

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CONSTRUCCIÓN DE
INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

DONAIRES SALINAS, Jessica Andrea

ASESORA

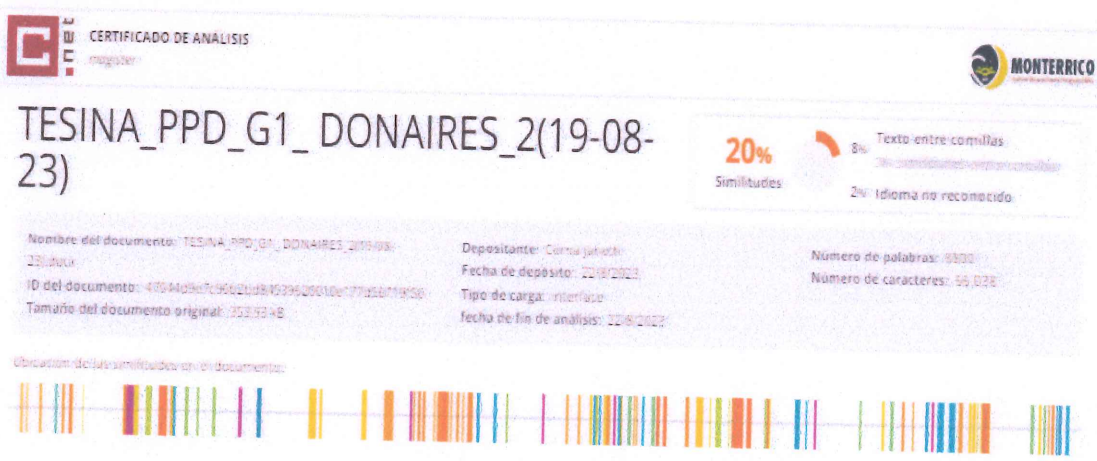
Dra. TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, julio del 2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, **María Elena Hayashi Yllescas**, en mi condición de **Jefa de la Unidad de Formación Continua** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesina titulada: **LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CONSTRUCCIÓN DE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**, que tiene por autora a: **DONAIRES SALINAS Jessica Andrea**, tiene un **índice de similitud de 20%**, según el reporte emitido por el software COMPILATIO, que se consigna a continuación.

He revisado con detalle este reporte y ratifico que las coincidencias detectadas no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con los requerimientos de la EESPPM.



CERTIFICADO DE ANÁLISIS

TESINA_PPD_G1_DONAIRES_2(19-08-23)

20% Similitudes

- 8% Texto entre comillas
- 2% coincidencias ortográficas
- 2% Idioma no reconocido

Nombre del documento: TESINA_PPD_G1_DONAIRES_2(19-08-23).docx
ID del documento: 47544d9a7c9620d84539529610e771d5211409
Tamaño del documento original: 253,93 KB


Depositante: Corina Jarama
Fecha de depósito: 22/08/2023
Tipo de carga: interfase
Fecha de fin de análisis: 22/08/2023

Número de palabras: 9300
Número de caracteres: 56,028

Ubicación de las similitudes en el documento:

Lugar y fecha	Santiago de Surco 22 de agosto de 2023
---------------	--




Roxana Rivera Bayona
Docente Responsable del Programa
Bachillerato en Educación
DNI: 25810093
ORCID:0000-0001-6043-8926




María Elena Hayashi Yllescas
Jefa de la Unidad de Formación Continua
DNI: 06979871
ORCID: 0009-0008-6870-932X

RESUMEN.

En la actualidad como se ha evidenciado en diversas investigaciones que los maestros no estaban utilizando herramientas digitales adecuadas, en función del desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas ya que los niños del nivel primaria tienen dificultad para desarrollar esta competencia que permitirá se forme como ciudadano. Por tal motivo se considera muy importante profundizar en la investigación sobre la Gamificación en el desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas en la educación primaria. El presente trabajo académico corresponde a la modalidad sin intervención pedagógica y de investigación aplicada, el presente trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, este trabajo es de diseño documental, por lo señalado, la investigación documental, pertenece al tipo informativo porque va permitir al investigador recoger o extraer información de diversas fuentes bibliográficas. Se trabajó con la técnica documental, el instrumento utilizado es el fichero electrónico, se profundizo en la investigación documental de la Gamificación, importancia de la gamificación, beneficios de la gamificación, competencia de Construye interpretaciones históricas, educación inicial, se ha logrado el objetivo general de Analizar cómo aporta la gamificación en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en Educación Primaria ,de esta manera se contribuye a la mejora de practica pedagógica.

Palabras clave: *Investigación documental / Construcción de interpretaciones históricas / Gamificación / Educación Primaria*

ABSTRACT.

At present, as has been evidenced in various investigations, teachers were not using adequate digital tools, depending on the development of the competence Build historical interpretations since children at the primary level have difficulty developing this competence that will allow them to be formed as citizens. For this reason, it is considered very important to deepen the research on Gamification in the development of the Construct historical interpretations competition in primary education. The present academic work corresponds to the modality without pedagogical intervention and applied research, the present research work is of a qualitative approach, this work is of documentary design, for what has been indicated, the documentary research belongs to the informative type because it will allow the researcher collect or extract information from various bibliographic sources. We work with the documentary technique, the instrument used is the electronic file, the documentary research of Gamification was deepened, the importance of gamification, the benefits of gamification, the competence of Build historical interpretations, initial education, the general objective has been achieved Analyzing how gamification contributes to the development of the competence builds historical interpretations in Primary Education, thus contributing to the improvement of pedagogical practice.

Keywords: *Documentary Research / Construction of historical interpretations / Gamification / Primary Education*

Índice

Introducción	3
Delimitación y planteamiento del problema	4
Justificación	5
Objetivos.....	6
Capítulo I: Marco teórico conceptual	6
1.1 Construcción de Interpretaciones Históricas en Educación Primaria.....	8
1.1.1. Competencia Construye Interpretaciones Históricas	8
1.1.2 ¿Cómo Construimos interpretaciones Históricas?	9
1.2 Gamificación	¡Error! Marcador no definido.
1.2.1 La Gamificación en la Educación Primaria ¡Error! Marcador no definido.	
1.2.2 Beneficios de la Gamificación en la Educación Primaria.....	12
1.3 Herramientas digitales para la gamificación en la construcción de interpretaciones Históricas	15
Capítulo II: Metodología de la investigación	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Enfoque y diseño de investigación	¡Error! Marcador no definido.
2.2. Análisis e interpretación de resultados	¡Error! Marcador no definido.9
Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.1
Referencias	¡Error! Marcador no definido.2
Anexos	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 1: Matriz de Coherencia.....	27
Anexo 2: Fichero Electrónico.....	28
Anexo 3: Registro de Página Web	36

Introducción

En la actualidad es muy importante el desarrollo de la competencia Construye Interpretaciones históricas en los niños de educación primaria, es necesario trabajar de manera entretenida y lúdica, ya que se observa técnicas y estrategias poco dinámicas, por ello la presente tesina tiene como objetivo realizar un estudio documental sobre los beneficios del uso de la gamificación como estrategia educativa en el desarrollo de la competencia "Construye Interpretaciones Históricas" en el nivel de educación primaria.

El estudio documental se basará en una revisión de fuentes académicas, así como en el análisis de casos concretos de aplicación de la gamificación para desarrollar la competencia Construye Interpretaciones Históricas en educación primaria.

En la primera parte abordaremos el problema de investigación, objetivos, el primer capítulo se desarrolla el Marco Teórico Conceptual donde se profundiza el tema de la gamificación, sus beneficios, las herramientas digitales para la gamificación, además de conocer el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primario.

En el segundo capítulo, se abordará la metodología de la investigación, como el Enfoque y diseño de investigación, el análisis e interpretación de resultados, finalizamos con las conclusiones , las referencias y anexos .

Delimitación y planteamiento del problema:

El desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales a nivel mundial es muy carente, y ello se evidencia en los diferentes resultados de las distintas pruebas que se han venido desarrollando especialmente en las evaluaciones Censales en los diferentes Países. En el Perú se trabaja el enfoque por competencias donde la competencia Construye interpretaciones históricas corresponde al área de Ciencias Sociales, según investigación presentada por Fiestas (2021) hace referencia al Ministerio de educación donde los resultados sobre el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, muestran que el 22,4% están en el nivel de pre inicio; el 29,8% están en la etapa de inicio; el 36,3% están en proceso; y el 11,6% están en el nivel de satisfactorio. Por ello es importante revertir esta situación desde los niños más pequeños, la educación primaria debe asumir para los más pequeños técnicas o estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de la Competencia “Construye Interpretaciones Históricas” ahora de regreso a la presencialidad es importante que la tecnología sea una herramienta pedagógica y la gamificación ha evidenciado realizar actividades de aprendizaje más divertidas, que facilita el proceso de aprendizaje al ser el mecanismo que optimiza resultados en el desarrollo de la comprensión y logro de propósitos de aprendizaje, asimismo es importante en la formación como ciudadano.

Este trabajo se relaciona con la línea de investigación innovación y didáctica, ya que da a conocer la gamificación como una alternativa a pedagógica, para todos los niveles educativos, aplicaciones tecnológicas especialmente juegos y dinámicas para las clases presenciales y virtuales. En base a todo lo presentado, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo aporta la gamificación al desarrollo de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en educación primaria?

Justificación:

En la actualidad existe un bajo nivel académico en el desarrollo de la competencia “Construye interpretaciones históricas como se evidencia en diversas investigaciones censales a nivel mundial y en nuestro país no es ajeno resultados muy bajos, ya que permite esta competencia desarrollar en los niños, la capacidad crítica, reflexiva y su comprensión del mundo que les rodea y la Gamificación es una alternativa pedagógica por sus múltiples beneficios y aportes según diversas investigaciones, es por ello que se ha elegido el tema de la Gamificación en el desarrollo de la Competencia .

El presente trabajo de investigación documental también es importante, ya que cuenta con justificación teórica profundizando en el conocimiento de la gamificación, herramientas digitales, sus aportes, beneficios, así como el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, en la educación primaria de manera lúdica, motivadora e innovadora.

Su aporte es significativo porque el conocimiento documentado de la gamificación y sus herramientas digitales serán una alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje que permitirá revertir el bajo nivel del desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas en la educación primaria, la investigación es pertinente porque permitirá desarrollar la competencia en los niños de manera atractiva, divertida acorde a su edad donde el juego es parte de su proceso de desarrollo fortaleciendo saberes de manera integral

Este trabajo de investigación es viable ya que la docente investigadora es docente de educación primaria, cuenta con los conocimientos y experiencia en el nivel, el trabajo de investigación también es viable porque se cuenta con los

recursos humanos, económicos y de acceso a la información física y virtual para el desarrollo de esta tesina.

Objetivos:

Como objetivo general se ha plantean:

Analizar el aporte de la gamificación para el desarrollo de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en Educación Primaria.

Como objetivos específicos se plantean los siguientes:

- 1.- Describir la competencia construye interpretaciones históricas en educación primaria.
2. Reconocer los beneficios de la gamificación en la educación primaria.
- 3.- Identificar las herramientas digitales para la gamificación en el desarrollo de la construcción de interpretaciones históricas en el nivel primaria.

Capítulo 1: Marco teórico conceptual

Bastardo y Cortez (2023) en la tesis titulada “La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares”, siendo el objetivo: analizar la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico en las clases virtuales según sus conclusiones la gamificación es una herramienta didáctica que proporciona beneficios en el proceso enseñanza aprendizaje y contribuye el rendimiento académico la diferencia con la tesina cuyo diseño es investigación documental y el trabajo de investigación revisado es diseño descriptivo, transversal y prospectivo cuyos datos fueron a analizados con estadística descriptiva. La similitud es que se trabajó con niños del nivel primaria y la variable de investigación cualitativa.

Como antecedente nacional, Diaz y Fernández (2021) con la investigación titulada “Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria Lima

2021” cuyo objetivo fue describir el nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje de la educación básica regular del nivel primaria en Lima. Como resultado, de la investigación más del 50% del alumnado muestra dificultades en el desenvolvimiento de estrategias gamificadas. La diferencia con esta Tesina es en el diseño de investigación documental de enfoque cualitativo que se presenta y el trabajo de investigación revisado es de diseño descriptivo simple enfoque cuantitativo. La similitud con la tesina es que el trabajo académico revisado trabaja con la variable de investigación gamificación y con el nivel primaria.

Otro antecedente nacional es de Yalle (2022) esta investigación titulada “Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria en una institución educativa de Lima” cuyo objetivo se propone una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de primer año de secundaria. Por lo tanto, se concluye que la estrategia metodológica mejora la práctica docente y permite el logro de la competencia.

La diferencia con la Tesina es que el trabajo presentado es de diseño documental y el diseño revisado es en el diseño no experimental de corte transversal descriptivo y trabaja con el nivel secundaria, la similitud es que se trabaja con la misma variable de investigación sobre el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de nivel básica regular.

1.1 Construcción de Interpretaciones Históricas en Educación Primaria

Cuando nos referimos al desarrollo de la Construcción de Interpretaciones Históricas en Educación Primaria se debe precisar que es una Competencia y el Ministerio de Educación del Perú lo define como se detalla a continuación.

¿Qué es Competencia?

Se define como competencia a la facultad de combinar un grupo de capacidades que permita resolver un problema de manera oportuna y con ética en un contexto determinado. La competencia es muy utilizada en la educación ya que el estudiante integra diversas capacidades para solucionar problemas de la realidad de manera oportuna y apropiada". (Minedu, 2020)

1.1.1 Competencia :Construye Interpretaciones históricas

En la revisión del Currículo Nacional de Educación Básica del año 2016, afirma en su definición que la competencia «Construye interpretaciones históricas» sostiene que el estudiante con firmeza argumente una posición crítica sobre hechos y procesos históricos para que se comprenda el presente y sus desafíos, extrayendo información de distintas fuentes, además que tenga en cuenta que el sujeto debe reconocerse como sujeto histórico y ser protagonista de los procesos históricos y que se reconozca como producto de un pasado y al mismo tiempo esta construyendo su futuro. (Minedu 2020).

1.1.2 ¿Cómo construimos interpretaciones históricas?

Se ha confundido el verdadero sentido de esta competencia ya que solo se ha mantenido la idea errónea que esta competencia que está vinculada al curso de historia busca que el estudiante debe manejar muchos datos, fechas, personajes y lugares. Nada más alejado de la verdad.

Aquellos tiempos en que se pedía a los niños memorizar al pie de la letra, el nombre de los personajes, recordar diversos acontecimientos, como batallas, guerras, proceso de independización y otros ya quedaron atrás. Los datos, son muy importantes, sí, sin embargo, debemos entender que lo más importante es saber buscar la información y saber qué hacer con esta información.

Se debe desaprender estas concepciones y ubicar el sentido de la competencia en la formación de los verdaderos ciudadanos. Esta competencia nos fortalece para hacer comprensible la realidad actual, los problemas históricos a nivel local, regional o mundial; desarrollar la interpretación crítica de las fuentes y tener mejor comprensión de las relaciones entre los hechos, sobre los cambios, situaciones de permanencias, simultaneidades y secuencias. (Sulmont, 2022).

Se le invita al lector tomarse unos minutos para hacer una lista rápida de situaciones recientes que te ayudara a trabajar esta competencia. Se comparte la siguiente lista que propone el investigador:

- Los resultados de las elecciones nacionales.
- El uso obligatorio de las mascarillas.
- La guerra entre Huáscar y Atahualpa.

1.2 La Gamificación.

Actualmente vivimos en la era de la Tecnología, las estrategias educativas ya no son las mismas y ahora existen novedosas técnicas y métodos de enseñanza que se están utilizando dentro y fuera de las aulas. Las actuales aplicaciones favorecen significativamente los procesos de enseñanza aprendizaje y mejoran los niveles académicos. La gamificación educativa es una nueva alternativa, muy demandada por sus logros y éxitos, y se está abriendo nuevos caminos en la enseñanza y aprendizaje.

¿Qué es la Gamificación?

Según Merino et al , (2023) define a la gamificación como un anglicismo y su raíz deriva de la palabra game. La gamificación es conocida como uno de los métodos innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el que se busca que los

estudiantes aprendan a través de juegos de manera divertida logrado aprendizajes significativos sobre todo en los más pequeños.

Como sostiene Diaz y Troyano, (2013) implementar en las aulas de clases, como didáctica innovadora a la gamificación ha promovido, el entusiasmo y el comportamiento de los alumnos, puesto que las clases rutinarias se volvieron atractivos y motivadores.

Como sostiene AQUAE Fundación (2020) la gamificación consiste en utilizar aspectos de juego para realizar y complementar los procesos educativos. ¿Aprender jugando? ¿Jugar aprendiendo? sin embargo, la gamificación no es un método exclusivo de la educación. Ejemplo, en los negocios, el marketing que recurre a elementos propias de la gamificación para motivar a las personas involucradas en dichas líneas.

1.2.1 La gamificación en la Educación Primaria

En el Perú la escolaridad inicia desde el nivel inicial que comprende de 5 años a menos y la educación Primaria se inicia ya cumplidos los 6 años hasta aproximadamente 12 años, comprende seis años escolares correspondiente a primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto grado de primaria, para luego continuar con estudios de secundaria y posteriormente superior.

Como menciona Adrián (2020) La formalidad educativa en su educación formal se divide según las necesidades del país o región y de acuerdo a la característica de sus ciudadanos y uno de esos niveles educativos más comunes es la educación primaria, sabiendo la importancia que tiene está para la base del desarrollo de una nación. Cuando se menciona a la educación primaria es para referirse que esta forma de enseñanza que se les imparten a los más jóvenes y es

considerada como la más importante, ya que en ella se consolidan las bases para una educación más complejas como es la secundaria o universitaria.

Se entiende a la educación primaria como la educación primordial después de la educación inicial, consta de seis años establecidos y estructurados dentro de la educación formal. Se inicia el primer grado de primaria con niños de seis años cumplidos hasta el 31 de marzo del año escolar, luego continua los siguientes grados hasta aproximadamente los doce años. En algunos países los padres exigen colaborar con la formación de aprendizajes de sus hijos.

Según Navarro (2020) sostiene que los educadores deben facilitar las herramientas que sean útiles para los estudiantes, se encuentren en la capacidad y el reto de desempeñar un papel importante en la vida de los estudiantes que están pendientes de la tecnología, por lo que hacer juegos con propósitos educacionales son importantes como estrategia activa.

Como sostiene Hernández (2021) es necesario que se Implemente la tecnología en la enseñanza ya que su importancia radica en promover el conocimiento y la interacción, por lo cual tiene que ser eficiente y productivo entre el docente y estudiante.

Objetivos de la Gamificación

Su objetivo principal de la gamificación es lograr mejores resultados en la enseñanza - aprendizaje de la educación básica regular. La gamificación como técnica ha permitido obtener mejor nivel de conocimiento y este conocimiento en un nivel alto si lo comparamos con una enseñanza tradicional, ya que conecta acciones lúdicas con el aprendizaje, y con ello se despierta el interés y motivación del estudiante. (Ventosilla, 2020).

Otro objetivo importante de la gamificación es el de ser una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva para los estudiantes. De esta manera se obtiene el involucramiento de los mismos de manera lúdica.

1.2.2 Beneficios de la Gamificación en la educación primaria.

Según la postura de ADMIN (2023) menciona dentro de los beneficios de la gamificación son los siguientes como: Fomenta el uso de las nuevas tecnologías, aumenta la motivación de aprendizaje, mejora las estrategias para poder resolver problemas, facilita la adquisición de conocimientos. Ebot (s/f) sostiene que los beneficios de la gamificación son: La Gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje, la dificultad va en aumento, hace más divertido las asignaturas, favorece la adquisición de conocimientos, aumenta la atención y concentración, mejora el rendimiento académico, estimula las relaciones sociales, fomenta el uso de las nuevas tecnologías, favorece el buen uso de los videojuegos, mejora el buen uso de los videojuegos, mejora el uso de la lógica y las estrategias para la resolución de problemas. A continuación, detallamos los siguientes beneficios:

a) La dificultad va en aumento

Una de las características de la Gamificación es que cada juego está diseñado con una serie de retos y objetivos que los estudiantes deben conseguir. La dinámica de la gamificación se siente como la experiencia de un videojuego, el jugador va superando los niveles según avance el juego, el juego se vuelve más difícil. Esto se debe, por ejemplo, a la asimilación de conceptos más abstractos o de problemas más difíciles de resolver. Estas dinámicas en la gamificación de retos y niveles no tienen límites se da desde la educación infantil hasta Educación secundaria.

b) Hace más divertidas las asignaturas

Cuando el docente trabaja de manera tradicional solo con libros y cuadernos puede llegar a ser poco motivador y estimulante para estudiantes, en muchas ocasiones no encuentran un significado a los conceptos o materias que se les enseñan en la escuela y eso hace que sea más aburrido y desmotivador. Lo más interesante que la Gamificación se puede aplicar en cualquier campo, en educación en todas las áreas curriculares, puede ser matemáticas, ciencias sociales, música entre muchas otras para comprender conceptos abstractos de una forma más lúdica y práctica.

c) Favorece la adquisición de conocimientos

Para adquirir conocimientos los estudiantes tienen que estar interesados y atraídos por el tema para la comprensión de los conceptos. Hay muchos conceptos complejos de entender sobre todo en los más pequeños por ello se hace difícil su comprensión y la adquisición de ese nuevo conocimiento. Sin embargo a través de la gamificación es más sencillo y divertido comprender y memorizar esos conceptos para los infantes.

d) Aumenta la atención y la concentración

Es sabido que la motivación está relacionada directamente con la atención y concentración. Este proceso de atención y concentración se concatena de la siguiente manera si un niño es capaz de estar motivado en clase además es divertido las actividades escolares serán capaces de entender y comprender nuevos conceptos, los mismos niños pondrán todo su esfuerzo y concentración en continuar en clase asumiendo los retos, adquiriendo su recompensa, de esa manera ponen todos sus esfuerzos en el juego que conlleva al desarrollo de su aprendizaje.

e) Mejora el rendimiento académico

El rendimiento académico mejora en los niños que utilizan la gamificación ya que están concentrados por aprender de manera lúdica. El hecho de entender y comprender y que presten interés los niños en el tema logrará que mejoren sus calificaciones los estudiantes especialmente los niños, mejore el aprendizaje en comparación con el aprendizaje de estilo tradicional.

f) Estimula las relaciones sociales

La estimulación de las relaciones sociales que trae consigo la gamificación es que la mayoría de los juegos gamificados requiere el trabajo en grupo lo que hace que los niños deben comunicarse entre si ponerse de acuerdo valorar a su compañeros, valorar su aporte , opinión y colaboración, observando a sus compañeros de clase como iguales. y adquiera un rol dentro del mismo.

g) Fomenta el uso de las nuevas tecnologías

Se debe comprender que la gamificación se puede aplicar utilizando o no la tecnología, ahora si recurrimos a la tecnología se tiene a la Robótica, el diseño y desarrollo de video juegos en suma existen grandes herramientas tecnológicas para la gamificación y de esa manera los niños aprender a utilizar la tecnología y se apropian de ella como parte de las herramientas en su aprendizaje y para su vida.

h) Favorece el buen uso de los videojuegos

La gamificación tiene entre sus herramientas los video juegos con propósitos educativos, lo que hace que sean útiles e interesantes en el aprendizaje de los niños asimismo se hace evidente que los video juegos en sí mismo no solo sirven de ocio, sino que cada videojuego tiene un fin y propósito, además pueden hacer un uso moderado de los video juegos y utilizarlos con responsabilidad.

i) Mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas

La característica importante y fundamental de los juegos gamificados es plantear retos y entregar recompensa, pero los retos demandan utilizar la lógica pensar como resolverlos pueden plantearse preguntas sencillas, complejas, algún acertijo, problema matemático, problema de física, ciencias, entre otros de esa manera se utiliza el pensamiento lógico, el aprendizaje mediante la deducción, la prueba y error , existe muchos beneficios que tiene la gamificación en muchos ámbitos de la sociedad pero se tiene claro que en el campo educativo ha comenzado a ser muy útil, a través de la gamificación no solo adquieren conocimientos, comprensión de conceptos si no desarrollan diferentes habilidades tecnológicas, habilidades sociales y mejora del comportamiento.

Siguiendo a Quispe (2020) esta nueva técnica de Gamificación mejora la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, fomenta una motivación intrínseca hacia la asignatura logrando aprendizajes significativos podríamos afirmar de manera lúdica desarrollando diversas habilidades y fortaleciendo sus competencias digitales y la competencia “Construye interpretaciones históricas “sin mencionar que paralelamente se forma integralmente el estudiante.

1.3 Herramientas digitales para la gamificación en la construcción de interpretaciones históricas.

Según (Ruíz, 2022) y soytuprofe (2022), presenta algunas herramientas digitales para la gamificación educativa y como estas aplicaciones desarrollan la competencia de la construcción de interpretaciones históricas. Como afirma Trejo (2019) “La forma más fácil de realizar un entorno gamificado es por medio de las TIC” ya que la tecnología con uso pedagógico ayuda a desarrollar competencias.

- **Kahoot:** En el campo educativo se ha hecho popular utilizar Kahoot los docentes lo utilizan en sus aulas para gamificar sus cuestionarios o evaluaciones , es una aplicación muy sencilla, manejable no se necesita altas competencias digitales podremos crear nuestros propios *quizzes* o también se puede utilizar los cuestionarios ya creados por otros docentes de todo el mundo para esta investigación esta herramienta con temas de ciencias sociales y patrióticos se construye para el desarrollo de la competencia “Construye interpretaciones históricas” claro de acuerdo al nivel primario.
- **Socrative:** Esta aplicación muy interesante introduce los dispositivos móviles en las aulas, los famosos celulares. con acceso diferenciado para docentes y estudiantes es posible crear cuestionarios de distintos formatos y los estudiantes pueden responder en tiempo real en sus dispositivos, con contenidos de valores democráticos *que desarrollen la competencia* “Construye interpretaciones históricas” de acuerdo al nivel primaria.
- **Minecraft: Education:** Su gran potencial educativo está al alcance de los docentes y estudiantes. Este es un juego de construcciones ha sido creado en el 2014, actualmente tiene gran popularidad, este juego nos permite crear espacios y entornos virtuales gamificados para explicar nuestros temas en este caso relacionado a la competencia “Construye interpretaciones históricas”, temas de valores democráticos o de patriotismo según propósito educativo.
- **Genially:** Esta herramienta digital tiene múltiples funciones, con Genially se puede crear contenidos gamificados para utilizar en la práctica docente. Desde Escape Games hasta un trivial. Los temas que se pueden crear son para desarrollar la competencia “Construye interpretaciones históricas”.

- **Class Dojo:** Es importante tomar en cuenta la retroalimentación, es fundamental en el proceso de comunicación y en el proceso de aprendizaje entre los estudiantes, los docentes y las familias. Esta plataforma busca la motivación de manera sencilla y lúdica, con contenidos de valores democrático para el nivel primaria.
- **Crossword Labs:** La gamificación a través de diversas herramientas permiten el desarrollo del pensamiento lógico. Crossword es un creador de crucigramas ello permite de manera más sencilla y rápida crear, imprimir, compartir y resolver crucigramas en línea con contenidos de valores democráticos relacionados a la Competencia “Construye interpretaciones Históricas”
- **Flippity Word Search:** Esta herramienta digital de gamificación permite generar sopas de letras de palabras con su definición. Esta aplicación se adapta a cualquier materia, en el caso de esta investigación se puede crear con contenidos relacionados a la competencia “Construye interpretaciones históricas “
- **Bluerabbit :** La herramienta digital es una red social que ofrece mejorar la comunicación además de colaboración interna en distintos lugares (círculos) a través de un feed local donde los estudiantes pueden publicar fotos, comentarios, opiniones y otros, para interactuar con otros según grupo al que se pertenezca .Ayuda a crecer tu red de contactos, con contenidos de valores democráticos relacionados al nivel primaria.
- **Educandy:**, Con esta herramienta digital puedes crear juegos de aprendizaje interactivos en minutos. Descarga la aplicación Educandy Studio e ingresa el vocabulario o las preguntas y respuestas, con

contenidos de valores democráticos en relación a la competencia “Construye Interpretaciones históricas”.

- **Booket:** Con esta herramienta digital de gamificación podemos decir que es una nueva y emocionante versión del juego de revisión del aula moderna. Se puede utilizar con contenidos de Historia relacionadas a la Competencia “Construye interpretaciones Históricas” haciendo que el estudiante vivencie una experiencia de aprendizaje de manera divertida.
- **Factile:** Es una plataforma de aprendizaje gratuita, está herramienta digital permite a los docentes crear atractivos juegos de preguntas al estilo Jeopardy para el aula remota o presencial. Se puede utilizar con contenidos de Historia. economía, valores, relacionados a la competencia “Construye interpretaciones Históricas” ene I nivel primario.
- **Blended Play:** Para la gamificación esta herramienta digital es un portal de juegos en línea gratuito para cualquier contenido del aula, te permite escribir tus preguntas y empezar a jugar, se puede utilizar con contenidos de Historia, economía, valores en relación a todos los niveles educativos sobre todo con los pequeños de primaria.
- **Playbuzz:** Herramienta digital de gamificación esta plataforma de publicación en línea es para editores, agencias de marca y creadores de contenido individuales para aportar contenido en formatos interactivos como encuestas, concursos, listas, fragmentos de vídeo, presentaciones de diapositivas, y cuentas regresivas. Se puede utilizar con contenidos de Historia, economía, valores relacionados a la construcción de interpretaciones históricas.

Por lo que se documenta las herramientas digitales para la Gamificación es

adentrarnos en el mundo TIC dentro del centro escolar. Otro aporte como afirma Galván y Siado (2021) limita la ansiedad del estudiante durante el proceso de formación, provocando que este no sea capaz de explotar su potencial de aprendizaje debido a los métodos incorrectos de enseñanza, por todo lo mencionado las herramientas de gamificación hace que los estudiantes se diviertan aprendiendo y no genere emociones negativas en el proceso de aprendizaje.

Capítulo II: Metodología de la Investigación

2.1 Enfoque y Diseño de investigación

El presente trabajo académico corresponde a la modalidad sin intervención pedagógica y de investigación aplicada, el presente trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, este trabajo es de diseño documental la cual según Tejada (2020), la define como una investigación en donde no es posible que se haga aplicaciones prácticas por parte de los estudiantes, pues se encarga de recopilar, organizar e interpretar la información acerca de la gamificación de manera objetiva, proporcionando información sobre un hecho real. Como indica Cauas (2015) La investigación cualitativa utiliza preferente información de tipo cualitativo en su análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados

Por lo señalado, la investigación documental, pertenece al tipo informativo porque va permitir al investigador recoger o extraer información de diversas fuentes bibliográficas. Este diseño cumple con el propósito de informar, sin alterar la información de manera clara y objetiva sobre los aportes de la Gamificación en el desarrollo de la construcción interpretaciones históricas

2.2 Análisis e interpretación de resultados

Según el Minedu (2016) en relación al objetivo específico: Describir la competencia construye interpretaciones históricas en educación primaria, sostiene que el estudiante debe sustentar una posición crítica sobre los hechos y procesos históricos que lo ayuden a comprender el tiempo presente y sus desafíos, el otro autor Vicente (2020) afirma que la competencia en el ámbito educativo integra diversas capacidades para solucionar problemas de la realidad de manera apropiada. Ambos autores coinciden en sus posturas sin embargo la postura del Minedu hace hincapié en el sustento de una posición crítica y Vicente sostiene la integración de diferentes capacidades enfrentando desafíos de la realidad.

Como menciona ADMIN (2023) sobre el siguiente objetivo específico: Reconocer los beneficios de la gamificación en la educación primaria, dentro de los beneficios de la gamificación se tiene los siguientes como : Fomenta el uso de las nuevas tecnologías, aumenta la motivación de aprendizaje, mejora las estrategias para poder resolver problemas, facilita la adquisición de conocimientos mientras el autor Ebot (s/f) indica que los beneficios de la gamificación son: La Gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje, hace más divertido las asignaturas, favorece la adquisición de conocimientos, aumenta la atención y concentración, mejora el rendimiento académico, estimula las relaciones sociales, fomenta el uso de las nuevas tecnologías, favorece el buen uso de los videojuegos, mejora el buen uso de los videojuegos, mejora el uso de la lógica y las estrategias para la resolución de problemas. Como afirma el autor Quispe (2020) esta nueva técnica de Gamificación favorece la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, fomenta una motivación intrínseca hacia la asignatura. Podemos sostener que los tres autores coinciden en que los beneficios de la Gamificación fomenta el uso de las nuevas tecnologías, aumenta la motivación de aprendizaje, mejora las estrategias para poder resolver problemas.

Los autores Ruíz (2022) y soytuprofe (2022) afirman en relación al objetivo específico: Identificar las herramientas digitales para la gamificación en el desarrollo de la construcción de interpretaciones históricas en el nivel primaria, presentan algunas herramientas digitales para la gamificación educativa y como estas aplicaciones desarrollan la competencia de la construcción de interpretaciones históricas. Tenemos a Kahoot, Socrative, Minecraft: Education, Genially, Class Dojo, Crossword Labs, Flippity Word Search, Bluerabbit, Educandy, Blooket, Factile, Blended Play, Playbuzz, sin embargo el autor Trejo (2019) sostiene que la tecnología con uso pedagógico ayuda a desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria sostiene que los docentes tienen que facilitar las herramientas, útiles para los estudiantes, se encuentren en la capacidad de desempeñar un papel importante en su vida diaria y en su futuro.

Conclusiones

1. Se ha descrito que la competencia “Construye interpretaciones Históricas” en el nivel primaria se describe como aquella competencia que propone que el estudiante sustente una posición crítica sobre los hechos y procesos históricos, además que desarrolle diferentes capacidades y habilidades para afrontar diferentes retos y desafíos para la resolución de problemas en su aprendizaje y en su vida diaria, es muy importante esta competencia para la formación integral del ciudadano peruano.
2. Se reconoce que los beneficios de la Gamificación aumentan la motivación por el aprendizaje, se hace más divertido las asignaturas, favorece la adquisición de conocimientos, aumenta la atención y concentración, mejora el rendimiento académico, estimula las relaciones sociales, fomenta el uso de las nuevas tecnologías, favorece el buen uso de los videojuegos, mejora el buen uso de los videojuegos, mejora el uso de la lógica y las estrategias para la resolución de

problemas. como un aporte significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria

3. Se identificó las herramientas digitales para la gamificación en el desarrollo de la construcción de interpretaciones históricas en el nivel primaria, así tenemos a Kahoot, Socrative, Minecraft:Education, Genially, Class Dojo, Crossword Labs, Flippity Word Search, Bluerabbit, Educandy, Blooket, Factile, Blended Play, Playbuzz, estas herramientas de gamificación permiten desarrollar las competencias digitales, desarrollar habilidades sociales y sobretodo el desarrollo de la competencia “Construye interpretaciones históricas” en el nivel primaria,

De esta manera se ha realizado el análisis de la contribución de la gamificación como un aporte significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria, conociendo hechos y sucesos patrióticos de manera divertida.

REFERENCIAS

- ADMIN (2023, marzo 2) Beneficios de las características de la gamificación. <https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>
- Adrián, Yirda (Última edición:27 de julio del 2020). Definición de Educación Primaria. <https://conceptodefinicion.de/educacion-primaria/>
- AQUAE Fundación (2020, noviembre 15) *¿Qué es la Gamificación? Definición y objetivos.* <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares.* Revista Científica Ciencia y Tecnología. <https://doi.org/https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.603>
- Cauas, D. (2015) Definición de las variables, enfoques y tipo de investigación. Academia. https://www.academia.edu/11162820/variables_de_Daniel_Cauas
- Díaz Riva, M., & Fernandez Chaucayanqui,, S. M. (2021). Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria. Lima, Lima, Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78575>
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo.* Depósito de investigación Universidad de Sevilla. <https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACIÓN>
- Ebot (s/f) *10 Beneficios de la gamificación en ele aula.* Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas. <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

- Fiestas Córdova, Domingo Daniel (2021). *La Competencia Construye Interpretaciones Históricas y el Aprendizaje Cooperativo en Ciencias Sociales en los Estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa 14996-Chulucanas-2019*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89442/Fiestas_CDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Galván A. y Siado E. (2021) Escuela Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7 (12) , 962-975
- Hernández V. (2021) *El uso de las tecnologías y sus beneficios en la educación* [Archivo PDF] <https://es.calameo.com/read/0066223563b4d840d251b>
- Merino, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. R., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinaria*, 7(2). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- (Minedu 2020) Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Navarro M. (2020) *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria*. [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería] <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Quispe V., et al. (2020) *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. *Revista Innova Educación*, Vol. 3 (1) <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166/202>

Ruíz, M. (21 de febrero de 2022). *yosoytuprofe*. Obtenido de 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas:

<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/>

Soy tu profe (2022.febrero 21) 20 *Aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas*. <https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/>

Sulmont Lea (2022, noviembre 4) *¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas?* Educared. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/>

Tejada, M. (2020) *Manual Investigaciones con fines de graduación y titulación*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico-Unidad de Investigación.
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1749/5/Manual%20Investigaciones%20con%20fines%20de%20graduacio%cc%81n%20y%20titulacio%cc%81n%20EESPPM%202021.pdf>

Trejo H. (2019) Recurso tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula, *Revista Tecnología, Ciencia y Educación* (13) 75-117
https://www.researchgate.net/publication/350632728_Recursos_tecnologicos_para_la_integracion_de_la_gamificacion_en_el_aula

Ventosilla D. , et al. (2020) *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. *Revista Innova Educación*, Vol. 3 (1)
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166/202>

Yalle, T. (2022). Estrategia metodológica para desarrollar la competencia
construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de
secundaria en una institución educativa de Lima. Lima, Lima, Lima:
Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/12716>

Anexo 01: Matriz de coherencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>¿Cómo aporta la gamificación en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria?</p>	<p>General: Analizar cómo aporta la gamificación al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria.</p>	<p>Gamificación</p>	<p>Construye interpretaciones históricas</p> <p>Como se construye las interpretaciones históricas</p>	<p>Técnica documental</p> <p>Instrumentos</p> <p>Fichero electrónico</p> <p>Registro de página web</p>
	<p>Específicos: 1.Describir la competencia construye interpretaciones históricas en educación primaria. 2. Reconocer los beneficios de la gamificación en la educación primaria. 3.- Identificar las herramientas digitales para la gamificación en el desarrollo de la construcción de interpretaciones históricas en el nivel primaria.</p>		<p>Construye interpretaciones históricas.</p>	

ANEXO 2 FICHERO ELECTRÓNICO

Ficha N° 01

Delimitación y Planteamiento del Problema

(Cita parafraseada)

Fiestas (2021) hace referencia al Ministerio de educación donde los resultados sobre el desarrollo de la competencia construyen interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, muestran que el 22,4% están en el nivel de pre inicio; el 29,8% están en la etapa de inicio; el 36,3% están en proceso; y el 11,6% están en el nivel de satisfactorio

Fiestas Córdova, Domingo Daniel (2021). *La Competencia Construye Interpretaciones Históricas y el Aprendizaje Cooperativo en Ciencias Sociales en los Estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa 14996-Chulucanas-2019*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89442/Fiestas_CDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ficha N° 02

Antecedentes/Gamificación y Construcción de Interpretaciones Históricas

(Cita parafraseada)

“Un antecedente Internacional es la investigación de Según Bastardo y Cortez (2023) en su investigación titulada “La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares” cuyo objetivo fue analizar la implementación de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico durante la pandemia de COVID-19 de estudiantes de básica según sus conclusiones .la gamificación es una herramienta didáctica que proporciona grandes beneficios en el proceso enseñanza aprendizaje y contribuye a mejorar el rendimiento académico la diferencia con la tesina cuyo diseño es investigación documental y el trabajo de investigación revisado es diseño descriptivo, trasversal y prospectivo cuyos datos fueron a analizados con estadística descriptiva. La similitud es que se trabajó con niños del nivel primaria y con el tema relacionado a la variable de investigación cualitativa sobre los beneficios de la gamificación.

Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares*. Revista Científica Ciencia y Tecnología. <https://doi.org/https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.603>

Ficha N° 03

Marco Teórico Conceptual/Antecedentes/ Antecedente nacional

(Cita parafraseada)

Como antecedente nacional tenemos a Diaz y Fernández (2021) con la investigación titulada “Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria Lima 2021” cuyo objetivo fue Describimos el nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje de la educación básica regular del nivel primaria en Lima. Como resultado, de la investigación más del 50% del alumnado muestra dificultades en el desenvolvimiento de estrategias gamificadas La diferencia con esta Tesina es en el diseño de investigación documental de enfoque cualitativo que se presenta y el trabajo de investigación revisado es de diseño descriptivo simple enfoque cuantitativo, la similitud con la tesina es que el trabajo académico revisado trabaja con la variable de investigación gamificación y con el nivel primaria.

Diaz Riva, M., & Fernandez Chaucayanqui, S. M. (2021). Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria. Lima, Lima, Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78575>

Ficha N° 04

Marco Teórico Conceptual/Antecedentes/Antecedente nacional/ Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas

(Cita)

Otro antecedente nacional es de Yalle (2022) esta investigación titulada “Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria en una institución educativa de Lima” cuyo objetivo se propone una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de primer año de secundaria. Por lo tanto, se concluye que la estrategia metodológica mejora la práctica docente y permite el logro de la competencia. La diferencia con la Tesina es que el trabajo presentado es de diseño documental y el diseño revisado es en el diseño no experimental de corte transversal descriptivo y trabaja con el nivel secundaria, la similitud es que se trabaja con la misma variable de investigación sobre el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de nivel básica regular.

Yalle, T. (2022). Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria en una institución educativa de Lima. Lima, Lima, Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12716>

Ficha N° 05

Marco Teórico Conceptual/ Construye Interpretaciones históricas

(Cita parafraseada)

Se define como competencia a la facultad de combinar un grupo de capacidades que permita resolver un problema de manera oportuna y con ética en un contexto determinado. La competencia es muy utilizada en la educación ya que el estudiante integra diversas capacidades para solucionar problemas de la realidad de manera oportuna y apropiada”. (Minedu, 2020)

(Minedu 2020) Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ficha N° 06

Marco Teórico Conceptual/ Construye Interpretaciones históricas

(Cita parafraseada)

En el documento del Currículo Nacional de Educación Básica del año 2016, define a la competencia «Construye interpretaciones históricas» propone que el estudiante de manera sólida argumente una posición crítica sobre hechos y procesos históricos esto permite que se comprenda el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes, además de ello determina que el sujeto debe reconocerse como sujeto histórico, protagonista de los procesos históricos y que se reconozca como producto de un pasado y al mismo tiempo, está construyendo su futuro (Minedu 2020).

(Minedu 2020) Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ficha N° 07

Marco Teórico Conceptual/ ¿Cómo construimos Construye Interpretaciones históricas?

(Cita parafraseada)

Se debe desaprender estas concepciones y ubicar el sentido de la competencia en la formación de los verdaderos ciudadanos. Esta competencia nos fortalece para hacer comprensible la realidad actual, los problemas históricos a nivel local, regional o mundial; desarrollar la interpretación crítica de las fuentes y tener mejor comprensión de las relaciones entre los hechos, sobre los cambios, situaciones de permanencias, simultaneidades y secuencias. (Sulmont, 2022)

Sulmont Lea (2022, noviembre 4) *¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas?* Educared. <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/>

Ficha N° 08

Marco Teórico Conceptual/Gamificación

(Cita parafraseada)

Según Merino et al , (2023) Define a la gamificación como un anglicismo y su raíz deriva de la palabra game. La gamificación es conocida como uno de los métodos innovadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el que se busca que los estudiantes aprendan a través de juegos de manera divertida logrados aprendizajes significativos sobre todo en los más pequeños.

Merino, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. R., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina:Revista Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

Ficha N° 09

Marco Teórico Conceptual/Definición de gamificación

(Cita parafraseada)

Según Díaz y Troyano, (2013) afirmaron, que implementar en las aulas de clases, como didáctica innovadora a la gamificación ha promovido, el entusiasmo y el comportamiento de los alumnos, puesto que las clases rutinarias se volvieron atractivos y motivadores.

Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Depósito de investigación Universidad de Sevilla. <https://fce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACIÓN>

[%20APLICADO%20AL%20ÁMBITO%20EDUCATIVO 0.pdf](#)

Ficha N° 10

Marco Teórico Conceptual/Definición de gamificación

(Cita parafraseada)

Como sostiene AQUAE Fundación (2020) la gamificación consiste en utilizar aspectos de juego para realizar y complementar los procesos educativos. ¿Aprender jugando? ¿Jugar aprendiendo? sin embargo, la gamificación no es un método exclusivo de la educación. Ejemplo, en los negocios, el marketing que recurre a elementos propios de la gamificación para motivar a las personas involucradas en dichas líneas.

AQUAE Fundación (2020, noviembre 15) *¿Qué es la Gamificación? Definición y objetivos.* <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>

Ficha N° 11

Marco Teórico Conceptual/ La gamificación en la educación Primaria

(Cita parafraseada)

Como menciona Adrián (2020) La formalidad educativa en su educación formal se divide según las necesidades del país o región y de acuerdo a la característica de sus ciudadanos y uno de esos niveles educativos más comunes es la educación primaria, sabiendo la importancia que tiene está para la base del desarrollo de una nación.

Adrián, Yirda (Última edición:27 de julio del 2020). Definición de Educación Primaria.
<https://conceptodefinicion.de/educacion-primaria/>

Ficha N° 12

Marco Teórico Conceptual/ La gamificación en la educación Primaria

(Cita parafraseada)

Según Navarro (2020) sostiene que los educadores deben facilitar las herramientas que sean útiles para los estudiantes, se encuentren en la capacidad y el reto de desempeñar un papel importante en la vida de los estudiantes que están pendientes de la tecnología, por lo que hacer juegos con propósitos educativos son importantes como estrategia activa.

Navarro M. (2020) *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria.* [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería]
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Ficha N° 13

Marco Teórico Conceptual/Definición de gamificación / La gamificación en la educación Primaria
(Cita parafraseada)

Como sostiene Hernández (2021) es necesario que se Implemente la tecnología en la enseñanza ya que su importancia radica en promover el conocimiento y la interacción, por lo cual tiene que ser eficiente y productivo entre el docente y estudiante

Hernández V. (2021) *El uso de las tecnologías y sus beneficios en la educación* [Archivo PDF]
<https://es.calameo.com/read/0066223563b4d840d251b>

Ficha N° 14

Marco Teórico Conceptual/ Objetivos de la gamificación

Su objetivo principal de la gamificación es lograr mejores resultados en la enseñanza - aprendizaje de la educación básica regular. La gamificación como técnica ha permitido obtener mejor nivel de conocimiento y este conocimiento en un nivel alto si lo comparamos con una enseñanza tradicional, ya que conecta acciones lúdicas con el aprendizaje, y con ello se despierta el interés y motivación del estudiante. (Ventosilla, 2020)

Ventosilla D., et al. (2020) *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. Revista Innova Educación, Vol. 3 (1)
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166/202>

Ficha N° 15

Marco Teórico Conceptual/ Beneficios de la gamificación

Según la postura de ADMIN (2023) menciona dentro de los beneficios de la gamificación son los siguientes como: Fomenta el uso de las nuevas tecnologías, aumenta la motivación de aprendizaje, mejora las estrategias para poder resolver problemas, facilita la adquisición de conocimientos

ADMIN (2023, marzo 2) Beneficios de las características de la gamificación.
<https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>

Ficha N° 16

Marco Teórico Conceptual/ Beneficios de la gamificación.

Ebot (s/f) sostiene que los beneficios de la gamificación son: La Gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje, la dificultad va en aumento, hace más divertido las asignaturas, favorece la adquisición de conocimientos, aumenta la atención y concentración, mejora el rendimiento académico, estimula las relaciones sociales, fomenta el uso de las nuevas tecnologías, favorece el buen uso de los videojuegos, mejora el uso de la lógica y las estrategias para la resolución de problemas.

Ebot (s/f) *10 Beneficios de la gamificación en el aula*. Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas. <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

Ficha N° 17

Marco Teórico Conceptual/ Beneficios de la gamificación en el aprendizaje

(Cita textual)

“Esta nueva técnica de enseñanza permite la participación de más educandos, debido a que éstos se encontrarán con un mayor porcentaje de interés hacia el tema brindado; con ello lograrán una mejor comprensión y fomentarán una motivación intrínseca hacia el respectivo curso.”

Quispe V., et al. (2020) *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. Revista Innova Educación, Vol. 3 (1) <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166/202>

Ficha N° 18

Marco Teórico Conceptual/ Herramientas digitales para la gamificación.

Según (Ruíz, 2022) presenta algunas herramientas digitales para la gamificación educativa y como estas aplicaciones desarrollan la competencia de la construcción de interpretaciones históricas. Tenemos a Kahoot, Socrative, Minecraft: Education, Genially, Class Dojo, Crossword Labs, Flippity Word Search, Bluerabbit, Educandy, Blooket, Factile, Blended Play, Playbuzz.

Ruíz, M. (21 de febrero de 2022). *yosoytuprofe*. Obtenido de 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas: <https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/>

Ficha N° 19

Marco Teórico Conceptual/ Herramientas digitales para la gamificación.

Soytuprofe (2022) Las herramientas digitales para la gamificación educativa y como estas aplicaciones desarrollan la competencia de la construcción de interpretaciones históricas. Tenemos a Kahoot, Socrative, Minecraft: Education, Genially, Class Dojo, Crossword Labs, Flippity Word Search, Bluerabbit, Educandy, Blooket, Factile, Blended Play, Playbuzz.

Soytuprofe (2022.febrero 21) 20 *Aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas*.<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/>

Ficha N° 20

Marco Teórico Conceptual/ Herramientas digitales para la gamificación en el aprendizaje

(Cita textual)

“La forma más fácil de realizar un entorno gamificado es por medio de las TIC”

Trejo H. (2019) Recurso tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula, Revista Tecnología, Ciencia y Educación (13) 75-117

https://www.researchgate.net/publication/350632728_Recursos_tecnologicos_para_la_integracion_de_la_gamificacion_en_el_aula

Ficha N° 21

Marco Teórico Conceptual/ Herramientas digitales de la gamificación en el aprendizaje

(Cita textual)

Galván y Siado (2021) limita la ansiedad del estudiante durante el proceso de formación, provocando que este no sea capaz de explotar su potencial de aprendizaje debido a los métodos incorrectos de enseñanza, por todo lo mencionado las herramientas de gamificación hace que los estudiantes se diviertan aprendiendo y no genere emociones negativas en el proceso de aprendizaje.

Galván A. y Siado E. (2021) Escuela Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7 (12) , 962-975
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/645>

Ficha N°22

Metodología de la Investigación/Diseño Metodológico

(Cita textual)

“Revisión de diferentes fuentes bibliográficas o documentales (literatura sobre el tema de investigación). En esta modalidad de la investigación debe predominar, el análisis, la interpretación, las opiniones, las conclusiones y recomendaciones del autor o los autores”

Tejada, M. (2020) *Manual Investigaciones con fines de graduación y titulación*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico-Unidad de Investigación.
http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1749/5/Manual%20Investigaciones%20con%20fines%20de%20graduacio%cc%81n%20y%20titulacio%cc%81n_EESPPM_2021.pdf

Ficha N° 23

Metodología de la Investigación/Diseño Metodológico

(Cita textual)

Como indica Cauas (2015)“La investigación cualitativa es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. La mayoría de estas investigaciones pone el acento en la utilización práctica de la investigación”

Cauas, D. (2015) Definición de las variables, enfoques y tipo de investigación. Academia. https://www.academia.edu/11162820/variables_de_Daniel_Cauas

**ANEXO 3
REGISTRO DE PÁGINA WEB.**

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página	Información encontrada
Google Web 1	Construye interpretaciones Históricas Gamificación	<i>La Competencia Construye Interpretaciones Históricas y el Aprendizaje Cooperativo en Ciencias Sociales en los Estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa 14996-Chulucanas-2019.</i>	Fiestas Córdova, Domingo Daniel (2021).	2021	https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89442/Fiestas_CDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Resultados sobre el desarrollo de la competencia construyen interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria.
Google Web 2	Gamificación y Construcción de Interpretaciones Históricas	<i>La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares. Revista Científica Ciencia y Tecnología.</i>	Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S.	2023	https://doi.org/https://doi.org/10.47189/rcct.v23i3.8.603	Investigación sobre la gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares.
Google Web 3	Gamificación de Proceso de aprendizaje	Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria. Lima,	Diaz Riva, M., & Fernandez Chaucayanqui, S. M.	2021	https://hdl.handle.net/20.500.12692/78575	Investigación sobre el “Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria Lima 2021
Google Web 4	Estrategia metodológica competencia construye	Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria en una institución educativa de Lima.	Yalle, T.	2022	https://hdl.handle.net/20.500.14005/12716	Información sobre estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas

	interpretaciones históricas					
Google Web 5	Currículo Nacional. Construye Interpretaciones históricas	Construye Interpretaciones históricas	Minedu	2020	http://www.minedu.gob.pe/curriculo/	Definición de la competencia Construye Interpretaciones históricas
Google Web 6	Currículo Nacional. Construye Interpretaciones históricas	Construye Interpretaciones históricas	Minedu	2020	http://www.minedu.gob.pe/curriculo/	Definición de la competencia Construye Interpretaciones históricas
Google Web 7	interpretaciones históricas	<i>¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas?</i>	Lea Sulmont	2022	https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/	El sentido de la competencia en la formación de los verdaderos ciudadanos
Google Web 8	Gamificación Primaria	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria.	Merino, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. R., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A.	2023	https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901	Define a la gamificación como un anglicismo y su raíz deriva de la palabra game.

Google Web 9	<i>Gamificación ámbito educativo.</i>	El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo.	Díaz y Troyano,	2013	https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20ÁMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf	Información sobre implementar en las aulas de clases, como didáctica innovadora a la gamificación.
Google Web 10	Gamificación	¿Qué es la Gamificación? Definición y objetivos.	AQUAE Fundación	2020	https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/	La gamificación.
Google Web 11	Educación Primaria.	Definición de Educación Primaria.	Adrián, Yirida	2020	https://conceptodefinicion.de/educacion-primaria/	La formalidad educativa de Educación Primaria.
Google Web 12	Gamificación motivación	Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria.	Navarro	2020	http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%20MARIATERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y	Herramientas que sean útiles para los estudiantes.
Google Web 13	Tecnologías y sus beneficios en la educación.	El uso de las tecnologías y sus beneficios en la educación	Hernández	2021	https://es.calameo.com/read/0066223563b4d840d251b	Información sobre implementación de la tecnología.

Google Web 14	Gamificación	La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19.	Ventosilla	2020	https://revistainnovaeducacion.com/index.php/ri/article/view/166/202	La gamificación.
Google Web 15	Características de la gamificación.	Beneficios de las características de la gamificación.	ADMIN	2023	https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/	La gamificación y sus beneficios.
Google Web 16	<i>la gamificación en el aula</i> Estimular el aprendizaje	<i>10 Beneficios de la gamificación en el aula.</i> Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas.	Ebot	(s/f)	https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/	La Gamificación.
Google Web 17	Gamificación	La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19.	Quispe	2020	https://revistainnovaeducacion.com/index.php/ri/article/view/166/202	Técnica de enseñanza de la gamificación.
Google Web 18	Gamificar	20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas	Ruíz,	2022	https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/	Herramientas digitales para la gamificación educativa.
Google Web 19	Gamificar	20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas.	Soytuprofe	2022	https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/	Las herramientas digitales para la gamificación educativa.

Google Web 20	Recursos tecnológicos	Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula,	Trejo	2019	https://www.researchgate.net/publication/350632728_Recursos_tecnologicos_para_la_integracion_de_la_gamificacion_en_el_aula	Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula.
Google Web 21	Escuela Tradicional	Escuela Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante.	Galván A. y Siado E.	2021	https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/645	información sobre ansiedad del estudiante durante el proceso de formación, y las herramientas de gamificación.
Google Web 22	Manual Investigaciones con fines de graduación y titulación	Manual Investigaciones con fines de graduación y titulación. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico- Unidad de Investigación.	Tejada	2020	http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1749/5/Manual%20Investigaciones%20con%20fines%20de%20graduacion%cc%81n%20y%20titulacion%cc%81n_EESPPM_2021.pdf	El análisis, la interpretación, las opiniones, las conclusiones.
Google Web 23	Enfoques y tipo de investigación	Definición de las variables, enfoques y tipo de investigación. Academia.	Cauas	2015	https://www.academia.edu/11162820/variables_de_Daniel_Cauas	La investigación cualitativa