

TESINA_PPD_G1_DONAIRES_2(19-08-23)

20% Similitudes
8% Texto entre comillas
3% similitudes entre comillas
2% Idioma no reconocido

Nombre del documento: TESINA_PPD_G1_DONAIRES_2(19-08-23).docx
ID del documento: 47044d9e7c96b2bd84539620010e177d56719f50
Tamaño del documento original: 353,93 kB

Depositante: Cerna Janeth
Fecha de depósito: 22/8/2023
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 22/8/2023

Número de palabras: 8800
Número de caracteres: 66.038

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.usil.edu.pe 21 fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (299 palabras)
2	repositorio.usil.edu.pe Estrategia metodológica para desarrollar la competencia ... 9 fuentes similares	3%		Palabras idénticas: 3% (264 palabras)
3	yosoytuprofe.20minutos.es 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán... 6 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (243 palabras)
4	www.scielo.org.pe Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la en... 8 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (164 palabras)
5	repositorio.ucv.edu.pe 11 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (176 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	area-cienciasociales-cneb.blogspot.com AREA DE CIENCIAS SOCIALES CNEB 2019	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
2	www.fundacionaqua.org ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos - Funda...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
3	Documento de otro usuario #2ded4e El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
4	Documento de otro usuario #b833f5 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
5	crea.ujaen.es	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>
- https://www.academia.edu/11162820/variables_de_Daniel_Cauas
- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89442/Fiestas_CDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- <https://es.calameo.com/read/0066223563b4d840d251b>
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Puntos de interés

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTE RRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA

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

DONAIRES SALINAS, Jessica Andrea

ASESORA

Dra. TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, julio del 2023

Índice

Introducción 3

Delimitación y planteamiento del problema 4

Justificación 5

Objetivos 6

Capítulo I: Marco teórico conceptual 6

1.1



1library.co | PDF superior competencia construye interpretaciones históricas - 1Library.Co

<https://1library.co/subject/competencia-construye-interpretaciones-historicas#:~:text=Con la aplicación de la competencia construye interpretaciones,estudiantes, por lo que presentamos el siguiente cuadro.>

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 10

1.2.1 La Gamificación en la Educación Primaria 11

1.2.2 Beneficios de la Gamificación en la Educación Primaria.....12

1.3 Herramientas digitales para la gamificación en la construcción de interpretaciones Históricas15

Capítulo II: Metodología de la investigación 19

2.1. Enfoque y diseño de investigación 19

2.2. Análisis e interpretación de resultados 19

Conclusiones 21

Referencias 22

Anexos 27

Anexo 1: Matriz de Coherencia..... 27

Anexo 2: Fichero Electrónico..... 28

Anexo 3: Registro de Página Web36

Introducción

En la actualidad es muy importante



www.scielo.org.pe | Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=scl_arttext&pid=S1019-94032022000200116

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



repositorio.uladech.edu.pe

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/17352/1/ESTRATEGIA%20DIDACTICA_IPARRAGUIRRE_PASTRANA_WILMER_MIGUEL.pdf

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



repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/89442/1/Fiestas_CDD-SD.pdf

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



www.scielo.org.pe | Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032022000200116

el



repositorio.usil.edu.pe | Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secunda...

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/d07c2ac0-c8bd-468d-a38d-9e6bd5447d9f>

desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de



1library.co | Estrategias didácticas para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales de los estudiantes del 2º grado d...

<https://1library.co/document/yj7gkj2y-estrategias-didacticas-competencia-interpretaciones-historicas-estudiantes-secundaria-huaclan.html>

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



repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3c%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

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



1library.co | PDF superior competencia construye interpretaciones históricas - 1Library.Co

<https://1library.co/subject/competencia-construye-interpretaciones-historicas#:~:text=Con la aplicación de la competencia construye interpretaciones,estudiantes, por lo que presentamos el siguiente cuadro.>

para



repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

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



1library.co | Estrategias didácticas para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales de los estudiantes del 2º grad...

<https://1library.co/document/yj7gkj2y-estrategias-didacticas-competencia-interpretaciones-historicas-estudiantes-secundaria-huaclan.html>

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 “



12

dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

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, Díaz y Fernández (2021) con la investigación titulada “



13

repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%c3%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

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 “



14

repositorio.usil.edu.pe
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

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



15

www.scielo.org.pe | Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=scl_arttext&pid=S1019-94032022000200116

el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de



16

1library.co | PDF superior competencia construye interpretaciones históricas - 1Library.Co
<https://1library.co/subject/competencia-construye-interpretaciones-historicas#:~:text=Con la aplicación de la competencia construye interpretaciones,estudiantes, por lo que presentamos el siguiente cuadro.>

nivel básica regular.

1.1 Construcción de Interpretaciones Históricas



17

hdl.handle.net | La infografía como estrategia aprendizaje para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales en lo...
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/17376>

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



18

educared.fundaciontelefonica.com.pe | ¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas? - Educared
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En el Currículo Nacional de Educación Básica, la,de las múltiples causas y consecuencias de estos.>

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



19

educared.fundaciontelefonica.com.pe | ¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas? - Educared
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En el Currículo Nacional de Educación Básica, la,de las múltiples causas y consecuencias de estos.>

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



20

educared.fundaciontelefonica.com.pe | ¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas? - Educared
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En el Currículo Nacional de Educación Básica, la,de las múltiples causas y consecuencias de estos.>

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



www.fundacionaquae.org | ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos - Fundación Aquae

[https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/#:-:text=La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento,a un buen uso de los videojuegos.](https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/#:-:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20mejora%20el%20aprendizaje%20y%20el%20rendimiento,a%20un%20buen%20uso%20de%20los%20videojuegos.)

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.

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 esta 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



conceptodefinicion.de | ConceptoDefinición | Educación Primaria - ConceptoDefinición

<https://conceptodefinicion.de/educacion-primaria/>

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 educativos 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



ebot.es | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula

<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

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



ebot.es | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula

<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

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 concadena 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



25

ebot.es | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula

<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

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 (Ruiz, 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



26

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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



27

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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,



28

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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



29

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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



30

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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



31

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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".

· Blooket: Con esta herramienta digital de gamificación podemos decir que



32

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que,tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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, esta herramienta digital permite a los docentes



33 yosoytu PROFE.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que, tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad%20...%204.4.%20Minecraft%3A%20Education)

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" en el nivel primario.

· Blended Play: Para la gamificación esta herramienta digital



34 yosoytu PROFE.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que, tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad%20...%204.4.%20Minecraft%3A%20Education)

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



35 yosoytu PROFE.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que, tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytu PROFE.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad%20...%204.4.%20Minecraft%3A%20Education)

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



36 dialnet.unirioja.es

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7915387.pdf>

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



37 [localhost](http://localhost:8080/xmliu/bitstream/redug/54773/3/BFILO-PBA-21P25.pdf.txt) | La biblioteca como medio de difusión y fomento de la educación musical.

<http://localhost:8080/xmliu/bitstream/redug/54773/3/BFILO-PBA-21P25.pdf.txt>

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



38 educared.fundaciontelefonica.com.pe | ¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas? - Educared

[https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si-que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En el Currículo Nacional de Educación Básica, la, de las múltiples causas y consecuencias de estos.](https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si-que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En%20el%20Currículo%20Nacional%20de%20Educación%20Básica,%20la%20de%20las%20múltiples%20causas%20y%20consecuencias%20de%20estos.)

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 Ruiz (2022) y soytu PROFE (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



39 www.scielo.org.pe | Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032022000200116

significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en



40 repositorio.uladec.edu.pe

http://repositorio.uladec.edu.pe/bitstream/20.500.13032/17352/1/ESTRATEGIA%20DIDACTICA_IPARRAGUIRRE_PASTRANA_WILMER_MIGUEL.pdf

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



41

www.scielo.org.pe | Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=scl_arttext&pid=S1019-94032022000200116

significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en



42

repositorio.uladech.edu.pe
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/20.500.13032/17352/1/ESTRATEGIA%20DIDACTICA_IPARRAGUIRRE_PASTRANA_WILMER_MIGUEL.pdf

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.



43

doi.org | 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>

(2023).



44

dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

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>



45

repositorio.monterrico.edu.pe
https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1898/4/TESINA_Capcha.pdf

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., & Fernández Chaucañqui, S. M. (2021).



46

repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3c%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria

. Lima, Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78575>



47

crea.ujaen.es
https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15136/1/GarcaCostaLaura_TFM_2021.pdf

Díaz, J. y Troyano,



48

www.tecnologia-ciencia-educacion.com | Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula | Revista Tecnología, Ciencia y Educación
<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285#:~:text=Palabras clave: gamificación, innovación educativa, recursos, de internet, técnicas de motivación, motivación intrínseca>

Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo.



49

ebot.es | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula
<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas. <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>
Fiestas Córdoba, Domingo Daniel (2021).



50

repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/89442/1/Fiestas_CDD-SD.pdf

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



51

Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

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,



52

doi.org | Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria | Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

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
(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)



53

dialnet.unirioja.es
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación



54

uvadoc.uva.es | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>

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



55

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe
<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad%20...%204%204%20Minecraft%20Education>

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)



56

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe
<https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad%20...%204%204%20Minecraft%20Education>

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)



57

www.monterrico.edu.pe
https://www.monterrico.edu.pe/wp-content/uploads/2022/08/Manual-Investigaciones-con-fines-de-graduación-y-titulación_EESPPM_2021.pdf

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%20graduación%20con%20titulación%20EESPPM_2021.p](http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1749/5/Manual%20Investigaciones%20con%20fines%20de%20graduación%20con%20titulación%20EESPPM_2021.pdf)
df

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

Ventosa D., et al. (2020)



58

dialnet.unirioja.es
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación



59

uvadoc.uva.es | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>

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>



repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

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>

17

2

Anexo 01: Matriz de coherencia

PROBLEMA
OBJETIVOS
UNIDAD DE ANÁLISIS
CATEGORÍAS
TÉCNICA E INSTRUMENTOS

¿Cómo aporta la gamificación



repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el nivel primaria?

General:

Analizar cómo aporta la gamificación al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas



1library.co | Estrategias didácticas para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales de los estudiantes del 2º grad...

<https://1library.co/document/yj7gkj2y-estrategias-didacticas-competencia-interpretaciones-historicas-estudiantes-secundaria-huaclan.html>

en



tesis.ucsm.edu.pe

<https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/9868/P1.2018.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

el

nivel primaria.

Gamificación

Construye interpretaciones históricas.

Construye interpretaciones históricas

Como se construye las interpretaciones históricas

Técnica documental
Instrumentos
Fichero electrónico
Registro de página web

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.

La Gamificación.

La Gamificación en la educación Primaria.

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

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 Córdoba, Domingo Daniel (2021).



repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/89442/1/Fiestas_CDD-SD.pdf

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 “



dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

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, transversal 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.



doi.org | 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>

(2023).



dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

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 “

68

repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

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).

69

repositorio.ucv.edu.pe

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

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/

70

repositorio.usil.edu.pe | Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secun...

<https://repositorio.usil.edu.pe/items/d07c2ac0-c8bd-468d-a38d-9e6bd5447d9f>

Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas

(Cita)

Otro antecedente nacional es de Yalle (2022) esta investigación titulada “

71

repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

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

72

repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

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

73

educared.fundaciontelefonica.com.pe | ¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas? - Educared

<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-construimos-interpretaciones-historicas/#:~:text=En el Currículo Nacional de Educación Básica, la,de las múltiples causas y consecuencias de estos.>

la competencia «Construye interpretaciones históricas» propone que el estudiante de manera sólida argumente

74

repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

una posición crítica sobre hechos y procesos históricos esto permite que se comprenda el presente y sus desafíos, articulando el uso de

75

1library.co | Estrategias didácticas para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales de los estudiantes del 2° grad...

<https://1library.co/document/yj7gkj2y-estrategias-didacticas-competencia-interpretaciones-historicas-estudiantes-secundaria-huacflan.html>

distintas

76

hdl.handle.net | Dominio de la competencia “Construye interpretaciones históricas” en estudiantes de secundaria – Huancayo

<http://hdl.handle.net/20.500.12894/8379>

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,

 **doi.org** | Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria | Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901

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.

 **crea.ujaen.es**
https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15136/1/GarcaCostaLaura_TFM_2021.pdf

Díaz, J. y Troyano,


 **www.tecnologia-ciencia-educacion.com** | Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula | Revista Tecnología, Ciencia y Educación
<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285#:~:text=Palabras clave: gamificación, innovación educativa, recursos,de internet, técnicas de motivación, motivación intrínseca>

Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Depósito de investigación Universidad de Sevilla. https://fccc.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

 **www.fundacionaquae.org** | ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos - Fundación Aquae
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/#:~:text=La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento,a un buen uso de los videojuegos.>

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.

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)

 **81** **dialnet.unirioja.es**
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación

 **82** **uvadoc.uva.es** | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>

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 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.

 **83** **ebot.es** | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula
<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-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)

 **84** dialnet.unirioja.es
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación

 **85** uvadoc.uva.es | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>


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

 **86** yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe
[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4 4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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)

 **87** yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe
[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4 4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad...4.4.Minecraft:Education)

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

 **88** dialnet.unirioja.es
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7915387.pdf>

durante el proceso de formación, provocando que este no sea capaz de explotar su potencial de aprendizaje debido a los métodos incorrectos de

enseñanza, po todo lo mencionado las herramientas de gamificación hace que los estudiantes se diviertan aprendiendo y no genere emociones negativas en el proceso de aprendizaje.

”



Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

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



www.monterrico.edu.pe
https://www.monterrico.edu.pe/wp-content/uploads/2022/08/Manual-Investigaciones-con-fines-de-graduación-y-titulación_EESPPM_2021.pdf

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.p](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)
df

Ficha N° 23
Metodología de la Investigación/Diseño Metodológico
(Cita textual)
Como indica Cauas (2015)"La



repositorio.monterrico.edu.pe
https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1898/4/TESINA_Capcha.pdf

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



repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/89442/1/Fiestas_CDD-SD.pdf

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.

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



dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares. Revista Científica Ciencia y Tecnología.

Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S.
2023
<https://doi.org/https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.603>

Investigación sobre



dialnet.unirioja.es | Resumen de La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares - Dialnet
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8928700&info=resumen>

la gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares.

Google Web
3

Gamificación
Proceso de aprendizaje



repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

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 "



repositorio.ucv.edu.pe
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/78575/1/D%3%adaz_RMDP-Fernandez_CSM-SD.pdf

Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria

Lima 2021

Google Web
4

Estrategia metodológica



repositorio.usil.edu.pe
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/73bea86e-ddd0-4bc2-8674-2c21ae2980b6/content>

competencia construye interpretaciones históricas

Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria en una institución educativa de



repositorio.usil.edu.pe | Estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secun...
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/d07c2ac0-c8bd-468d-a38d-9e6bd5447d9f>

Lima.
Yalle, T.
2022
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/12716>

Información sobre estrategia metodológica para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas

Google Web
5

Currículo Nacional.

Construye Interpretaciones históricas
Construye Interpretaciones históricas

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

¿Qué tal si construimos interpretaciones históricas?

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

Gamificación

ámbito educativo.

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%20GAMIFICACIÓN>

%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%2C%20MARIA%20TERESA.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

 **99** [dialnet.unirioja.es](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf)
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación

 **100** [uvadoc.uva.es](https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721) | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>

como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en

 **101** [dialnet.unirioja.es](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf)
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

el contexto de

COVID-19.
Ventosilla
2020
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/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

la gamificación en el aula

Estimular el aprendizaje

10 Beneficios de la gamificación en el aula.

 **102** [ebot.es](https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/) | 10 beneficios de introducir la gamificación en el aula
<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

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



103

dialnet.unirioja.es

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

La gamificación



104

uvadoc.uva.es | Los juegos cooperativos en Educación Física: Propuesta de intervención

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57721>

como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en



105

dialnet.unirioja.es

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8054626.pdf>

el contexto de

COVID-19.

Quispe

2020

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/166/202>

Técnica de enseñanza de la gamificación.

Google Web

18

Gamificar



106

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad...4.4.%20Minecraft%3A%20Education)

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



107

yosoytuprofe.20minutos.es | 20 aplicaciones para gamificar tus clases y las harán más divertidas - Yo Soy Tu Profe

[https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te dejamos con las aplicaciones para gamificar que,tu oportunidad. ... 4.4. Minecraft: Education](https://yosoytuprofe.20minutos.es/2022/02/21/20-aplicaciones-para-gamificar-tus-clases/#:~:text=Te%20dejamos%20con%20las%20aplicaciones%20para%20gamificar%20que%20tu%20oportunidad...4.4.%20Minecraft%3A%20Education)

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



108

www.tecnologia-ciencia-educacion.com | Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula | Revista Tecnología, Ciencia y Educación

[https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285#:~:text=Palabras clave: gamificación, innovación educativa, recursos,de internet, técnicas de motivación, motivación intrínseca](https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285#:~:text=Palabras%20clave%3A%20gamificaci%C3%B3n,%20innovaci%C3%B3n%20educativa,%20recursos%20de%20internet,%20t%C3%A9cnicas%20de%20motivaci%C3%B3n,%20motivaci%C3%B3n%20intr%C3%ADnseca)

Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el

aula,

Trejo

2019



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%20graduacio%cc%81n%20y%20titulacio%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

image1.png