

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LA
CONSTRUCCIÓN DE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS**

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

ATACHAGUA CAPARACHIN, Lissetd Jeleyne

CCAÑIHUA MOLINA, Job Yitzhak

LA ROSA OBISPO, Melary Xiomara

ROMAN CARDOZA, Britney Victoria

ASESORA:

TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, diciembre de 2023

Resumen

El retorno a las clases presenciales después de dos años de pandemia por el Covid- 19 trajo consigo nuevos retos en la educación, uno de ellos fue implementar estrategias didácticas, debido al poco involucramiento de los estudiantes en los procesos de aprendizajes a nivel secundaria.

En consecuencia, el área de Ciencias Sociales se vio afectada, pues las actividades de aprendizajes dejaron de estar vinculadas con la participación activa de los estudiantes. En ese sentido, la presente investigación de diseño informativo, enfoque cualitativo y de tipo documental; está centrada en analizar los aportes de la gamificación como estrategia didáctica para la construcción de interpretaciones históricas, por ser una metodología que genera actividades lúdicas que involucran la participación activa del estudiante y permite el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Como resultado, la gamificación otorga una nueva significatividad al desarrollar la construcción de interpretaciones históricas, pues permite reconstruir de forma imaginativa la vida de las personas del pasado a través del juego y la vinculación con el contexto actual mediante el pensamiento crítico y reflexivo, que va más allá de estudiar fenómenos netamente políticos o sociales, pues prioriza el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, Ciencias Sociales, Construye Interpretaciones históricas, Investigación documental, Educación secundaria.

Abstrac

The return to presential classes after two years of the COVID-19 pandemic brought with it new challenges in the education, one of them was to implement didactic strategies, due to the low involvement of students in the learning process at the secondary level in the schools.

Consequently, the area of Social Sciences was affected, since the learning activities were no longer linked to the active participation of the students. In this sense, the present investigation has an informative design with a qualitative approach, especially in a documentary type. It is focuses on the analyzing the contributions of the gamification as a didactic strategy for the construction of historical interpretations, for being a methodical that generates playful activities that involve the active participation of the student and allows the development of critical and reflective thinking. As a result, the gamification grants a new significance by developing the construction of historical interpretations, since it allows imaginatively reconstructing lives of people from the past through games and the bonding with the real context through critical ad reflective thinking, since it goes further of studying phenomena social or political, since prioritize the involvement of students in the learning process.

Key word: Gamification, Social Science, Construction of historical interpretations, Documental investigation, Secondary level.

Índice

Resumen	2
Abstrac	3
Introducción	5
Delimitación y planteamiento del problema	6
Justificación	7
Objetivos	8
Capítulo I: Marco teórico conceptual	11
1.1. Gamificación.....	11
1.2. Competencia construye interpretaciones históricas	15
Capítulo II: Metodología de la investigación	18
2.1 Diseño y técnica de investigación	18
2.2 Análisis e interpretaciones de resultados.....	18
Conclusiones	19
Referencias.....	21
Anexos.....	25

Introducción

En el contexto actual debido al retorno a las aulas, los estudiantes de la básica regular han regresado a clases paulatinamente y se considera para los siguientes años el retorno seguro a la presencialidad buscando el beneficio de la continuidad educativa de los niños y niñas del Perú. Sin embargo, según un estudio arrojado por Save the Children en el 2021, demuestra en una entrevista, que más de dos tercios de los niños encuestados han respondido que aprenden mucho menos desde inicios de la pandemia.

Esta situación ha presentado problemas en la educación, incluyendo a la construcción de interpretaciones históricas en el área de Ciencias Sociales relacionadas con la dificultad al sustentar una posición crítica ante temas de la coyuntura y el manejo insuficiente de fuentes para abordar los procesos históricos. Además, en la comprensión de los diferentes hechos de la historia desde una posición reflexiva y crítica.

Es por ello, que dentro de este trabajo de investigación se identifica a la gamificación como estrategia didáctica que va más allá de ser un proceso netamente institucional, sino, un proyecto contextualizado significativo y transformador del futuro que da un nuevo enfoque para poder resolver problemas a partir de recursos didácticos innovadores como los juegos a fin de que ayude al estudiante a ir construyendo la comprensión de los procesos históricos, fomentar el manejo de diversas fuentes de información y sustentar una posición crítica (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).

Un punto importante de mencionar es que la gamificación no solo concierne en incluir elementos del juego para favorecer que los aprendizajes sean significativos (M. Cascante y R. Granados, 2018), es por ello, que se ha tomado en cuenta como una propuesta idónea para la investigación.

Delimitación y planteamiento del problema

Durante el retorno a clases después de la pandemia por el COVID-19, se presentaron problemas relacionados con la falta de motivación en las actividades y la completa desvinculación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje debido a que la virtualidad no fue beneficiosa para todos por el hecho de que los recursos digitales no son de fácil acceso en nuestro país. Además, las actividades propuestas no comprenden la interacción activa, pues las limitaciones de la educación virtual no permiten la socialización ni el involucramiento (Quiroz, 2021).

Es por ello que es oportuno investigar acerca de la gamificación como estrategia didáctica ya que desde su naturaleza permite que la mecánica de los juegos se involucre con el contexto educativo a fin de mejorar habilidades y desarrollar aprendizajes significativos, haciendo posible la motivación en la participación activa de su aprendizaje y la asimilación de contenidos (Montoya, 2021).

A fin de volver a integrar a los estudiantes en el aprendizaje de la construcción de interpretaciones históricas en el área de Ciencias Sociales y poder realizar una adecuada interrelación social de los estudiantes teniendo en cuenta los recursos didácticos que involucren activamente al adolescente y personalizar debidamente las actividades de aprendizaje, algo que aporta la gamificación como estrategia didáctica. En ese contexto, se realiza la siguiente pregunta, ¿Qué importancia tiene la gamificación para la construcción de interpretaciones históricas?

Justificación

La educación básica regular en el nivel secundario tiene diferentes adversidades, partiendo desde la falta de interés o motivación para una actividad y la comprensión eficaz en lo que respecta a Ciencias Sociales y todo lo que conlleva el desarrollo cognitivo y reflexivo del mismo.

De igual manera, el problema parte de la idea que es un curso fácil, que no requiere de procesos de análisis y solo es memorístico. Algo que lleva al estudiante a restarle importancia a su aprendizaje, y si a ello se le añade la desvinculación por virtualidad, da como resultado el completo rechazo a los procesos de enseñanza de esta área. Es así como este problema da pie a nuevas estrategias metodológicas que desarrollen la competencia construye interpretaciones históricas, a partir de la experiencia, ya sea fuera del aula o dentro de ella.

Según Guzman y Garcia (2015), la forma en que un docente enseña dentro del aula tiene que enfocarse en ser significativo para el estudiante; es decir, orientarse que sea un conocimiento que le ayude a formarse integralmente, por ende, en brindar conocimientos que aporten en su desarrollo cotidiano.

Lo que conlleva a que las estrategias didácticas sigan siendo el pan de cada día en la educación, puesto que cada una aporta algo nuevo al contexto educativo y beneficia a los estudiantes.

De esta manera, se quiere evidenciar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para favorecer la competencia construye interpretaciones históricas, pues según Ocon (2017), esta estrategia didáctica aporta al campo educativo al ser

viable para la solución de problemas de inactividad y ayuda a camuflar el miedo a cometer errores e ir más allá de un aprendizaje memorístico, generando entusiasmo al ser partícipes mediante juegos usando alternadamente la tecnología, que precisamente ahora conlleva una actualización constante sobre todo en el ámbito educativo.

Por otro lado, según A. Malvino (2019) la gamificación está teniendo un gran triunfo en las metodologías de formación gracias a su carácter lúdico.

Objetivos

General

Analizar la gamificación como estrategia didáctica para la construcción de interpretaciones históricas.

Específicos

- Identificar los procesos de gamificación para mejorar la motivación y el involucramiento activo de los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas.
- Identificar la importancia de generar actividades gamificadas para la construcción de interpretaciones históricas.

Antecedentes

La presente investigación cuenta con antecedentes a nivel internacional. Uno de ellos es el elaborado por Arias et al. (2021), el cual es una propuesta de Gamificación para favorecer la comprensión lectora en los estudiantes de la I.E Luis Carlos Galán Sarmiento en Bogotá, para ello se planteó la secuencia didáctica “CHIGAMI”.

El estudio es de tipo cualitativo, bajo el enfoque de investigación- acción. Los resultados de dicha investigación arrojan que en las instituciones educativas rurales de Colombia se debe apostar por insertar estrategias innovadoras dentro de las aulas de clase, aunque no cuenten con recursos tangibles ni tecnológicos, es por lo mencionado que se proyecta a implementar la gamificación, puesto que ha demostrado que permite generar interés en los estudiantes, lo cual ha permitido que pasen de una comprensión literal a una inferencial.

La investigación expuesta líneas atrás se asemeja a la presente investigación, puesto que investigan la misma variable con el fin de exhibir como su implementación dentro del aula de clases genera no sólo motivación sino también el desarrollo integral de los estudiantes. Por otra parte, se diferencian en que la anterior investigación es de tipo innovación- acción, mientras que la presente es de tipo documental. Asimismo, en esta investigación se indaga en cómo la gamificación influye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

La presente investigación posee antecedentes a nivel nacional. Uno de ellos es el elaborado por Sosa (2021), el cual es una propuesta de gamificación para mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes de 1° de secundaria de una institución educativa pública de Lima. El estudio es de tipo cualitativo con un diseño de enfoque no experimental y de corte transversal.

Tiene como objetivo general el Implementar y validar la estrategia de gamificación para mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes del 1° de secundaria de la institución educativa Presentación de María N°41 del distrito de Comas, región Lima. Los resultados arrojados exhiben que la aplicación de la gamificación con la herramienta

Classcraft fomentaron el interés de los estudiantes, lo cual generó que el nivel de logro se acrecentara y por ende ocasionaron que los estudiantes mejoraran sus habilidades matemáticas.

La mencionada investigación se asemeja con la variable que se investiga, la cual es la gamificación, ya que ambas investigaciones analizan e identifican estrategias a partir de la gamificación para mejorar la construcción de las competencias trabajadas. La diferencia radica en que la presente investigación indaga sobre estrategias que mejoren la construcción de interpretaciones históricas.

Por otra parte, otro antecedente nacional es la investigación elaborada por Ramos y Ramos (2021), el cual es una propuesta que explica como la Gamificación permite el desarrollo de competencias en matemáticas en los estudiantes del 1ero de secundaria de la I.E Villa el Salvador. El enfoque de esta investigación es cuantitativo con diseño cuasi- experimental. Los resultados arrojaron que la aplicación de la gamificación acrecentó significativamente el desarrollo de las competencias del área de matemáticas, ya que permitió que a través de retos los estudiantes pudieran ser partícipes activos de sus aprendizajes.

La mencionada investigación se asemeja a la presente investigación, porque indaga si la gamificación permite el desarrollo de manera integral de las competencias; asimismo, cómo influye en la motivación de los estudiantes.

Capítulo I: Marco teórico conceptual

1.1. Gamificación

La gamificación es un concepto medianamente nuevo que se concretiza en un primer momento dentro del mundo empresarial aproximadamente en el año 2008. Según Sánchez y Colomer (2018), la gamificación en términos generales, se fundamenta en incluir procesos y características inherentes de los juegos en diversos sectores que no están relacionados con ellos.

Lo mencionado podemos observar, por ejemplo, en un producto, plataforma y/o aplicativo a fin de que sea interactivo y motivante para que genere que la gente adquiera lo ofrecido por las diversas personas y/o organizaciones en grandes cantidades y a partir de ello extraer múltiples beneficios principalmente económicos.

Complementando a lo explicado previamente, la gamificación es un factor vital si se quiere aumentar el interés de los usuarios por los productos y/o servicios que desean vender, ya que posibilita que el comprador tenga más interés. De este modo, la gamificación se ha vuelto un pilar fundamental, puesto que les permite innovar de manera creativa lo cual trae como consecuencia que se deje atrás las perspectivas tradicionalistas.

Podemos observar que los dos autores partiendo de la misma línea consideran a la gamificación como un puente que permite atraer al comprador y posibilita resolver problemas de la manera más rápida y eficiente. Es por lo expuesto que se ideó un plan para aplicarlo al sistema educativo donde tiene características propias.

Gamificación en la educación

A partir de lo mencionado líneas atrás, se observa que ya el término de gamificación conduce hacia el concepto de este mismo dentro de la educación, puesto que se utilizan las modalidades y/o recursos de los juegos dentro del aula de clases a fin de fomentar y conducir el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de generar al estudiante interés y curiosidad por participar en las actividades lúdicas que se establezcan a fin de generar dentro de los aprendizajes más significativos.

Por ende, según Ortiz y Agredal (2018), en el contexto educativo la gamificación se está empleando como un instrumento de conducción para el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de posibilitar que puedan acrecentar sus habilidades y capacidades a fin de que a largo plazo se desarrollen integralmente.

Es por ello que la gamificación, no es solamente la aplicación de juegos como tal sin ningún objetivo sino más bien es la utilización de juegos como recursos adecuados al contexto del estudiante; además, esta selección debe estar vinculada de manera estrecha con la competencia, capacidad y desempeños del área, puesto que estas actividades lúdicas posibilitaron si son aplicados de manera adecuada el logro del propósito de aprendizaje, ya que motivará al estudiante a poner empeño dentro de las actividades designadas.

Acotando a lo mencionado, para que se genere el proceso de la gamificación se incorpora el reconocimiento de los logros a través del registro de puntos, medallas o insignias.

Además, si bien posibilita todo lo mencionado es indispensable que haya una correspondencia entre los retos que se les indicará a los estudiantes y sus capacidades, puesto que pueden generar desmotivación o frustración.

Por otra parte, no sólo permitirá acrecentar los conocimientos sino también posibilita impulsar el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro de los estudiantes, puesto que reforzará; por ejemplo, el autoconocimiento, la comunicación, la auto confianza, ya que podrá acceder a diversos premios que lo motivaron aún más y generan curiosidad dentro de él.

Categorías de la gamificación

Un punto muy importante es tener claro cuáles son los recursos que componen la gamificación para diseñar las vivencias acordes al objetivo que se quiere conseguir. Se dividen en 3 categorías: las mecánicas, dinámicas y componentes.

Mecánicas: Se hallan en relación con la conducta que adoptan los estudiantes, debido a que, estas representan a las normas o incentivos logrados de la gamificación, lo cual crea emociones en los competidores.

Dinámicas: Permanecen centradas en un sistema de gamificación, las cuales permiten que la táctica funcione adecuadamente.

Componentes: En los elementos se incluye a los instrumentos y recursos que se usarán en las ocupaciones de la gamificación, estas tienen la posibilidad de ser creadas o implementadas de cualquier programa virtual. Los mecanismos de la gamificación son más abstractos, ello se prueba en las colaboraciones dentro del ambiente de gamificación. En ellas se hallan los niveles que representan las jerarquías y el avance

referente a los contenidos. Asimismo, posibilita despertar la motivación y superación de los estudiantes para conseguir los niveles propuestos.

Pasos para aplicar la gamificación

Gamificar implica una serie de pasos o fases en la cual motive la relación y colaboración activa de los participantes. Para el desarrollo de esta investigación se usaron los pasos propuestos por el profesor e ingeniero Gesvin Romero al lado de la editorial de España Conjunto Mundo (AulaPlaneta, 2015), se delegan de dar a conocer y fomentar proyectos innovadores educativos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes. A continuación, se muestran brevemente los pasos de la gamificación.

Definir un objetivo claro: Se establece un objetivo el cual va a ser la meta a conseguir a lo largo del encuentro. Es fundamental detectar las destrezas que se desean conseguir en los estudiantes.

Plantear retos específicos: Se fija desafíos significativos para los estudiantes, los cuales deberán despertar el interés en poder participar a lo largo del proceso de la utilización de la táctica. Cabe señalar que el desafío debería ser claro para los participantes.

Establecer normas para el desarrollo de la experiencia: Las normas ayudarán a motivar y conservar un orden en la competición entre alumnos. Asimismo, sirven para reforzar la finalidad a conseguir cabe señalar que estas normas deberán ser revisadas por los alumnos y absolver dudas para más grande comprensión.

Crear un sistema de recompensas: Las recompensas forman parte importante las vivencias gamificadas, se puede condecorar por el incremento, comportamiento y colaboración de los implicados.

Proponer una competición motivante: Favorece a la cooperación entre los competidores para poder hacer las metas establecidas, las competencias. Propiciar una competencia sana para poder superar los desafíos o misiones propuestos.

Establecer niveles de dificultad: Se indica implantar actividades que se adapten paulatinamente a los progresos de los competidores, aumentar los niveles de complejidad gradualmente significa experimentar que los alumnos no pierdan de vista el propósito.

Proporcionar una retroalimentación tras corregir: Acorde se va avanzando por medio de los desafíos y/o misiones la retroalimentación o feedback conseguirá reconocer, superar los errores, los puntos de mejora y recalcar las habilidades sociales para propiciar el trabajo colaborativo mientras se incentiva la participación continua para enriquecer las oportunidades que se lleven a cabo tanto individualmente, como colectivas.

1.2. Competencia construye interpretaciones históricas

De acuerdo, al Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), en el área de Ciencias Sociales una de las competencias que se labora con los estudiantes es la de “Construye interpretaciones históricas”. El cual tiene como fin que: El estudiante sustenta una postura crítica constructiva sobre hechos y procesos históricos que apoyen a entender el presente y sus retos, articulando la utilización de diversas fuentes; el

entendimiento de los cambios temporales y la especificación de las diversas razones y consecuencias de dichos eventos y procesos.

Involucra también, reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de sucesos históricos y, como tal, producto de un pasado, sin embargo, a la vez participa en la obra de nuestra sociedad para el futuro de nuestro país Perú y de la raza humana.

Como bien recalcan Blanch y Santisteban en su libro *Historia y Memoria* (2018):

El análisis de la historia debería ser usado en la enseñanza primordialmente para el desarrollo del pensamiento y la conciencia histórica ciudadana, además de capacidades cognitivas que doten a los estudiantes de valores y argumentos para el estudio de cualquier hecho, proceso o problema del pasado local, regional o universal. (p.13)

Por otra parte, a partir de la perspectiva del enfoque por competencias, se debería empezar por definir lo cual es una capacidad. En este sentido para desarrollar una competencia es necesario el trabajo de diversas habilidades. Conforme el DCBN (2019) menciona que las capacidades son potencialidades inherentes a el individuo y que ésta puede realizarse durante toda su historia, dando sitio a la decisión de los logros educativos. Ellas se cimientan en la interrelación de procesos cognitivos, socioafectivos y motores

Entonces como apunta el Currículo Nacional de Enseñanza Elemental Regular, para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, se requiere laborar la función de preparar explicaciones sobre procesos históricos, pues en ella el estudiante identifica las razones y secuelas de los hechos históricos ocurridos en el

pasado y cómo ello afecta el presente, asimismo, reconoce que todo este proceso tiene una predominación en la obra de su futuro.

En seguida, se lleva a cabo con más detalle que involucra el trabajo de la capacidad prepara explicaciones sobre procesos históricos gracias a información recopilada por autores, documentos oficiales del Ministerio de Educación, los cuales organizan el trabajo educativo en nuestro estado, e información en general relacionada a la capacidad.

Según el Currículo Nacional (2016), las capacidades que contribuyen al logro de esta competencia son las siguientes:

- ***Interpreta críticamente fuentes diversas***

Es reconocer la variedad de fuentes y su distinta utilidad para abordar un hecho o proceso histórico. Implica ubicarlas en su entorno y entender, de forma crítica, que estas reflejan una visión especial y poseen diferentes grados de confiabilidad. Además, implica recurrir a diversas fuentes.

- ***Comprende el tiempo histórico***

Es utilizar las nociones relativas al tiempo de forma pertinente, reconociendo que los sistemas de medición temporal son convenciones que están sujetas a diversas tradiciones culturales y que la era histórica tiene diferentes duraciones. Asimismo, involucra ordenar los hechos y procesos históricos cronológicamente y describir los cambios y permanencias que se otorgan en ellos.

- ***Elabora explicaciones sobre procesos históricos***

Es anteponer razones de procesos históricos relacionando las distintas motivaciones que tienen sus protagonistas tras la cosmovisión y las diferentes épocas en la suscitaron los hechos. Además, es establecer las múltiples consecuencias de los hechos históricos del pasado y su transcendencia en el presente para reconocer como se va construyendo nuestro futuro.

Capítulo II: Metodología de la investigación

2.1 Diseño y técnica de investigación

La metodología utilizada para el desarrollo de la tesina responde al enfoque cualitativo, que según Flick (2017), conlleva acercarse al mundo real para poder describir y entender fenómenos sociales. A su vez, es de diseño documental de tipo informativo porque se basa exclusivamente en la compilación de información en múltiples fuentes. Según Baptista, Fernández y Hernández (2015), la investigación documental se refiere a descubrir, obtener y consultar las diversas fuentes de información que parten de conocimientos de otros parámetros de cualquier ámbito, de modo que puedan ser provechosas para los objetivos de investigación.

De igual forma, las fuentes utilizadas para la recopilación de información fueron secundarias; libros, revistas, documentos, tesis, entre otros. Además del fichero electrónico y la matriz de coherencia.

2.2 Análisis e interpretaciones de resultados

Sánchez y Colomer (2018), explican que la relevancia de aplicar la gamificación radica en generar en los estudiantes la motivación hacia el área curricular de Ciencias

Sociales y sus contenidos, puesto que sirve como un mediador de los aprendizajes que se quieren lograr.

Así mismo, la gamificación se relaciona de forma directa con la competencia construye interpretaciones históricas, siendo un recurso didáctico esta misma, ya que fomenta el interés del estudiante hacia el curso y/o tema a tratar, puesto que es una herramienta que le permitirá ser protagonista activo en el desarrollo de los contenidos temáticos del curso, ya que sirve como un conductor de aprendizaje hacia los estudiantes, por tanto, posibilita que el estudiante pueda relacionar desde una postura crítica los procesos históricos acontecidos en el pasado con la realidad actual.

A partir de ello, pueda generar su reconocimiento como individuo activo de la sociedad, planteando soluciones que aporten al mejoramiento de nuestro país.

Según los pasos de la gamificación propuestos por AulaPlaneta (2015) se puede evidenciar el proceso a seguir, para realizar la gamificación y utilizar este recurso didáctico en la competencia construye interpretaciones históricas para generar motivación dentro de los estudiantes y que ello posibilite su involucramiento de manera activa en la reconstrucción de hechos históricos a fin de que pueda comprender y vincular como esos procesos han repercutido en la realidad actual del país.

Conclusiones

Los procesos de gamificación sirven para mejorar la motivación del estudiante, ya que utiliza el involucramiento activo de la participación en los procesos de aprendizaje y los devuelve a un escenario presencial donde pueden mejorar sus habilidades y a la misma vez tener recompensas al momento de participar en las actividades realizadas.

La gamificación como estrategia didáctica desarrolla la motivación que se genera con las intervenciones en los procesos pedagógicos y crea experiencias nuevas, lo cual es un factor de importancia en la relación docente y estudiante ya que permite salir de entornos de aprendizaje tradicionales y comunes.

Además de ello, como estrategia didáctica, es significativa para la construcción de interpretaciones históricas ya que permite que el estudiante reconstruye de forma imaginativa la vida de las personas del pasado mediante el juego, pues los vincula con su contexto actual más allá de estudiar economía, sociedad, política y cultura.

Referencias

- Aranda, M. y Caldera, J. (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. Universidad de Guadalajara. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>.
- Arias, M., Gutiérrez, C. y Rodríguez. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. [file:///C:/Users/britney/Downloads/2021_gamificacion_propuesta_favorecer%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/britney/Downloads/2021_gamificacion_propuesta_favorecer%20(3).pdf)
- AulaPlaneta. (2015, 19 octubre). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en el aula* [Publicación de blog]. <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula-infografia/#comment-158199>.
- Cáceres, M. G. (2015, 12 mayo). *Determinantes que afectan la enseñanza de la metodología de las ciencias sociales: un estado del arte*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/journal/132/13246712004/>
- Cascante, M. y Granados, R. (2018). *La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia*. Revista Perspectivas, N°17, 1-22. <file:///C:/Users/britney/Downloads/11277-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4238>
- Flick, U. (2017). *El diseño de investigación cualitativa*. Morata. <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista M. (2014). *Metodología de la investigación*.

País: México: Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Minedu (2016, 3 junio). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Perú

<https://n9.cl/vsr7>

Minedu (2016, 3 junio). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Lima: Perú

<https://n9.cl/d9ub>

Minedu. (2019). *Diseño Curricular Básico Nacional*. Formación Inicial Docente.

<http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-2019-educacion-inicial/>

Maldivo, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*.

Fexma. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Montoya Lemus, D (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias*

Sociales Monografía de compilación (Licenciatura). Universidad Antonio Nariño.

<http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4925/1/2021DiegoMontoya.pdf>

Ocon (2017). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*.

<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

Ortiz, A, Jordán, J. y Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica*

sobre el estado de la cuestión. Scielo.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Pagés, J. y Santisteban, A. (2018). *La enseñanza de la historia. Historia y Memoria*. (17), 11-16.

https://www.researchgate.net/publication/331009957_La_ensenanza_de_la_historia.

Quiroz, R. (2022, 3 marzo). *Los límites de la educación virtual*. Noticias | Diario Oficial El Peruano. <https://elperuano.pe/noticia/114017-los-limites-de-la-educacion-virtual>

Ramos, R. y Ramos, P. (2021). *Gamificación: estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática*. Alpha Centauri, 2(3), 91–105.
<https://journalalphacentauri.com/index.php/revista/article/view/51/44>

Sánchez, A. y Colomer, J. (2018). *Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en 82 actividades gamificadas*.
<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf>

Sosa, R. (2021). *Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5354/EDUC_2106.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saven the children. (15 de marzo del 2021). *Inicio del año escolar 2021: Desafíos y propuestas para garantizar el derecho a la educación*
<https://www.savethechildren.org.pe/noticias/inicio-del-ano-escolar-2021-desafios-y-propuestas-para-garantizar-el-derecho-a-la-educacion/>

Tolentino Toro, K. (2016). Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*.

Revista Investigación Cualitativa, 1(1), 107–117.

<https://doi.org/10.23935/2016/01018>

Valero, J. (2018). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y*

experiencias. Universitat de les Illes Balears.

[https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javi](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[er.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Anexos

Anexo 01: Matriz de coherencia

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnica e instrumentos
¿Qué importancia tiene la gamificación para la construcción de interpretaciones históricas?	GENERAL: Analizar el logro de la competencia construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales mediante la estrategia de gamificación.	Gamificación	Dinámica	Documental
			Mecánica	
			Componentes	
	ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> Identificar los procesos de gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes en la competencia construye interpretaciones históricas. Identificar los pasos para generar actividades de gamificación para la comprensión de la competencia construye interpretaciones históricas. 	Construye interpretaciones históricas	Interpreta fuentes históricas	<ul style="list-style-type: none"> Ficheros Registro de páginas web
			Comprende el tiempo histórico	
			Elabora explicaciones históricas	

Anexo 02: Ficheros electrónicos

Ficha N°1

Inicio del año escolar 2021: Desafíos y propuestas para garantizar el derecho a la educación

(Cita textual)

Según Estudio Global “Protegiendo una Generación” de Save the Children, en Perú, más de dos tercios de los niños/as entrevistados (69%) consideran que aprenden menos desde el inicio de la pandemia”

(Cita parafraseada)

según un estudio arrojado por Save the Children en el 2021, demuestra en una entrevista, que más de dos tercios de los niños encuestados han respondido que aprenden mucho menos desde inicios de la pandemia.

Save the children. (15 de marzo del 2021). *Inicio del año escolar 2021: Desafíos y propuestas para garantizar el derecho a la educación* <https://www.savethechildren.org.pe/noticias/inicio-del-ano-escolar-2021-desafios-y-propuestas-para-garantizar-el-derecho-a-la-educacion/>

Ficha N° 02

Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

(Cita textual)

“En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (p. 5).

(Cita parafraseada)

Según Ortiz y Agredal (2018), en el contexto educativo la gamificación se está empleando como un instrumento de conducción para el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de posibilitar que puedan acrecentar sus habilidades y capacidades a fin de que a largo plazo se desarrollen integralmente.

Ortiz, A, Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Scielo. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Ficha N°3

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia

(Cita Textual)

la gamificación no implica incorporar elementos del juego sin propiciar aprendizajes que sean significativos (p.10).

Cascante, M. y Granados, R. (2018). *la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia*. Revista Perspectivas, N°17, 1-22. file:///C:/Users/britney/Downloads/11277-Texto%20del%20art%C3%ADculo-42387-1-10-20190408%20(1).pdf

Ficha N° 04

Los límites de la educación virtual

(Cita textual)

“Se sabe que, por la edad de los seres humanos, requieren de diversos grados de socialización solo alcanzables de manera presencial. Una característica ineludible desde el propio origen de la humanidad” (El Peruano, 2021).

(Cita parafraseada)

Durante el retorno a clases después de la pandemia por el COVID-19, se presentaron problemas relacionados con la falta de motivación en las actividades y la completa desvinculación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje debido a que la virtualidad no fue beneficiosa para todos por el hecho de que los recursos digitales no son de fácil acceso en nuestro país. Además, las actividades propuestas no comprenden la interacción activa, pues las limitaciones de la educación virtual no permiten la socialización ni el involucramiento.

Quiroz, R. (2022, 3 marzo). Los límites de la educación virtual. Noticias | Diario Oficial El Peruano. <https://elperuano.pe/noticia/114017-los-limites-de-la-educacion-virtual>

Ficha N° 05

Determinantes que afectan la enseñanza de la metodología de las ciencias sociales: un estado del arte

(Cita textual)

“Es sabido que la manera de enseñar tiene mucho que ver con la significatividad y no del conocimiento que se genera en el salón de clases” (Guzman y Garcia, 2015, p,12)

Cita parafraseada

La forma en que un docente enseña dentro del aula tiene que enfocarse en ser significativo para el estudiante; es decir, enfocarse que sea un conocimiento que le ayude a formarse integralmente no solo en brindarles conocimientos que no aporten en su desarrollo

Gúzman, C. y García, J. (2015). *Determinantes que afectan la enseñanza de la metodología de las ciencias sociales: un estado del arte*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://www.redalyc.org/journal/132/13246712004/>

Ficha N° 06

La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico (Cita parafraseada)

“Los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas” (Ocon, 2017)

Según Ocon (2017), esta estrategia didáctica aporta al campo educativo al ser viable para la solución de problemas de inactividad y ayuda a camuflar el miedo a cometer errores e ir más allá de un aprendizaje memorístico, generando entusiasmo al ser partícipes mediante juegos usando alternadamente la tecnología, que precisamente ahora conlleva una actualización constante sobre todo en el ámbito educativo.

Ocon (2017). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

Ficha N°7

La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019

(Cita textual)

“La gamificación está teniendo un enorme éxito en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, ya que además de incrementar la motivación, facilita la interiorización de conceptos”

(Cita parafraseada)

Malvino (2019) la gamificación está teniendo un gran triunfo en las metodologías de formación gracias a su carácter lúdico.

Maldivo, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Fexma.
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Ficha N° 08

Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en 82 actividades gamificadas

(Cita textual)

“Introducir mecánicas propias de los juegos en sectores que no están relacionados con estos” (p. 3).

(Cita parafraseada)

La gamificación en términos generales, se fundamenta en incluir procesos y características inherentes de los juegos en diversos sectores que no están relacionados con ellos.

Sánchez, A. y Colomer, J. (2018). *Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en 82 actividades gamificadas*.
<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf>

Ficha N° 09

Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

(Cita textual)

Consideramos que la gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su papel de crear compromiso facilitará la puesta en común y desarrollo de ideas nuevas, favoreciendo innovaciones en el aula, más allá de experimentos novedosos (p.13).

(Cita parafraseada)

La gamificación como estrategia didáctica que no refiere a un proceso netamente institucional, sino a un proyecto contextualizado significativo y transformador del futuro que sirve para poder resolver los problemas a partir de recursos didácticos innovadores como los juegos e ir construyendo la comprensión los procesos históricos y fomentar el manejo diversas fuentes de información y sustentar una posición crítica.

Ortiz, A, Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Scielo. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Ficha N° 10

Programa curricular de Educación Secundaria.

(Cita textual)

El estudiante sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, participa en la construcción colectiva del futuro de la nación peruana y de la humanidad (

(Cita parafraseada)

El estudiante sustenta una postura crítica constructiva sobre hechos y procesos históricos que apoyen a entender el presente y sus retos, articulando la utilización de diversas fuentes; el entendimiento de los cambios temporales y la especificación de las diversas razones y consecuencias de dichos eventos y procesos. Involucra también, reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de sucesos históricos y, como tal, producto de un pasado, sin embargo, a la vez participa en la obra de nuestra sociedad para el futuro de nuestro país Perú y de la raza humana.

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Secundaria. Lima: Perú <https://n9.cl/d9ub>

Ficha N° 11

La enseñanza de la historia. Historia y Memoria.

(Cita textual)

El análisis de la historia debería ser usado en la enseñanza primordialmente para el desarrollo del pensamiento y la conciencia histórica ciudadana, además de capacidades cognitivas que doten a los y a las estudiantes de argumentos y de valores para el estudio de cualquier hecho, proceso o problema del pasado local, regional o universal. (p.13)

Pagés J. y Santisteban A. (2018). La enseñanza de la historia. Historia y Memoria. (17), 11-16. https://www.researchgate.net/publication/331009957_La_ensenanza_de_la_historia.

Ficha N° 12

Diseño Curricular Básico Nacional – Programa de Estudios de Educación

(Cita textual)

“Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada” (p.20).

(Cita parafraseada)

Son potencialidades inherentes a el individuo y que ésta puede realizarse durante toda su historia, dando sitio a la decisión de los logros educativos. Ellas se cimientan en la interrelación de procesos cognitivos, socioafectivos y motores.

MINEDU. (2019). Diseño Curricular Básico Nacional – Programa de Estudios de Educación Inicial. Formación Inicial Docente. Recuperado 2022, de <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-2019-educacion-inicial/>

Ficha N° 13

El diseño de investigación cualitativa (Cita parafraseada)

“La investigación cualitativa pretender acercarse al mundo de ahí fuera y entender, describir y algunas veces explicar fenómenos sociales desde el interior” (Flick, 2017, p, 12).

Según Flick (2017), conlleva acercarse al mundo real para poder describir y entender fenómenos sociales. A su vez, es de diseño documental de tipo informativo porque se basa exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes.

Flick, U. (2017). El diseño de investigación cualitativa. Morata. <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>

Ficha N°14

Metodología de la Investigación

(Cita textual)

la investigación documental consiste en “Detectar, obtener y consultar las fuentes de información que parten de conocimientos de terceros de cualquier realidad de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio” (p. 24)

(Cita parafraseada)

La investigación documental se refiere a descubrir, obtener y consultar las diversas fuentes de información que parten de conocimientos de otros parámetros de cualquier ámbito, de modo que puedan ser provechosas para los objetivos de investigación.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista M. (2015). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

Anexo 03: Registro de páginas web

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página	Información encontrada
Google web	Gamificación	Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. Universidad de Guadalajara	Aranda y Caldera	(2018)	https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf	Pasos para el desarrollo de la gamificación y la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.
Google web	Gamificación	La gamificación: Propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural	Arias, M., Gutiérrez, C. y Rodríguez	(2021)	file:///C:/Users/britney/Downloads/2021_gamificacion_propuesta_favorecer%20(3).pdf	Aplicación de la gamificación
Google web	Aplicación de gamificación	Cómo aplicar el aprendizaje basado en el aula	AulaPlaneta	(2015)	https://www.ulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula-infografia/#comment-158199 .	Análisis de la gamificación en la educación.
Google web	Enseñanza y ciencias sociales	Determinantes que afectan la enseñanza de la metodología de las ciencias sociales: un estado del arte	Guzmán Cáceres y	(2015)	https://www.edalyc.org/journal/132/13246712004/	Problemas en la enseñanza de las ciencias sociales
Google web	Gamificación	La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia	Cascante, M. y Granados, R.	(2018)	file:///C:/Users/britney/Downloads/11277-Texto%20del%20art%C3%ADculo-42387-1-10-20190408%20(1).pdf	La gamificación en la educación
Google web	Investigación cualitativa	El diseño de investigación cualitativa	Flick	(2017)	https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/dise	Significado de la investigación

					c3b1o-de-la-investigacic3b3n-cualitativa.pdf	cualitativa
Google web	Metodología de la investigación	Metodología de la investigación	Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P.	(2015)	https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf	Investigación documental: detectar, obtener y consultar las fuentes de información.
Google web	Currículo Nacional	Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: Perú	MINEDU	(2016)	https://n9.cl/vsr7	Capacidades que ayudan al logro de las competencias.
Google web	Programa curricular	Programa curricular de Educación Secundaria. Lima: Perú	MINEDU	(2016)	https://n9.cl/d9ub	Capacidades de la competencia construye e interpretaciones históricas.
Google web	Diseño curricular y formación inicial	Diseño Curricular Básico Nacional – Programa de Estudios de Educación Inicial. Formación Inicial Docente	MINEDU	(2019)	http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-2019-educacion-inicial	Potencialidad de las capacidades para los logros educativos.
Google web	Gamificación	La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019	Maldivo	(2019)	https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa	Aporte actual de la gamificación a la educación
Google web	Gamificación, estrategia didáctica y ciencias sociales	Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales	Montoya	(2021)	http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4925/1/2021DiegoMontoya.pdf	Aportes de la gamificación a la educación
Google web	Gamificación y	La gamificación en	Ocon	(2017)	http://webs.uc	Beneficio

	pedagogía	educación y su trasfondo pedagógico			m.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf	de la gamificación como estrategia didáctica
Google web	Gamificación en la educación	Gamificación en la educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión	Ortis, J. y Agredal, M	(2018)		Aplicación de la gamificación
Google web	Enseñanza, historia y memoria	La enseñanza de la historia. Historia y Memoria. (17), 11-16.	Pagés y Santiesteban	(2018)	https://www.researchgate.net/publication/331009957_La_ensenanza_de_la_historia	Análisis del pensamiento y la conciencia a partir de las capacidades cognitivas relacionadas con los procesos y problemas sociales.
Google web	Virtualidad y educación	Los límites de la educación virtual	Quiroz	(2021)	https://elperuano.pe/noticia/114017-los-limites-de-la-educacion-virtual	Consecuencias de las limitaciones de la educación virtual
Google web	Gamificación como estrategia	Gamificación: estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en matemática	Ramos y Ramos	(2021)	https://journalalphacentauri.com/index.php/revista/articloe/view/51/44	Análisis de la gamificación de la educación.
Google web	Gamificación y pensamiento histórico	Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en 82 actividades gamificadas	Sánchez y Colomer	(2019)	http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf	Evidenciar el uso de la gamificación con mecánicas del juego no relacionadas directamente.
Google web	Gamificación y	Propuesta de	Sosa	(2021)	https://pirhua.	Mejora

	aprendizaje	gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria. Universidad de Piura			udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5354/EDUC_2106.pdf?sequence=1&isAllowed=y	de la gamificación en la aplicación de estrategias para las ecuaciones en los estudiantes.
Google web	Problemas, aprendizaje y pandemia	Inicio del año escolar 2021: Desafíos y propuestas para garantizar el derecho a la educación	Save the Children	(2021)	https://www.savethechildren.org.pe/noticias/inicio-del-año-escolar-2021-desafios-y-propuestas-para-garantizar-el-derecho-a-la-educacion/	Problemas educativos en el aprendizaje post pandemia.
Google web	Investigación cualitativa	El diseño de la investigación educativa	Tolentino, K	(2015)		El diseño de la investigación cualitativa
Google web	Gamificación en la educación	La gamificación: Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias	Valero, J	(2018)		La gamificación en la educación