrollar actividades de entretenimiento con el fin de compartir ideas y conocimientos, esta herramienta en mobbyt fomenta la planificación, ejecución y discusión constructiva en los estudiantes, permitiendo exponer las capacidades y habilidades en conjunto.

Diseño del producto

Se desarrolla el plan de aprendizaje en base a la información recopilada en la fase de análisis. Esto implica determinar los objetivos de aprendizaje específicos, definir el contenido del curso o programa, diseñar las actividades de aprendizaje y

evaluar qué tecnologías o recursos serán necesarios para implementar el plan de aprendizaje. En esta fase, también se establecen los criterios de evaluación que se utilizarán para medir el éxito del programa.

-Aplicación de la malla curricular con mobbyt

Cuadro N° 15. Contenidos de la asignatura de Historia para 2do. BGU

UNIDAD 0	¿Qué pasó en el Viejo Mundo?	
Contenido 1	El Viejo Continente	Semana 1
Contenido 2	Evolución y civilización del hombre	
UNIDAD 1	Fin del Imperio: de Occidente a Oriente	
Contenido 1	La decadencia del Imperio Romano	Semana 1
Contenido 2	El Imperio Bizantino	Semana 1
Contenido 3	Cultura y arte bizantino	Semana 2
UNIDAD 2	El cristianismo	
Contenido 1	Origen y expansión del cristianismo	Semana 2
Contenido 2	El imperio carolingio	Semana 3
Contenido 3	Las cruzadas y su impacto	Semana 3
Contenido 4	El renacimiento del imperio carolingio	Semana 4
Contenido 5	La Inquisición	Semana 4
Contenido 6	El origen de las universidades medievales	Semana 5
Contenido 7	Expansión cultural, artística, arquitectónica y científica	Semana 5
Contenido 8	El arte románico: arquitectónico	Semana 6
Contenido 9	El arte románico: escultura y pintura	Semana 6

UNIDAD 3	El islam	
Contenido 1	El islam y su influencia cultural	Semana 7
Contenido 2	Arte y cultura islámica	Semana 7
UNIDAD 4	El surgimiento de la Modernidad	
Contenido 1	El humanismo	Semana 8
Contenido 2	Reforma y contra reforma	Semana 8
Contenido 3	El siglo de las luces	Semana 9
Contenido 4	Revolución francesa	Semana 9
Contenido 5	La Europa napoleónica	Semana 10
UNIDAD 5	Teorías y sistemas económicos	
Contenido 1	Sistemas económicos primitivos	Semana 10
Contenido 2	Esclavismo y feudalismo en el Viejo Mundo	Semana 11
Contenido 3	Formas de producción en la América precolombina	Semana 11
Contenido 4	El mercantilismo	Semana 12
Contenido 5	El capitalismo	Semana 12
Contenido 6	El liberalismo	Semana 13
Contenido 7	El socialismo	Semana 13
UNIDAD 6	Sociedad y poder en el siglo XX	
Contenido 1	Sociedad y política: Los movimientos sociales en el siglo XX	Semana 14
Contenido 2	El arte moderno y el poder	Semana 15
Contenido 3	Los medios de comunicación y el poder	Semana 16
Sistematización de contenidos	Teoría-práctica	Semanas

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Ministerio de Educación, docente Angélica Ulcuango (2023).

Después de conocer los contenidos de la asignatura de historia con los cuales los estudiantes del segundo año de bachillerato deberán someterse, se determina las siguientes normas y reglas para el uso de Mobbyt como plataforma digital que introduce la gamificación en el aula de clase, atendiendo las necesidades de cada uno.

Cuadro N° 16. Reglas y normas de uso de Mobbyt

DOCENTE
<p>-La docente brindará toda la información necesaria de las evaluaciones o actividades pedagógicas donde se utilice Mobbyt con un tiempo anticipado de dos días.</p> <p>-Las evaluaciones de cada unidad se realizarán mediante Mobbyt, sin embargo, se deberá tomar en cuenta las habilidades y conocimientos al momento de contestar.</p> <p>-La docente fijará su atención en la destreza para procesar las preguntas y el razonamiento con el cual el o los estudiantes invierten.</p> <p>-La docente por ningún motivo dentro del proceso de la gamificación realizará una retroalimentación.</p>
ESTUDIANTES
<p>-Los estudiantes deberán guardar compostura al momento de las actividades de Mobbyt.</p> <p>-No se permitirá utilizar dos dispositivos tecnológicos para realizar alguna actividad en Mobbyt.</p> <p>-Al momento de ser parte del juego en Mobbyt no se permite conversar a excepción si fuese una pregunta importante o de fuerza mayor.</p> <p>-Los estudiantes no podrán hacer fraude ni copiar las respuestas de los compañeros.</p> <p>-Cada vez que se inicie un juego se dejará en claro otras normas que vea conveniente la docente para su realización.</p>

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

Desarrollo e implementación del producto

Se crean los materiales de aprendizaje según el plan diseñado en la fase anterior. Esto puede incluir la creación de materiales de lectura, actividades interactivas, multimedia, evaluaciones y cualquier otro recurso necesario para facilitar el aprendizaje. se lleva a cabo el plan de aprendizaje desarrollado en las fases anteriores. Esto implica la entrega de los materiales de aprendizaje a los estudiantes o usuarios finales y la facilitación del aprendizaje según lo planificado

Dentro de la plataforma Mobbyt; en el usuario de la maestra Angélica Ulcuango se configura las principales creaciones para cada unidad de la asignatura de historia designado para los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado.



Imagen N° 9. Evaluaciones de unidad

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

Dentro de esta imagen se observa con claridad una de las preguntas clave para que el estudiante pueda identificar el concepto o definición del viejo mundo, donde deberá analizar y sintetizar cada elemento de los preceptos realizando al mismo tiempo una relación entre ellos.



Imagen N° 10. Evaluaciones de unidad

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

En esta ocasión el docente ve necesario utilizar uno de los principales razonamientos para comprender la lógica de la asignatura de historia, proporcionando un estudio de pensamiento crítico bajo las acotaciones de la antigua Europa.

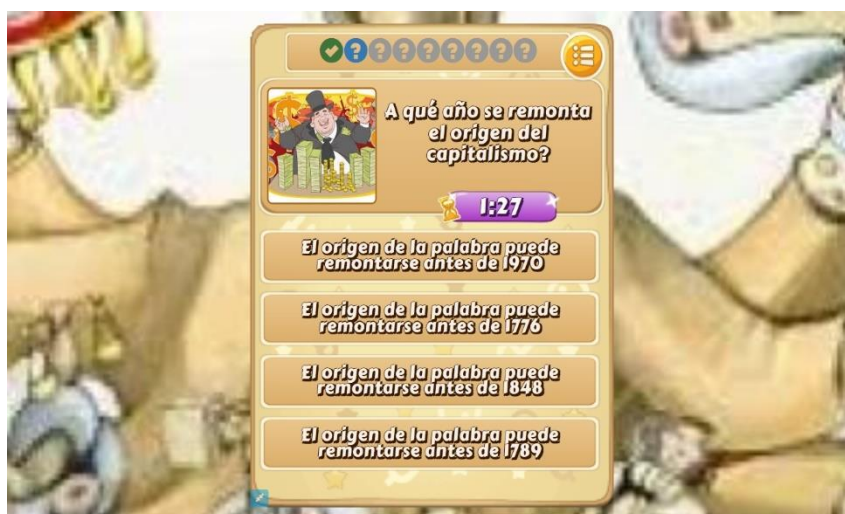


Imagen N° 11. Evaluaciones de unidad

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobbyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

En esta ocasión la docente impone una actividad de selección múltiple con el fin de conocer sobre el origen del capitalismo, y su desarrollo con los alcances hasta la actualidad.



Imagen N° 12. Evaluaciones de unidad

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

Para profundizar sobre el cristianismo y su incidencia en la sociedad, los estudiantes deberán mediante Mobyt diferenciar los personajes principales de la historia de las cruzadas, el renacimiento y la inquisición en conjunto con las imágenes de los hechos, cumpliendo a cabalidad los objetivos de la malla curricular en beneficio del desarrollo de la pedagogía y el conocimiento.

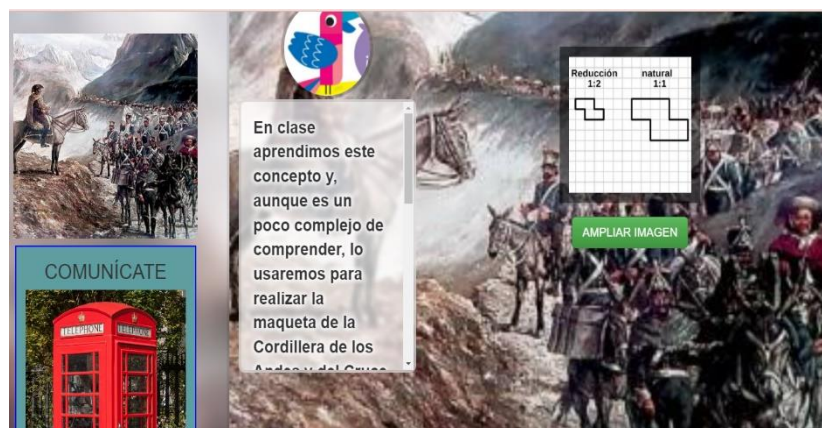


Imagen N° 13. Evaluaciones de unidad

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Plataforma Mobyt, usuario Angélica Ulcuango (2023).

Dentro de la imagen se puede ver el desafío para descifrar el concepto del resurgimiento y el enfoque de las principales revoluciones de la humanidad, el

trabajo en equipo predomina en este juego, deben identificar bajo el razonamiento crítico y flexibilidad de imágenes.

-Beneficios Mobbyt

Se ha expuesto las principales creaciones de Mobbyt para el segundo año de bachillerato en la asignatura de historia, en ese orden de ideas, se establece los siguientes beneficios:

- Uso de las tecnologías de la información y comunicación TIC.
- Acceso a la información y datos mediante fuentes fidedignas y acceso al internet.
- Planificación estratégica mediante innovación y creación con el fin de impulsar la atención y potenciar la búsqueda.
- Uso de razonamiento crítico, ampliación de conocimiento, estrategias de búsquedas, arcos bibliográficos.
- Promoción de competitividad y esfuerzo de aprendizaje individual y en equipo, permitiendo abrir lazos entre estudiantes y con su docente.
- La enseñanza se plasma en la variedad de juegos adaptados hacia la necesidad de los estudiantes.
- Implementación de la gamificación como técnica educativa y su aplicación en el sistema de enseñanza y aprendizaje.
- Creación de aulas recreativas y de entretenimiento que producen interés y permanencia en la pedagogía.
- Fortalecimiento a la planificación escolar e incremento a la calidad educativa.
- Estrategia de repotenciar el vínculo de la tecnología con la pedagogía.



Gráfico N° 15. Beneficios Mobbyt

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Diseño propio

Evaluación del producto

En esta fase, se recopilan datos sobre la efectividad del programa de aprendizaje y se evalúa si se cumplieron los objetivos de aprendizaje establecidos.

-Instrumento de satisfacción

Paralelamente, este ítem de evaluación se enfoca al docente para conocer la capacidad de cada estudiante dentro del aula de clase, teniendo dicha información lo que requiere es tener toda la información y recomendaciones para planificar a posterior de una mejor manera.

0-No Cumplició	1-Deficiente	2-Regular	3-Buena	4-Muy Buena	5-Excelente	N/A-No Aplica
CRITERIOS						
	0	1	2	3	4	5
1. Contribuye frecuentemente a las Discusiones en clase.						
2. Demuestra interés en las discusiones en clase.						
3. Contesta preguntas del facilitador y sus compaeros.						
4. Formula preguntas pertinentes al tema de la clase.						
5. Viene preparado(a) a clase.						
6. Contribuye a la clase con material e Informacin adicional.						
7. Presenta argumentos fundamentados en las lecturas y trabajos de la clase						
8. Demuestra atencin y apertura a los puntos y argumentos de sus compaeros.						
9. Contesta preguntas y planteamientos de sus compaeros.						
10. Demuestra iniciativa y creatividad en las actividades de clase.						

Imagen N 13. tems de evaluacin

Elaborado por: Ulcuango (2023).

Fuente: Trejo (2021).

Impacto del producto

La implementacin de la gamificacin es tan necesaria porque demuestra que los estudiantes al momento de ser integrantes de esta tcnica demuestran un altsimo inters de participar, siempre y cuando el uso de aplicaciones y redes digitales estn por medio; permite alzar el nivel cognitivo porque depende de una investigacin exhaustiva de un contenido en referencia; fusiona el manejo tecnolgico con la informacin cientfica con el fin de obtener anlisis crticos y de razonamiento y; mejora la relacin estudiante-docente con nfasis en las evaluaciones.

Validez del producto

-Compromiso del estudiante: Los juegos y actividades gamificadas pueden aumentar el compromiso de los estudiantes con el material vertido en el producto. Al hacer que la historia sea ms interactiva y divertida, los estudiantes pueden estar ms dispuestos a participar y comprometerse con el aprendizaje.

-Inmersin en el contexto histrico: Los juegos pueden ayudar a los estudiantes a sumergirse en el contexto histrico de una manera ms activa. En lugar de simplemente leer sobre eventos histricos, los estudiantes pueden experimentarlos

de primera mano a través de simulaciones, juegos de rol y otros métodos gamificados.

-Aprendizaje activo: La gamificación fomenta el aprendizaje activo, donde los estudiantes están involucrados en el proceso de aprendizaje en lugar de ser receptores pasivos de información. Esto puede ayudarles a retener mejor la información y desarrollar habilidades de pensamiento crítico al aplicar lo que han aprendido en situaciones prácticas.

-Competencia y colaboración: Los juegos pueden fomentar la competencia saludable entre los estudiantes, lo que puede motivarlos a esforzarse más y a mejorar. Además, algunos juegos gamificados también pueden promover la colaboración entre los estudiantes, lo que les permite trabajar juntos para resolver problemas y alcanzar objetivos comunes.

-Personalización del aprendizaje: La gamificación puede permitir la personalización del aprendizaje al adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Los juegos pueden ofrecer diferentes niveles de dificultad o desafíos adaptados a las habilidades y niveles de conocimiento de cada estudiante, lo que les permite avanzar a su propio ritmo.

De conformidad al docente Hurtado (2023), la gamificación es válida para enfocarse en mejorar la calidad de aprendizaje en estudiantes con necesidades escolares así se tiene:

-Experiencia activa: La gamificación permite a los estudiantes experimentar la historia de una manera más activa y práctica. En lugar de simplemente leer libros de texto o escuchar conferencias, los estudiantes pueden participar en actividades interactivas que los sumergen en el contexto histórico y les permiten "vivir" los eventos históricos.

-Memorización y retención: Los juegos y actividades gamificadas pueden ayudar a los estudiantes a recordar y retener información histórica de manera más efectiva. Al participar activamente en juegos, debates y simulaciones, los estudiantes están más involucrados en el proceso de aprendizaje y son más propensos a recordar lo que han aprendido.

-Desarrollo de habilidades: La gamificación puede ayudar a desarrollar una variedad de habilidades importantes en los estudiantes, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones. Los juegos pueden presentar a los estudiantes con situaciones históricas complejas que requieren análisis y reflexión crítica para resolver.

-Personalización del aprendizaje: La gamificación puede adaptarse fácilmente a las necesidades individuales de los estudiantes. Los profesores pueden diseñar juegos y actividades que se ajusten al nivel de habilidad y al estilo de aprendizaje de cada estudiante, lo que permite una experiencia de aprendizaje más personalizada y efectiva.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

-Conclusiones

La gamificación se implementó satisfactoriamente como técnica pedagógica dentro del sistema aprendizaje-enseñanza de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina” de la ciudad de Cayambe dentro del periodo 2023-2024, con los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de historia a través de juegos mecanizados, elaborados previamente en la plataforma Mobbyt, con el cual, fortaleció la calidad educativa, transformando positivamente los planes de clase y, atrajo la atención necesaria para impulsar una dedicación y esfuerzo académico por la competitividad entre el estudiantado.

Las necesidades de los estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina” en la asignatura de historia son determinantes a las demandas modernas como: acceso al internet para la búsqueda de conocimiento de diferentes fuentes; falta de uso de las tecnologías de la información y comunicación; estrategias educativas que conlleven uso de plataformas digitales y; actividades mecanizadas que impulsen competitividad y dedicación e inversión de tiempo para el estudio continuo. Paralelamente, el estudiantado actualmente se encuentra en un sistema educativo convencionalista que mantiene arcaicas estrategias produciendo efectos negativos en el desarrollo.

La gamificación es una técnica pedagógica por su introducción en el sistema de aprendizaje-enseñanza que utiliza elementos y mecánicas de juego en contextos educativos para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Al integrar elementos propios de los juegos, como puntos, niveles, desafíos, recompensas y competiciones, la gamificación busca convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica, interactiva y atractiva; su interés es compartir experiencias de competitividad entre los estudiantes con el fin de impulsar motivadamente en investigar y estudiar continuamente ampliando conocimientos.

El diseño de un plan de clase para la asignatura de historia dentro del segundo año de bachillerato bajo los elementos de la gamificación como técnica

pedagógica se estructuran a través de juegos mecanizados por cada contenido en dirección de evaluar y retroalimentar el conocimiento vertido en el aula de clase, impulsando la atención y competitividad del estudiantado con el uso de la plataforma Mobbyt que tiene beneficio educativos satisfactorios para el ejercicio educativo y la enseñanza digital.

-Recomendaciones

La investigación requiere implementar un objeto de estudio que compare el aprendizaje con la gamificación y su incidencia en las actividades extraescolares, con el sistema convencional. Llevando el nivel investigativo hacia un experimental dentro de una unidad educativa, observando el desarrollo de las mallas curriculares y planificaciones escolares en un periodo académico, así mismo, identificando las plataformas digitales eficientes y efectivas para cada asignatura, con el fin de beneficiar las estrategias pedagógicas y su alcance, direccionando siempre al aumento de la calidad educativa.

El diseño investigativo necesita ser fortalecido con una investigación acción, donde la pedagogía resalte bajo la dirección de la investigadora, en ese sentido, el Ministerio de Educación deberá adaptar las planificaciones con la evolución y transformación moderna, cubriendo necesidades escolares, educativas, sociales y culturales que el alumnado como el magisterio requiere. Programando una introducción a técnicas pedagógicas atractivas que llamen la atención en beneficio de alcanzar los objetivos institucionales con respecto a la calidad de educación, mejorando el desarrollo integral del sistema enseñanza-aprendizaje, con el fin de diagnosticar y mantener un estudio continuo.

La gamificación debe ser fundamentada en la praxis como en la teoría a través de un enfoque psicopedagógico una vez que se comprenden las necesidades y objetivos, se identifican los elementos y mecánicas de juego que serán más efectivos para alcanzar esos objetivos a la postre. Esto puede incluir puntos, niveles, desafíos, recompensas, tablas de clasificación, narrativas y mecánicas sociales que intervienen en el entorno educativo.

Se requiere utilizar plataformas alternas como Quizizz, Ta-Tum, Mentimeter y Genially que albergan en su aplicación herramientas modernas para crear y diseñar actividades de retroalimentación y evaluación, también para evitar las clases magistrales exponer diseños de clases con visión a ventilar un contenido en específico y, sus recomendaciones son precisas al momento de la elaboración. En contraposición, el producto final deberá ser ejecutado en plena observación de sus resultados para mejorar aquellas debilidades pedagógicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Acedo, W., Rosas, A. y Villasmil, M. (2022) Revista Electrónica “*La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa*”. ISSN:1856-4194. Volumen 21 Edición No .2 – Año 2022. <https://n9.cl/pq10u>
- Aguilar, E. C. (2020). La educación transformadora en el pensamiento de Paulo Freire. *Educere*, 24(78), 197-206. <https://n9.cl/if0mn>
- Alvarado, A., López, J., & Parrales, L. (2019). Métodos y técnicas de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 5-9. <https://n9.cl/hgipwc>
- Anguita, J.; Méndez, M. & Méndez, D. (2020). Motivación de alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato hacia el uso de recursos digitales durante la crisis del Covid-19. *Revista de Estilos de Aprendizajes*. <https://n9.cl/03dpu>
- Berni, L., & Olivero, F. (2019). La investigación en la praxis del docente: Epistemología didáctica constructivista. *Revista Espacios*, 40(12). <https://n9.cl/6qptr>
- Caicedo, M., & Salmon, L. (2022). Las prácticas metodológicas del programa del Bachillerato Internacional y la incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 59. <https://n9.cl/7ac3g>
- Carneros, P. (2018). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. *Psicología y Mente*, Universidad de Barcelona. Integrante de las asociaciones KREAR-T y CO-NEIX. <https://n9.cl/7beod>
- Delors, J. (1998). La Educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. UNESCO. <https://n9.cl/w7b8>

- Espinoza, I. (s/f). Tipos de muestreo. Investigación científica. Universidad Nacional de Honduras. <https://n9.cl/m7wy4>
- Freire, P. (2019). Pedagogía de los sueños posibles: por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia. Siglo XXI editores. <https://n9.cl/wiphc>
- García, G. y Morales, M. (2019). Gamification in Software Engineering: A Tertiary Study. Paper presented at the International Conference on Software Process Improvement. Guanajuato, October 23-25, 2019. <https://n9.cl/z6mld>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Logía, educación física y deporte, 1(2), 43-52. <https://n9.cl/ltrrj>
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. Revista Educativa Hekademos. <https://n9.cl/a52d>
- García, O. & Valenzuela, G. (2018). Caracterización de los planteles de bachillerato que fueron acreditados por el Padrón de Calidad del Sistema Nacional de Educación Media Superior de Tlaxcala en el 2018. Universidad Autónoma de Tlaxcala. <https://n9.cl/k3yve>
- Giler, P., Zambrano, E. y Pantusín, P. (2023). Narrativas pedagógicas de la lección y aprendizaje de la Expresión Oral y Escrita en estudiantes de Bachillerato. Reincisol. <https://n9.cl/50akg>
- Godoy (2023) El impacto de la gamificación en el aprendizaje de metodología experimental en universitarios. <https://n9.cl/ltqq1>
- González, N. (2021). *El método Addie, enseñar en la era digital*. Pressbooks. <https://n9.cl/44aq1>
- Guzmán (2021) Gamificación: Qué es y cómo aplicarla en 2023 - Colombia Games <https://colombiagames.com/gamificacion/>

- Gregorio Rojas, N. (2023). *Metodología de la investigación para anteproyectos*: (1 ed.). Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/229656?page=1>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana. <https://n9.cl/ln8as>
- Lahera Prieto, D., & Pérez Piñón, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. <https://n9.cl/trqp8>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2016). *Suplemento normativo número 34 del 12 de julio de 2011*. Asamblea Nacional del Ecuador. <https://n9.cl/1fo3>
- Loja, C. & Quito, L. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. *Revista Scientific*. <https://n9.cl/xhjhyq>
- López, A. (2022). Análisis de la implementación de pensamiento histórico, métodos activos y recursos digitales en Bachillerato. Universidad de Murcia. <https://n9.cl/50nwc>
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza a nivel superior. *Insigne Visual*, 4(24), 49-58. <https://n9.cl/ic8r6>
- Lobo-Rueda, M., Pava-Medina, M., & Torres-Barreto, M. L. (2020). Análisis descriptivo de experiencias gamificadas para enseñanza y aprendizaje en educación superior en ingeniería. *Revista Espacios*, 41(16). <https://n9.cl/874qq3>
- Maldonado Pinto, J. E. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*: (ed.). Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/70335?page=1>
- Malvido, T. (2019). La Gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. <https://n9.cl/vl6w5f>

- Meirieu, P. (2022). El futuro de la Pedagogía. El futuro de la pedagogía, 69-81.
<https://n9.cl/8ysp1>
- Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de Educación*. Huaquillas.
<https://n9.cl/vsw70>
- Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital (2021- 2025)*. Quito, Ecuador Ministerio de Educación. <https://n9.cl/948wj>
- Ministerio de Educación (2021) Currículo Priorizado con énfasis en las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Quito. <https://n9.cl/j3kb5>
- Monroy, M. & Nava, N. (2018). *Metodología de la investigación: (ed.)*. Grupo Editorial Éxodo.
<https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/172512?page=27>
- Moreira, P. (2019). Las TIC en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(2), 1-14. <https://n9.cl/pfo90>
- Niño Rojas, V. M. (2019). *Metodología de la Investigación: diseño, ejecución e informe: (2ed.)*. Ediciones de la U.
<https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/127116?page=54>
- Ortega, D. (2022). *Didáctica de las ciencias sociales y competencia digital docente: en educación infantil: (1 ed.)*. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/219647?page=38>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
<https://n9.cl/3dkmt>
- Oviedo, H. & Campo, A. (2017). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. Scielo. <https://n9.cl/5ostn>

- Peñaherrera, G. (2022). *Gamificación para la enseñanza-aprendizaje con estudiantes del primero de bachillerato virtual en la educación para jóvenes y adultos*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://n9.cl/wouee>
- Pérez, L. & Cabezas, A. (2023). *Estrategias de gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, primero de bachillerato, Unidad Educativa Tabacundo, periodo 2021-2022*. <https://n9.cl/h42yn>
- Pérez, L. Pérez, R. & Seca, M. (2020). *Metodología de la investigación científica*: (ed.). Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/138497?page=1>
- Pibaque, M. & Vélez, M. (2022). *La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística en el Bachillerato*. Universidad Estatal del Sur de Manabí. <https://n9.cl/pgr4c>
- Prieto, J. M. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. *Teoría de la Educación*, 32(1), 73-99. <https://n9.cl/dbes4>
- Reyes Tejedor, M. (Coord.), Gutiérrez Cáceres, R. (Coord.) & Cruz-Campos, J. C. D. L. (Coord.). (2023). *Procesos de enseñanza y aprendizaje en la sociedad actual*. 1. Dykinson. <https://n9.cl/mpeax>
- Rodríguez, A., Tarragó, J., Gálvez, D., & Pisco, R. (2020). Modelo de formación constructivista en el proceso Enseñanza-Aprendizaje virtual. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(11), 175-184. <https://n9.cl/fq5ikr>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96–105. <https://n9.cl/2ae69>
- Sanfeliciano, A. (2019). Aprendizaje significativo, definición y características. *La mente es maravillosa*. <https://n9.cl/bzvie>

- Sevillano, M. & Vázquez, E. (2022). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria*: (1 ed.). Dykinson.
<https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/227569?page=13>
- Trejo, K. (2021). *Fundamentos de metodología para la realización de trabajos de investigación*: (ed.). Editorial Parmenia, Universidad La Salle México.
<https://elibro.net/es/ereader/uniandesecuador/183470?page=19>
- Vargas, L. (2021) *Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje*. Scielo. <https://n9.cl/5dowu>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://n9.cl/vimuw>
- Villalba, P. & Aguilar, V. (2020). La gamificación como innovación metodológica. El uso del breakout educativo en la asignatura Economía de Bachillerato. Universidad de Sevilla. <https://n9.cl/bulzf>
- Zapata Vega, Z. M. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación). <https://n9.cl/zawdl>

ANEXOS

Anexo 1

Instrumento guía de observación científica



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POS GRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

GUIA DE OBSERVACIÓN CIENTÍFICA

De campo: Obtención de datos dentro de la naturaleza del fenómeno a estudiar.

No estructurada: Sin limitar hacia una dirección de la observación más bien comprende la decisión del investigar a llegar más que las fronteras del objeto a estudiar.

Participativa: El investigador se involucra directamente con el ambiente y contexto y su desarrollo en la realidad.

Objetivo: Obtener información sobre el sistema de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina”, con los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura de historia.

Aspectos a observar:

-Dinámica del sistema de aprendizaje-enseñanza.

-Planificación educativa.

-Instrumentos y herramientas educativas.

- Técnicas o metodología educativa.
- Participación de gamificación.
- Necesidad de implementar la gamificación.

Anexo 2
Instrumento cuestionario



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POS GRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES

CUESTIONARIO

Señor estudiante sírvase en responder las siguientes preguntas bajo los estándares de verdad, sinceridad y lealtad investigativa, sobre las necesidades educativas que presenta el sistema enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa “Cesar Augusto Tamayo Medina” y su relación con respecto a la gamificación, esperando se cumpla la finalidad anticipo mis agradecimientos por su atención y tiempo.

Objetivo: Recolectar información sobre la situación actual de los estudiantes de segundo año de bachilleratos de la asignatura de historia con respecto a las necesidades educativas y su implementación de la gamificación.

Preámbulo

Edad:

Género:

Conocimiento Previo

Sobre la gamificación: “La gamificación puede ser un diseño instructivo que entre sus ventajas se encuentre el ser capaz de controlar el impulso de los estudiantes hacia el uso de TIC de manera compulsiva e indiscriminada” (Sevillano & Vásquez, 2022).

Competencia digital: “Es un proceso que busca ofrecer bases teóricas co-formativas y metodológicas útiles para la fortalecer la recepción de conocimiento y desarrollar al sistema de enseñanza-aprendizaje” (Ortega, 2022).

Estructura:

Señale con una X y responda lo que amerite

Sistema de enseñanza-aprendizaje

1. **Explique ¿Cómo es la dinámica del docente al impartir la asignatura de historia? ¿Qué actividades realiza la o el docente para enseñar?**

.....
.....
.....
.....
.....

2. **¿Qué necesita usted como estudiante para mejorar su rendimiento académico y aprendizaje?**

.....
.....
.....
.....

3. **¿Cree usted que la metodología de enseñanza que utiliza su docente de la asignatura de historia es la correcta?**

Si ()

No()

¿Por qué?

.....
.....
.....

Gamificación

4. ¿La o el docente de la asignatura de historia utiliza la técnica de gamificación dentro del aula de clase?

Si ()

No()

5. ¿Sabe crear, innovar y mejorar los instrumentos y actividades educativos que necesita dentro del aula de clases con respecto a la asignatura de historia?

Si ()

No()

¿Por qué?

.....
.....
.....

6. Del siguiente listado ¿Que opción recomendaría usted a su docente?

-Implementar competencias académicas a través de entornos digitales para retroalimentar los contenidos de la asignatura []

-Utilizar juegos online para evaluaciones de cada contenido de la asignatura de historia []

-Perfeccionar los instrumentos y herramientas educativas en plataformas digitales sobre la realización de los contenidos de la asignatura de historia []

- Coordinar juegos tradicionales y convencionales con el uso de aplicaciones digitales para la entrega de tareas y evaluaciones [].

Gamificación y sistema enseñanza-aprendizaje

7. ¿Desea estudiar, interactuar y ser evaluado en el aula de clase a través de juegos en aplicaciones digitales?

Si ()

No()

¿Por qué?

.....
.....
.....

8. De los siguientes juegos educativos digitales ¿Cuáles conoce o ha experimentado?

-Kahoot []

-Quizizz []

-Mentimeter []

-Ta-Tum []

-Mobbyt []

-Genially []

9. ¿Usted piensa que la gamificación como técnica de aprendizaje es la opción que mejoraría la atención, desempeño y desenvolvimiento creativo en la asignatura de historia?

Si ()

No()

¿Por qué?

.....
.....
.....

Producto

10. ¿Está de acuerdo en ser partícipe de un plan de clase en la asignatura de historia en la cual se utilice la gamificación como técnica de aprendizaje y enseñanza?

Si ()

No()

¿Por qué?

.....
.....
.....

Anexo 3
Instrumento guía de entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POS GRADO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES

GUIA DE ENTREVISTA

ESTRUCTURA

No estandarizada: Se compone a partir de aspectos a entrevistar donde da apertura a debatir varios contenidos sin limitarse a una sola idea.

De campo: Se realiza dentro del contexto natural.

Participativa: El entrevistador busca que el entrevistado sea el personaje principal.

Individual: Se estructura aspectos a preguntar a cada informante clave.

Objetivo: Extraer información a partir de una guía de entrevista sobre la gamificación como técnica y su relación con el sistema de enseñanza-aprendizaje.

Informante A

Aspectos por preguntar

La gamificación y su desarrollo

- ¿Qué es la gamificación?
- ¿Qué ventajas trae la gamificación como técnica educativa?
- ¿Qué relación tiene la gamificación con la globalización?
- ¿Por qué la gamificación es una técnica educativa llamativa para los estudiantes?

Gamificación y sistema de enseñanza-aprendizaje.

- ¿Cuáles son las principales recomendaciones para introducir la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cómo mejorar la técnica de gamificación en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cómo mantener la gamificación dentro del sistema enseñanza-aprendizaje con el fin de evitar repetición, aburrimiento y convencionalismo?

Aparatos, aplicaciones y páginas digitales en relación con gamificación.

- ¿Qué páginas o aplicaciones digitales son importantes para implementar la gamificación?
- ¿Qué aparatos tecnológicos se debe tener en cuenta para trabajar con la gamificación?
- ¿Por qué necesitamos aplicaciones digitales para utilizar la gamificación?

Informante B

Aspectos por preguntar

Planificación escolar y educativa

- ¿Actualmente que necesita los docentes para mejorar sus planificaciones escolares?
- ¿Qué situaciones enfrentan los docentes hoy en día con respecto al uso de las técnicas educativas?
- ¿La gamificación es una necesidad en planificación escolar?

Herramientas e instrumentos educativos en la institución.

- ¿Cómo introducir la gamificación en el sistema de enseñanza-aprendizaje bajo herramientas e instrumentos?

Proyección a la competencia digital y la gamificación.

- ¿Cómo proyectar a largo y mediano plazo la gamificación en el aula de clase?

Anexo 4

Link de simulación para introducir la plataforma Mobyty

<https://mobyty.com/game/index/management>

Anexo 5

Implementación de la observación científica

-Participación y relación entre docente y estudiantes.

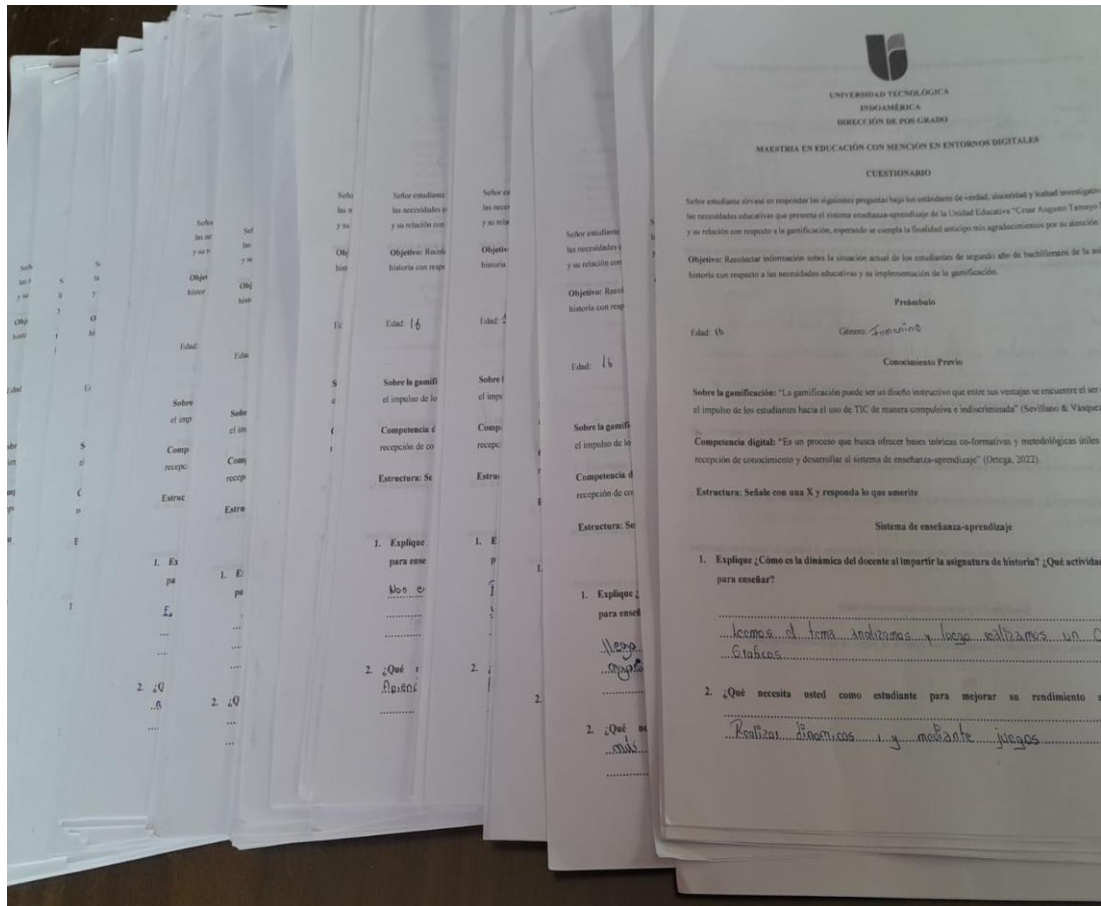


-Análisis sobre el uso de la gamificación



Anexo 6 Implementación del cuestionario

-Cuestionario contestado



Anexo 7
Implementación de la entrevista

-Informante A



-Informante B



Anexo 8

Autorización para la investigación dentro de la unidad educativa

-Oficio de autorización

Cangahua, 27 de octubre de 2023

MSc. Ana Gabriela Quinchiguango Gordón
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO TAMAYO MEDINA"
Presente. -

De mi consideración. -

Por medio de la presente tengo a bien hacerle llegar un cordial y atento saludo y a la vez augurándole toda clase de éxitos en sus labores diarias en beneficios de nuestra institución educativa.

El motivo de la presente tiene como fin poner en su conocimiento que previo a la obtención del título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales de la "UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA" se requiere la participación de los estudiantes del Segundo año de Bachillerato en Ciencias e Informática, así como también los docentes de la asignatura de Historia de la UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO TAMAYO MEDINA" para a realización de mi trabajo de titulación.

Por tal razón solicito muy comedidamente me autorice realizar mi trabajo investigativo con los estudiantes del segundo año de bachillerato y docentes de la asignatura de Historia.

Debo indicar que la participación de los estudiantes y docentes serán de manera voluntaria y el llamamiento será realizado directamente por la docente.

Por la atención que le dé al presente anticipo mi agradecimiento

Atentamente



Lcda. Angélica Ulcuango
DOCENTE



Anexo 9

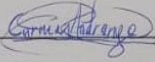
Consentimiento de los padres de familia para tomar fotografías a los estudiantes

Cangahua, 09 de noviembre del 2023

CONSENTIMIENTO

Con base a la normativa de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), del Ecuador y otras normativas relacionadas con la Protección de datos y derechos de menores:

Se solicita al Señor padre o madre de familia.....Carmen Adasaga..... con número de cédula.....17-21466489.....representante legal del estudiante:.....Ricaca Rosero..... su consentimiento para tomar fotografías a los estudiantes del Segundo año de Bachillerato, del Taller de capacitación y de la aplicación del producto final, destinado para el proyecto de grado denominado: "LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ESTUDIO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE HISTORIA EN BACHILLERATO DE LA U. E "CÉSAR AUGUSTO TAMAYO MEDINA, del maestrante Lcda. Angélica Ulcuango.


Firma Represente Legal

C.I. 17-21466489

Adjuntar al reverso de este documento la copia de cédula del representante a blanco y negro

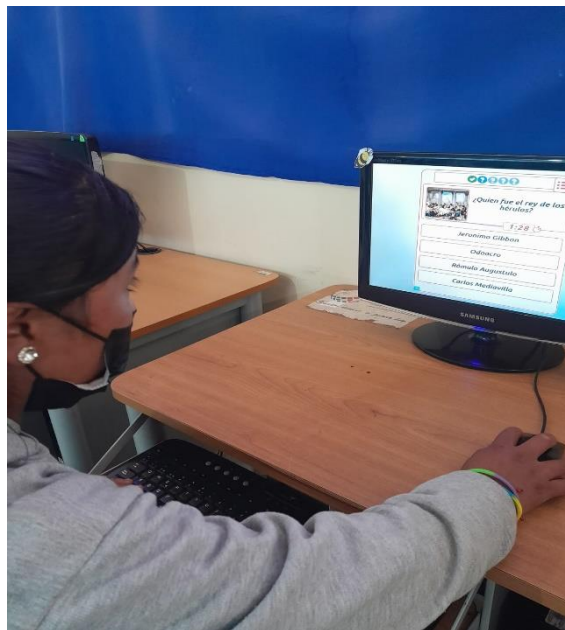
Anexo 10

Implementación de la propuesta

-Clase de historia con una planificación de gamificación



-Mecánica del juego



-Uso de aparatos tecnológicos modernos



-Explicación sobre las reglas y normas del juego



Anexo 11

Implementación de la propuesta

-Evaluación de satisfacción

0-No Cumplió	1-Deficiente	2-Regular	3-Bueno	4-Muy Bueno	5-Excelente	N/A-No Aplica
0	1	2	3	4	5	N/A
CRITERIOS						
1. Contribuye frecuentemente a las Discusiones en clase.						
2. Demuestra interés en las discusiones en clase.						
3. Contesta preguntas del facilitador y sus compañeros.						
4. Formula preguntas pertinentes al tema de la clase.						
5. Viene preparado(a) a clase.						
6. Contribuye a la clase con material e Información adicional.						
7. Presenta argumentos fundamentados en las lecturas y trabajos de la clase						
8. Demuestra atención y apertura a los puntos y argumentos de sus compañeros.						
9. Contesta preguntas y planteamientos de sus compañeros.						
10. Demuestra iniciativa y creatividad en las actividades de clase.						

Anexo 12

Respuestas de encuesta de factibilidad

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1f3oMS2TreRmOJLt9QloySwxDJmLCsyz7/edit?usp=drive link&oid=111166623727877278447&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1f3oMS2TreRmOJLt9QloySwxDJmLCsyz7/edit?usp=drive_link&oid=111166623727877278447&rtpof=true&sd=true)