

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3245>

El impacto de la integración de herramientas de gamificación virtual en el aprendizaje de Historia en estudiantes de Bachillerato Intensivo

The impact of the integration of virtual gamification tools in the learning of History in Intensive high school students

Jessica Gabriela Guillermo Bravo

gabrielaguillermobravo@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-1816-1622>
Universidad Estatal de Milagro
Cuenca – Ecuador

Silvia Ximena Martínez Sánchez

ximenamartinezsanchez09@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-5342-4470>
Universidad Estatal de Milagro
Cañar – Ecuador

Gloria Estefania Robles Soto

gloriaestefaniaroblessoto@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-6527-5507>
Universidad Nacional de Loja
Cuenca – Ecuador

Martha Graciela Orellana Sigua

gracyela.orlln@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2029-4416>
EIDHI International University
Cuenca – Ecuador

Artículo recibido: 17 de diciembre de 2024. Aceptado para publicación: 03 de enero de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


La presente investigación se realizó con la finalidad de analizar el impacto de la implementación de herramientas de gamificación virtual en estudiantes de escolarización extraordinaria de tercero de Bachillerato General Unificado en la provincia del Azuay, perteneciente a la Zona 6 de Educación. Este estudio se desarrolló con un enfoque mixto, basándose en un estudio cuasi experimental donde la parte cualitativa estuvo presente en la observación directa que se realizó en el aula. Mientras que, el análisis cuantitativo se realizó mediante el rendimiento académico y con la aplicación de encuestas para conocer la percepción de los estudiantes al utilizar los recursos digitales. Estas últimas con el fin de elaborar una comparación entre las calificaciones de las evaluaciones del primer bimestre trabajados con una pedagogía tradicional y las del segundo bimestre trabajado con herramientas de gamificación, para así identificar si hubo cambios o no. En este contexto, los resultados obtenidos fueron positivos, ya que los estudiantes llegaron a tener un mejor desempeño académico, esto se evidenció en las calificaciones de sus evaluaciones sumativas. En conclusión, este trabajo de investigación ayuda a comprender que la integración de las herramientas de gamificación digital representa un aporte significativo en el aprendizaje de los estudiantes en la materia de Historia, pues ayudan a tener una mejor comprensión de las temáticas, mayor motivación en el aula y un alto grado de participación en las clases.

Palabras clave: gamificación, motivación, aprendizaje, historia

Abstract

In the province of Azuay, under Education Zone 6, the current study aimed to examine the effects of introducing virtual gamification tools on students receiving extraordinary schooling during their third year of the Unified General High School Diploma. A mixed-method approach based on a quasi-experimental design was used in this investigation. Direct classroom observation was used in the qualitative component, while surveys were used in the quantitative analysis to find out how students felt about digital resources and how well they perform in school. To look for any changes in performance, the surveys contrasted the grades from the first bimester which utilized traditional pedagogy with those from the second which used gamification techniques. Positive results were obtained, showing that students summative evaluation marks indicated improved academic achievement. As a result of the research, this study concludes that the use of digital gamification technologies greatly improves students' learning in History by promoting greater topic knowledge, higher levels of classroom motivation, and higher participation rates.

Keywords: gamification, motivation, learning, history

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Guillermo Bravo, J. G., Martínez Sánchez, S. X., Robles Soto, G. E., & Orellana Sigua, M. G. (2025). El impacto de la integración de herramientas de gamificación virtual en el aprendizaje de Historia en estudiantes de Bachillerato Intensivo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 3322 – 3349. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3245>

INTRODUCCIÓN

La educación actual demanda un cambio en las estrategias de enseñanza, lo cual implica que los docentes se capaciten constantemente para enfrentar los nuevos desafíos al adoptar metodologías educativas innovadoras. En este sentido, en los últimos años, se han integrado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante) para mejorar los procesos formativos, ofreciendo múltiples alternativas didácticas, entre las que se encuentran las herramientas de gamificación digital. La gamificación conlleva un cambio en las estrategias de enseñanza que permite el ingreso de lo lúdico para complementar las actividades académicas; ya sea mediante el uso de juegos virtuales o tomar diferentes elementos del juego, o bien, usando las mecánicas y dinámicas para perfeccionar las actividades de formación (Holguín et al., 2021).

La problemática estudiada es el impacto que tiene la integración de las herramientas de gamificación digital en el aprendizaje de la materia de Historia en estudiantes de Bachillerato Intensivo. La institución analizada es de escolarización extraordinaria dedicada a impartir educación a personas mayores de 15 años en el Subnivel de Básica Intensiva y Bachillerato Intensivo en Ciencias, perteneciente a la Zona 6 de Educación. En este establecimiento se ha logrado identificar que es necesario la aplicación de herramientas de gamificación virtual en la asignatura de Historia en tercero de bachillerato, para mejorar la motivación de los educandos en la participación en las clases y la comprensión de los temas. Asimismo, se espera tener una mejora en el rendimiento académico producto del interés generado en los discentes por las temáticas abordadas.

A través de esta investigación se busca determinar de qué manera la integración de herramientas de gamificación virtual influye en el aprendizaje de Historia en los adolescentes de tercero de Bachillerato Intensivo.

El objetivo del estudio es analizar de qué manera la integración de herramientas de gamificación virtual influye en el aprendizaje de Historia en los adolescentes de tercero de Bachillerato Intensivo, mediante un estudio cuasi experimental que permitirá determinar si estos recursos afectan o no en la mejora del desempeño escolar de los discentes. De esta forma, se pretende conocer la motivación de los estudiantes en las clases, medir el rendimiento académico y evaluar el impacto de la implementación de las herramientas de gamificación digital.

Este proyecto se realizó con la finalidad de analizar si existe o no un cambio al integrar los recursos digitales, Mentimeter, Educaplay, Genially, Quizizz y Wordwall, en el aprendizaje de la materia de Historia. Asimismo, se busca conocer si la integración de la gamificación virtual en las clases tiene un efecto positivo o negativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Al aplicar estas herramientas de ludificación se incita a que los aprendices puedan desarrollar habilidades y oportunidades según sus necesidades en el estudio.

Para Zambrano et al (2020), la gamificación permite a los estudiantes que las clases rutinarias se conviertan en entornos interactivos, obteniendo resultados productivos donde las personas se divierten y mejoran sus conocimientos. Al mismo tiempo, toda herramienta de gamificación crea o genera un interés, debido a que la tecnología es parte fundamental del siglo XXI y es un sistema que está día a día con los discentes. Así pues, con este recurso se espera tener un mejoramiento en la comprensión de la materia en el estudiantado.

Cabe destacar que, la implementación de herramientas de gamificación virtual se va a realizar con el objetivo de mejorar el desempeño en la materia y en el aula de clase, pues es primordial dejar un lado la escuela tradicional y aplicar nuevas tecnologías. Todos estos cambios ayudarán a que los educandos sean más innovadores y creativos e incluso puedan retener de mejor manera la información.

De acuerdo con Solorzano (2021), “la aplicación de las TIC’s a las actividades de formación bajo la concepción de educación flexible, abren diferentes frentes de cambio y renovación” (p.2252). Por lo tanto, representan una oportunidad para innovar en la metodología tradicional de enseñanza que generalmente es percibida por los estudiantes como monótona o aburrida. Además, estas aplicaciones ayudan al estudiantado a generar un aprendizaje más fructífero, pues están ligados a la era digital, es así que la formación debe transformarse y adaptarse según el tiempo y las generaciones.

En consecuencia, los docentes tienen que estar en constante capacitación con las materias que imparten y de manera especial en el ámbito tecnológico, para mejorar sus competencias y formar personas igualmente competentes para la sociedad. Esto debido a que los discentes de hoy en día se están educando en un mundo que se está transformando digitalmente. Por consiguiente, el educador no sólo debe utilizar las TIC’s, sino encontrar estrategias creativas para impartir los conocimientos a sus estudiantes y que estos puedan adquirirlos efectivamente para garantizar una educación de calidad (UNESCO, 2023).

Con la globalización y el surgimiento de las TICs, hoy en día existen muchas y variadas maneras de adquirir nuevos conocimientos, entre las que se encuentran las herramientas de gamificación digital. De acuerdo con Bernardo et al. (2021), gamificar “consiste en tomar aquellos elementos y mecánicas de los juegos que interesen a los objetivos propuestos y adaptarlos para lograr una mayor implicación en la tarea por parte de los usuarios” (p. 2). De este modo, la gamificación permite aplicar juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para proporcionar una mejor comprensión de las temáticas.

Asimismo, Parra y Segura (2019) mencionan que la gamificación es “una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no-lúdicos” (pp. 114-115). Por tanto, al introducir estas metodologías en la educación se crea un ambiente atractivo y participativo, donde los estudiantes se convierten en actores activos de su aprendizaje. En consecuencia, esto ayuda a que su rendimiento escolar mejore y los conocimientos sean más sólidos y los puedan aplicar en su cotidianidad.

Con respecto a la gamificación aplicada en el contexto educativo como una tendencia pedagógica, esta incrementa la comprensión de los contenidos por el uso de los dispositivos digitales y la incorporación de los juegos en formato presencial y virtual. Son muchas las prácticas lúdicas que han tenido un gran éxito, debido a que ha alcanzado un alto grado de aceptación entre el estudiantado por su sistema de motivación y porque genera una sensación de seguridad. Todos estos aspectos otorgan a la gamificación un amplio abanico de posibilidades que mejoran el aprendizaje de las temáticas proporcionadas en la clase (Llorente et al., 2022).

La gamificación en la educación aumenta la participación y el aprendizaje de los estudiantes al incluir juegos en el proceso pedagógico. Estos contienen reglas, fomentan la interactividad, tienen un sistema de recompensas, y ayudan a mejorar la comunicación y el trabajo en equipo. Es así como mejoran la motivación de los educandos y brinda la posibilidad de explorar nuevas formas de adquirir conocimientos, ya que hace que las cosas difíciles sean divertidas de comprender. A su vez, los alumnos se sienten más comprometidos con la materia que estudian, ya que los juegos proporcionan una mayor interacción en el aula, retención eficaz del conocimiento y estimula el pensamiento crítico (Tafur et al., 2023).

Asimismo, se debe tener en cuenta que la educación es cambiante y se adapta a las nuevas tendencias para mantenerse relevante y efectiva, es así que es necesario que incorpore nuevas estrategias en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este contexto surge, la gamificación que se ha convertido en un enfoque innovador y prometedor, ya que permite la incorporación de estrategias de enseñanza más dinámicas. Además, desempeña un papel fundamental en el rendimiento académico, debido a que la

motivación puede fomentar a una participación más satisfactoria en el aprendizaje y generar una mejor comprensión de los temas (Egas et al., 2023).

En el marco de la educación se crean diferentes ambientes educativos según las estrategias que los docentes apliquen en la planificación. Sin embargo, al momento de impartir las clases es conveniente tener presente que la motivación de los estudiantes representa un rol primordial, ya que de ella dependerá el éxito o el fracaso de la clase. De esta manera, cuando a los alumnos les motiva aprender un tema participan activamente en las clases, realizan preguntas, trabajan en equipo o hacen comentarios sobre la temática tratada. Todas estas características están ligadas entre sí, pues serán elementos que permitirán conocer cómo está el aprendizaje en los discentes. Hay que recordar que si el alumnado se siente motivado e interesado en el aula, se genera un ambiente satisfactorio para el resto del aula, lo que lleva consigo a la participación de todos y la mejora en su rendimiento académico.

Para Rodríguez (2019) la motivación resulta importante dentro de la pedagogía, debido a que fomenta el proceso de enseñanza-aprendizaje. El cual resulta efectivo gracias a la introducción de las dinámicas de los videojuegos implementados, de forma que integren los contenidos y la práctica. Todo esto conlleva que se genere la creatividad, destrezas, habilidades y el interés por la asignatura. Por lo que, la motivación es un aspecto positivo en el ámbito escolar que debe ir ligada con la creación de materiales interactivos para trabajar en el aula.

Como se ha venido mencionando anteriormente, la motivación crea un lazo con el rendimiento académico, pues ambas están ligadas en las actividades académicas. Por consiguiente, se indica que

La gamificación ha surgido como una estrategia altamente recomendable para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los alumnos y mediante este enfoque innovador toma elementos característicos de los juegos para transformar la experiencia educativa, proporcionando beneficios significativos que van más allá de lo tradicional, es decir, la gamificación se posiciona como una herramienta educativa poderosa que no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también impulsa un aprendizaje significativo y duradero. (López et al., 2023, p.72).

Por otro lado, hay que señalar que la gamificación digital es una práctica habitual entre los adolescentes en la actualidad. El uso de recursos como celulares, tablets y computadoras es recurrente en los educandos lo cual hacen que su aplicación se incremente con ayuda del Internet. Esto permite tener acceso a las plataformas, páginas web y herramientas digitales que ayudan a desarrollar un mayor potencial en los estudiantes. La gamificación digital posibilita crear y utilizar una alta gama de tecnologías en los ámbitos educativos, promoviendo el desarrollo de múltiples competencias y habilidades de una forma didáctica y lúdica (O'Riley, 2016; Herrero et al, 2020; en Faure et al, 2022).

De acuerdo con Magadán y Rivas (2022), citado en Guevara et al (2022), la gamificación digital:

Permite generar un ambiente de motivación y compromiso que resulta en un ambiente divertido y atractivo, donde los aspectos de motivación incluyen competencia, ranking, recompensas, insignias retroalimentación, que generan en el desarrollo de los contenidos una participación de manera lúdica y dinámica, de hecho, la red wifi es el elemento tecnológico importante para generar la gamificación en línea, para multiplicar las opciones del usuario y para interactuar de manera simultánea con otros individuos sin importar su ubicación geográfica. (p 331)

De esta manera, la gamificación digital es vista como una herramienta que permite generar propuestas didácticas innovadoras y a su vez proporcionar un aprendizaje significativo. El docente debe integrar en el proceso pedagógico distintas metodologías y técnicas que aporten a la educación y permitan cubrir las necesidades de los estudiantes. De este modo, se puede producir un aprendizaje significativo,

donde los educandos no solo puedan interactuar con sus compañeros, sino también relacionarse con las nuevas tecnologías, como videos, audios y juegos (Smith, 2011. En Parrales et al, 2023; p. 6).

Cabe mencionar que es primordial asociar las herramientas de gamificación con la enseñanza de la materia de Historia. De ahí que, las propuestas didácticas de gamificación implementadas en las Ciencias Sociales en lo referente a las materias de Geografía e Historia, tienden a emplear estrategias gamificadas relacionadas con los videojuegos. La incorporación de estos recursos en la educación de la asignatura es un proceso evolutivo que genera una relación con el contexto histórico, los hechos pasados y lo patrimonial (Prieto y Alvarez, 2021).

Para Corrales (2021) la gamificación en Ciencias Sociales activa el aprendizaje del alumnado, debido a que presenta una serie de combinaciones con las metodologías empleadas en la intervención didáctica. Además, en la enseñanza de historia esta estrategia puede enriquecer la comprensión del pasado, la interpretación de los sucesos presentes y conocer los acontecimientos históricos, sus causas, consecuencias y los protagonistas. Por tal motivo, todos estos procesos lúdicos han mostrado cómo favorecen en el desarrollo del estudio de Historia.

De acuerdo con Castillo et al (2023), al momento de diseño de los recursos de gamificación digitales educativos se debe tener en cuenta las siguientes características, como identificar los objetivos de aprendizaje, diseñar juegos que sean atractivos y motivadores, utilizar elementos de juego relevantes para el tema de aprendizaje, proporcionar retroalimentación constante y efectiva, y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Asimismo, es valioso señalar que existe una gran variedad de recursos y herramientas gamificadas digitales que deben ser aplicadas dentro del ámbito educativo, estas plataformas permiten mejorar la interacción entre el docente y sus alumnos en referencia con los temas que se desea impartir. Además, incrementan la motivación, la concentración y sobre todo ayudan a alcanzar un mayor rendimiento académico. Dichos instrumentos se pueden introducir fácilmente en el aula con la ayuda de diferentes plataformas virtuales, como Mentimeter, Quizizz, Genially, Educaplay y Wordwall.

En el caso de Mentimeter, es un:

Software en línea con una interfaz atractiva y muy intuitiva de utilizar que permite preparar y realizar la totalidad de una clase de manera interactiva. Su potencial radica en que puede transformar el aula en un entorno de aprendizaje más interactivo, atractivo e inclusivo. (Jiménez, et al, 2022, p. 137)

Este recurso permite realizar juegos de preguntas y respuestas, presentaciones interactivas, encuestas online, entre otros, donde la audiencia participa de manera sincrónica o asincrónica. El docente puede plantear una pregunta a los estudiantes y la respuesta aparece en tiempo real. Además, las contestaciones pueden ser cuantitativas (opción múltiple, quizzes, ranking o selección de imágenes) o cualitativas (nube de palabras o respuestas abiertas). Esta herramienta genera que los aprendices sean más participativos, estén atentos a las clases y puedan generar pensamientos propios y críticos.

La herramienta Quizizz por su parte, es una plataforma digital educativa en versiones web y móvil, que permite a los docentes crear cuestionarios y juegos educativos para los estudiantes. En este recurso se puede incluir memes que notifican a los jugadores, si respondieron correctamente o no en cada una de las actividades asignadas, lo cual anima al estudiante a seguir jugando. Asimismo, posee una gran variedad de avatares, fondo musical y diversas recompensas para cada actividad realizada con éxito, que influyen de forma positiva en el aprendizaje de los escolarizados (Robles et al, 2021).

En cuanto al recurso Genially, es un recurso que ayuda a diseñar contenido didáctico visual y participativo, que se puede trabajar en grupos o individual de manera fácil y rápida. Este instrumento

ayuda a elaborar infografías, presentaciones, encuestas, entre otros, de forma colaborativa. Además, dentro de su catálogo de productos se encuentra la gamificación, que incluye juegos y escape rooms, que son juegos de aventura y acción en vivo. Si el tema de la sala es educativo, los participantes son aprendices activos en un entorno divertido y estimulante, ya que para escapar del juego tiene que resolver los acertijos de una temática específica, lo cual permite mejorar el aprendizaje y la retención del conocimiento (Díaz, et al 2022).

Educaplay, por otro lado, es una herramienta educativa que permite crear tareas multimedia de carácter educativo. En este recurso se pueden generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, entre otras. Además, se pueden personalizar dependiendo de las necesidades específicas del educador, establecer un tiempo límite y un número de errores máximos. Esta aplicación genera un registro de los participantes con las notas que han obtenido, lo cual beneficia al docente. A su vez, Paez (2022), menciona que

Es una herramienta que no da lugar al aprendizaje tradicional, donde los alumnos se sienten abiertos al proceso pedagógico, logrando profundizar y solidificar sus conocimientos con capacidad de análisis y síntesis, contribuyendo al aprendizaje significativo para formar personas útiles en la sociedad. (p. 34)

En el caso de Wordwall, es una plataforma digital que permite crear y editar actividades educativas personalizadas, como cuestionarios, ordenar por grupo, anagramas, diagramas, sopa de letras, crucigramas, entre otros. Estas actividades de gamificación son lúdicas y permiten ser presentadas en el desarrollo de la clase tanto virtual como presencial, pues no hay límite de participantes al momento de acceder a este recurso. Cabe destacar que, Valero et al., (2023) menciona que Wordwall:

Es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas e imprimibles, además de contar con diversas plantillas que facilitan la creación de actividades multimedia, la diversidad de ventanas interactivas que posee capta la atención del estudiante, por lo cual, se puede utilizar en diversas áreas curriculares. (p.28)

Finalmente, hay que señalar que las plataformas digitales de gamificación analizadas anteriormente son asequibles y libres para los usuarios. Además, permite crear actividades llamativas, coloridas y creativas, donde se puede incorporar la información que necesitamos. Asimismo, al utilizar estas herramientas se desarrollan habilidades y destrezas en el alumnado especialmente en el ámbito tecnológico. Por otro lado, para acceder a estas herramientas no se requiere tener conocimientos previos, pues son intuitivas y fáciles de utilizar. También, brindan la oportunidad de trabajar de manera colaborativa y se pueden modificar en cualquier lugar o momento.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo). Por consiguiente, este estudio se desarrolló en estudiantes de Bachillerato Intensivo en una institución de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, en el periodo lectivo 2023-2024. El diseño de investigación que se aplicó fue de tipo cuasi experimental, ya que se efectuó la manipulación directa de las variables identificadas. En este sentido, las técnicas aplicadas para recabar la información fueron: la encuesta y la observación; mientras que, los instrumentos utilizados fueron: cuestionarios y diarios de clases.

Con respecto a la técnica de la encuesta se utilizaron dos tipos de cuestionarios, uno para valorar la percepción de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación y otro para evaluar el rendimiento académico en la materia. La encuesta incluyó datos personales como edad y género. Luego, se presentaron 5 preguntas de opción múltiple todas enfocadas en la experiencia que tuvieron los estudiantes al utilizar las herramientas de gamificación digital en las clases.

Asimismo, se realizaron cuestionarios de evaluación sumativa para conocer el grado de asimilación de las temáticas. En primer lugar, se empleó un cuestionario en el primer bimestre con el objetivo de medir los conocimientos adquiridos al trabajar con la pedagogía tradicional. Luego, se aplicó una evaluación en el segundo bimestre para analizar el nivel de comprensión de las temáticas al implementar las herramientas de gamificación virtual: Mentimeter, Educaplay, Genially, Quizizz y Wordwall en el proceso formativo. Cabe destacar que, estos instrumentos fueron incorporados en la planificación para crear una retroalimentación y se aplicaron por un lapso de dos meses aproximadamente por ser un curso intensivo (Ver anexo 2).

Estas evaluaciones se realizaron en físico y en la plataforma virtual "AcademiCloud", ambas con preguntas de opción múltiple de las temáticas trabajadas (Ver anexo 3). Los resultados permitieron analizar si la aplicación de los recursos mencionados anteriormente tuvo un impacto positivo o negativo en el proceso de aprendizaje de la materia de Historia. De esta manera, se realizó la comparación entre las notas obtenidas en el primer y segundo bimestre, las cuales nos ayudaron a comprender la efectividad de las herramientas incorporadas en este estudio. Además, se efectuó un análisis estadístico que permitió conocer la distribución de la información recopilada.

Por otro lado, se realizaron observaciones de carácter científico en el aula sobre la motivación de los estudiantes, que fueron registradas en el diario de clases del docente durante el primer y segundo bimestre. En este diario se trabajó con una guía de observación (Ver anexo 4), que facilitó al maestro evaluar aspectos como la participación activa, la interacción con el profesor, la interacción entre estudiantes y la motivación en el uso de las herramientas de gamificación digitales. En este contexto, se realizó una comparación mediante los datos recopilados en los dos bimestres, la cual nos permitió conocer el impacto de la implementación de las herramientas de gamificación digital en la motivación de los discentes.

La población que se estudió fueron los educandos del Tercero de Bachillerato paralelo "D", en esta investigación se seleccionó una muestra por conveniencia de 29 estudiantes de Bachillerato Intensivo, quienes participaron en todas las actividades realizadas para este estudio. Cabe destacar que, la muestra se tomó debido a que en la institución solo existe un curso de tercero de BGU Intensivo presencial. Del total de la muestra, el 44.83% representa a 13 estudiantes varones y el 55.17% representa a 16 estudiantes mujeres. En cuanto a las consideraciones éticas del estudio, se va a mantener la protección de los datos de los participantes, por lo que se mantendrá la confidencialidad de los nombres de los estudiantes y únicamente se utilizarán las calificaciones para realizar los análisis respectivos.

RESULTADOS

Como se mencionó anteriormente, en el primer bimestre del curso académico se trabajó con planificaciones tradicionales sin incluir ningún tipo de herramienta de gamificación virtual en las clases. Mientras que, para el segundo bimestre se planificaron diferentes actividades, donde se implementaron las herramientas: Mentimeter, Educaplay, Genially, Quizizz y Wordwall para trabajar los contenidos de la asignatura. Estas actividades se integraron en el plan de clase y se desarrollaron como ejercicios de retroalimentación de la materia, ya que durante las sesiones primero se desarrollaron las temáticas y en los últimos 10 minutos se aplicaban dichos recursos para evaluar la comprensión y de esta manera conocer si asimilaban los conceptos presentados o necesitaban refuerzo.

Resultados del cuestionario de motivación

Los resultados obtenidos en la encuesta realizada referente a la percepción de los estudiantes sobre la aplicación de las herramientas de gamificación virtual en las clases de historia para identificar el grado de motivación generada en los educandos, se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

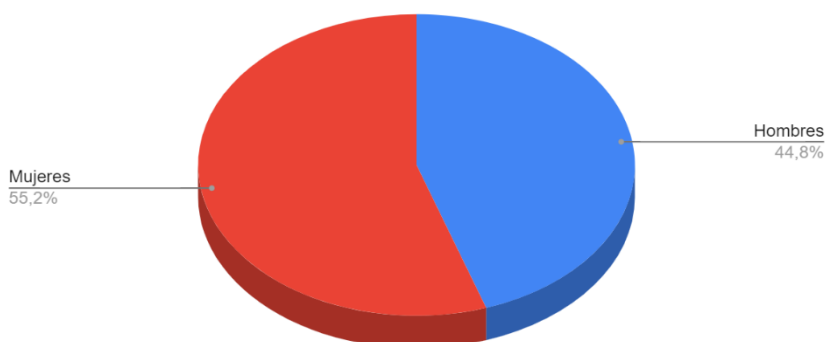
Características de los estudiantes

En el estudio participaron 29 estudiantes, de los cuales el 44.83% (13) representa a los hombres y el 55.17% (16) representa a las mujeres. En la gráfica 1, se puede evidenciar la participación de los estudiantes con relación al género, donde el mayor número de participantes son mujeres.

Gráfico 1

Género de la muestra

Género de la muestra estudiada



Nota: El gráfico indica el porcentaje de estudiantes que participaron en el estudio de acuerdo al género.

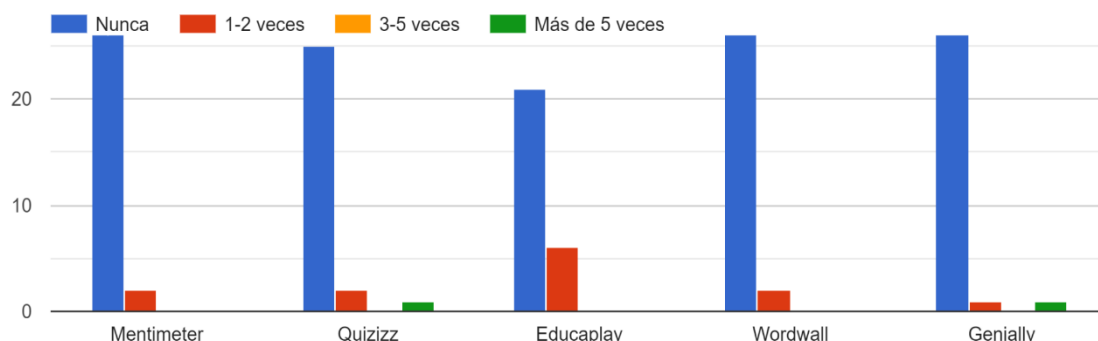
Fuente: elaboración propia.

Respecto a la primera pregunta, la frecuencia de uso de las herramientas de gamificación digital como Mentimeter, Educaplay, Genially, Quizizz y Wordwall en las clases de historia antes de realizar este estudio, se tomó como medida el grado de familiaridad y experiencia que tienen los estudiantes con estas herramientas.

Los resultados obtenidos en la encuesta se pueden observar en la gráfica 2, donde se muestra que más de 25 estudiantes respondieron que nunca han utilizado Mentimeter, Wordwall o Genially. En el caso de Quizizz y Educaplay, también existe una gran cantidad de estudiantes que nunca han utilizado estas herramientas, hay una proporción de estudiantes que las han utilizado entre 1-2 veces y con menor frecuencia de uso reportada más de 5 veces. De esta manera, se puede inferir que la mayoría de educandos no han trabajado con este tipo de herramientas de gamificación digital durante su formación.

Gráfico 2

Frecuencia de uso de las herramientas de gamificación digital



Nota: El gráfico muestra el nivel de frecuencia con el que utilizan las herramientas de gamificación como son Mentimeter, Educaplay, Genially, Quizizz y Wordwall.

Fuente: elaboración propia.

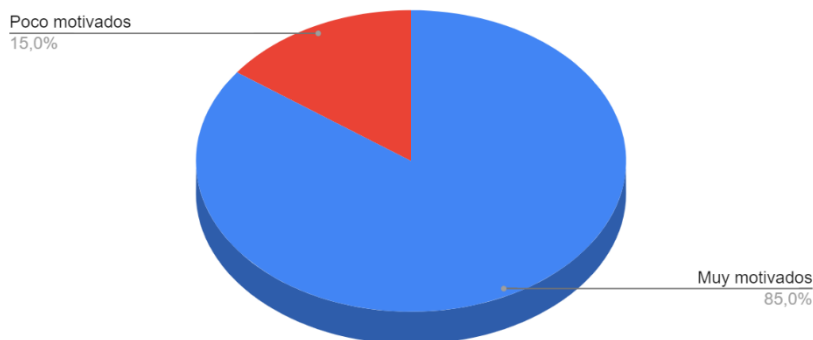
En la pregunta número 2, que respecta a la motivación generada por el uso de las herramientas de gamificación en las sesiones, se tomó como medida el grado de motivación de los estudiantes, categorizada en tres niveles: muy motivado, poco motivado y nada motivado.

Al ponderar los resultados obtenidos, se pudo conocer que el 85% de estudiantes respondieron que se sienten muy motivados al utilizar las herramientas de gamificación digital en la clase y el 15% se siente un poco más motivado (Ver gráfica 3). De este modo, se puede determinar que la integración de las herramientas de gamificación digital en el proceso pedagógico ha contribuido de manera significativa en la motivación que sienten los estudiantes para participar en las clases.

Gráfico 3

Motivación generada en los estudiantes

Motivación generada en los estudiantes



Nota: El gráfico indica el porcentaje de motivación que tienen los estudiantes al incorporar las herramientas de gamificación en clases.

Fuente: elaboración propia.

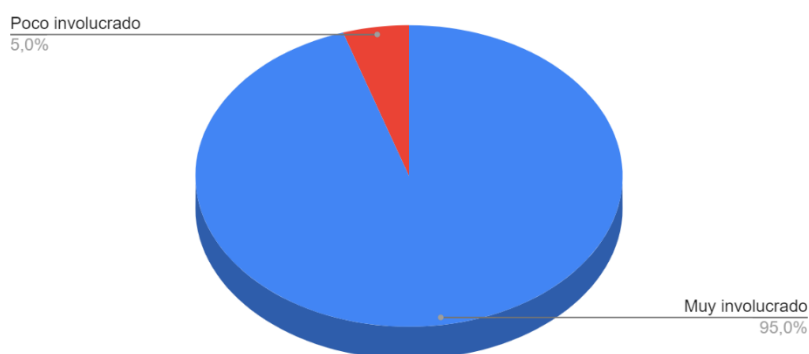
En esta misma línea al analizar los resultados obtenidos de la pregunta 3 sobre la participación de los estudiantes durante las clases de historia al usar estas herramientas, se tomó como medida el grado de involucramiento de los estudiantes, categorizados en tres niveles: muy involucrado, poco involucrado y nada involucrado.

Los resultados obtenidos se pueden observar en la gráfica 4, donde se puede evidenciar que el 95% de los estudiantes percibe que se siente más involucrado en las clases, mientras que el 5% se siente poco involucrado. Por ello, es claro que, al utilizar estas herramientas, los estudiantes sienten un mayor grado de involucramiento en las clases, participando así de manera más activa.

Gráfico 4

Participación de los estudiantes en las clases

Participación de los estudiantes en las clases



Nota: Este gráfico analiza el nivel porcentual de involucramiento que tuvieron los estudiantes en las clases al aplicar las herramientas de gamificación digital.

Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, en lo que respecta a la pregunta 4 relacionadas con el impacto que tuvo la aplicación de las herramientas en el proceso pedagógico, que hace referencia a: la mejora de la comprensión de los temas de historia, se tomó como medida el grado de mejora que tuvieron los estudiantes y se categorizó con los siguientes niveles: mucho, poco y nada.

Los resultados obtenidos se pueden observar en la gráfica 5, donde se puede evidenciar que el 95% de los estudiantes percibe que tuvieron una mejor comprensión de los temas, mientras que el 5% siente que no tuvo nada de mejora. Con ello, se puede determinar que la aplicación de las herramientas de gamificación ha contribuido de manera positiva en el aprendizaje de la materia en los educandos.

Gráfico 5

Participación de los estudiantes en las clases



Nota: Este gráfico registra el análisis porcentual del impacto que tuvo la aplicación de las herramientas de gamificación digital en el aprendizaje de la materia.

Fuente: elaboración propia.

En lo referente a la pregunta 5 sobre las herramientas que consideran más útiles para el aprendizaje, se tomó como medida el grado de frecuencia en que los estudiantes eligieron la herramienta digital que les parecía más útil de las cinco aplicadas en las clases.

Se pudo evidenciar que el 31,5% de estudiantes eligieron la herramienta digital Genially, 24,7% la herramienta Educaplay, 15,1% la herramienta Quizizz y Wordwall y 13,7% de educandos Mentimeter, como se puede evidenciar en la gráfica 6. De esta forma, los estudiantes consideran que la herramienta que ha tenido mayor grado de utilidad para sus estudios es Genially, una herramienta digital que ha permitido a los estudiantes aprender jugando.

Gráfico 6

Herramienta más útil para el aprendizaje



Nota: Este gráfico registra el análisis porcentual de las herramientas que les parecieron más útiles a los estudiantes para aprender la materia.

Fuente: elaboración propia.

Resultados del cuestionario de evaluación del rendimiento académico

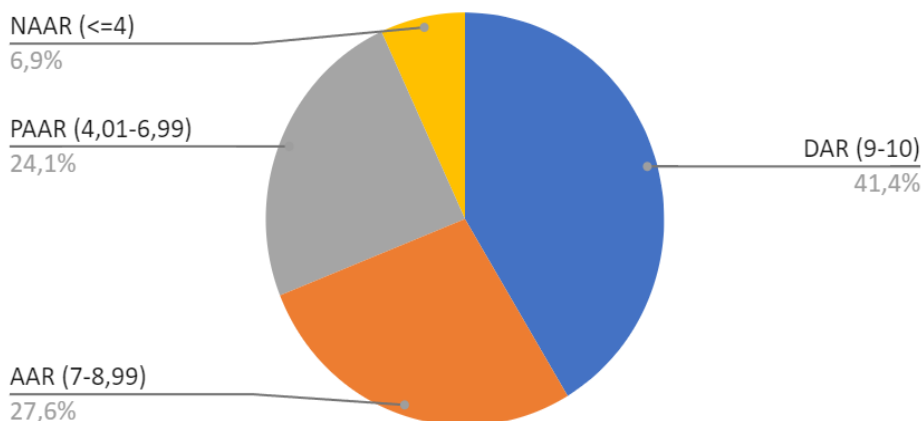
Los resultados obtenidos de la evaluación sumativa correspondiente al primer bimestre, referente a los contenidos de la materia trabajados con una pedagogía tradicional, se encuentran dispuestos de la siguiente manera:

En lo que respecta a las calificaciones obtenidas se tiene que, 12 estudiantes que representan un 41.4% Dominan los Aprendizajes Requeridos (DAR); 8 estudiantes que corresponden al 27.6% Alcanzan los Aprendizajes Requeridos (AAR); 7 estudiantes que representan un 24.1% están Próximos a Alcanzar los Aprendizajes (PAAR); y, 2 estudiantes que corresponden a un 6.9%, No Alcanzan los Aprendizajes Requeridos (NAAR). Con los resultados obtenidos se evidencia que menos de la mitad de los educandos demuestran un dominio en los aprendizajes requeridos y que la gran mayoría se encuentran en proceso de alcanzar los aprendizajes con calificaciones que van desde 1,00 a 8,00 puntos, ya que se trabajó con metodología tradicional donde se realizaban clases magistrales y no se hacía uso de herramientas de gamificación digitales (Ver gráfico 7).

Gráfico 7

Evaluación sumativa del primer bimestre

Primer Bimestre - Evaluación Sumativa



Nota: El gráfico indica el porcentaje de las notas correspondientes a la evaluación sumativa del primer bimestre de los estudiantes de tercero de bachillerato general unificado en la materia de Historia.

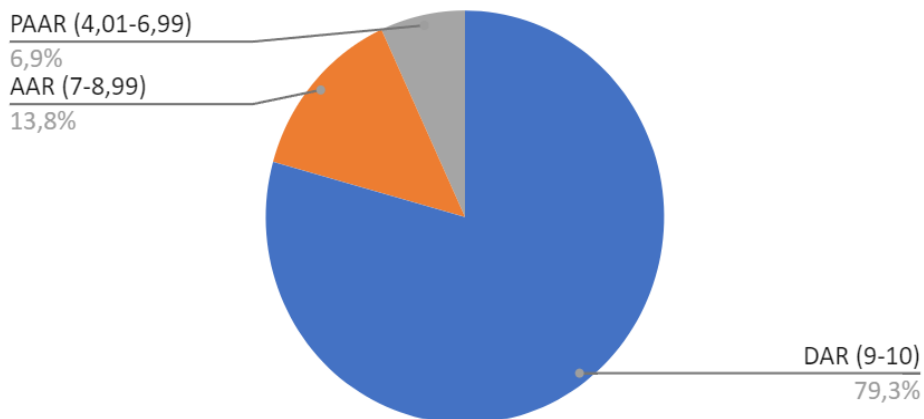
Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, en la evaluación sumativa realizada en el segundo bimestre donde se implementaron las herramientas de gamificación digital en el proceso pedagógico, los resultados se disponen de la siguiente manera: 23 estudiantes que representa el 79.3% de estudiantes Dominan los Aprendizajes Requeridos (DAR); 4 educandos que corresponden al 13.8% Alcanzan los Aprendizajes Requeridos (AAR); y, 2 estudiantes que representan un 6.9% están Próximos a Alcanzar los Aprendizajes (PAAR). De este modo, se evidencia que hay un alto número de estudiantes que lograron notas superiores a 9,00 puntos y solo 2 estudiantes obtuvieron notas inferiores a 7,00, con lo cual se deduce que la incorporación de las herramientas de gamificación impactó de manera positiva en el rendimiento académico de los discentes (Ver gráfico 8).

Gráfico 8

Rendimiento académico segundo bimestre

Segundo Bimestre - Evaluación Sumativa



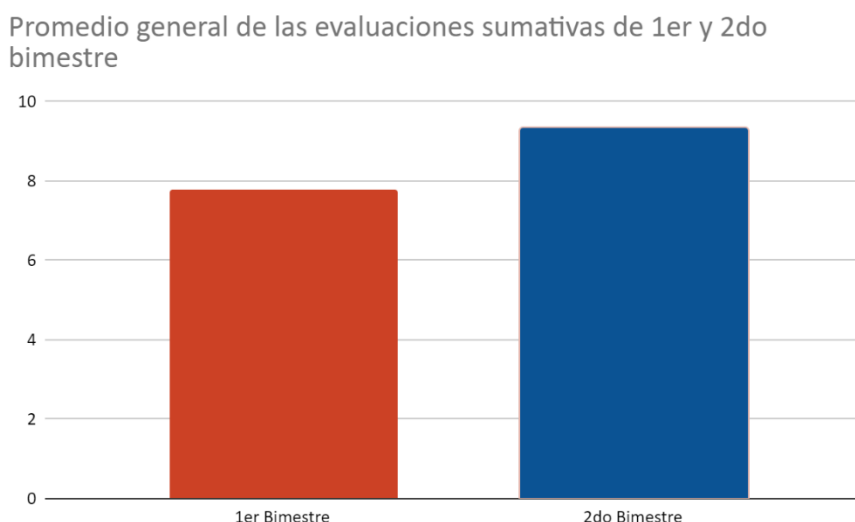
Nota: El gráfico indica el porcentaje de las notas correspondientes a la evaluación sumativa del segundo bimestre de los estudiantes de tercero de bachillerato general unificado en la materia de Historia.

Fuente: elaboración propia.

Por consiguiente, se establece que el promedio general de las evaluaciones realizadas en los dos bimestres son los siguientes: en lo que respecta al primer bimestre, se obtuvo un promedio de 7.80 puntos. Mientras que, el promedio del segundo bimestre fue de 9.32 puntos, es decir, el nivel de rendimiento académico más satisfactorio fue el segundo bimestre. Con ello, se infiere que la aplicación de las herramientas Mentimeter, Genially, Wordwall, Quizizz y Educaplay en los procesos de enseñanza fueron de gran ayuda en la retención de los conocimientos de los estudiantes y, por tanto, contribuyeron en la mejora del rendimiento académico del curso (Ver gráfico 9).

Gráfico 9

Rendimiento académico de las evaluaciones del primer y segundo bimestre



Nota: El gráfico indica una comparación de las notas correspondientes a las evaluaciones sumativas del primer y segundo bimestre de los estudiantes de tercero de BGU en la materia de Historia, donde se evidencia que existe un rango más alto en el segundo bimestre.

Fuente: elaboración propia.

Resultados de la guía de observación de clases

Los resultados obtenidos mediante la guía de observación de clases para identificar el grado de motivación que tuvieron los estudiantes en el aula durante el primer y segundo bimestre, se mencionan a continuación:

En el primer bimestre, donde se trabajó de manera tradicional, es decir se realizaban clases magistrales, trabajos grupales, trabajos individuales, lectura del texto, subrayado de ideas, escritos en el cuaderno y pocas veces la integración de recursos visuales como videos. Se pudo evidenciar que los estudiantes a veces participaban activamente en las discusiones de las temáticas tratadas en las clases. Asimismo, a veces los estudiantes buscaban aclarar las dudas durante la clase o se sentían motivados en clase. Por otro lado, también se pudo apreciar que los estudiantes nunca mostraron interés en los temas discutidos, y solo a veces se mantenían atentos a las clases (Ver anexo 4).

En lo que respecta al segundo bimestre con la implementación de las cinco herramientas de gamificación digital en los planes de clases se pudieron observar los siguientes resultados: los estudiantes siempre participaban de forma activa en discusiones de las temáticas impartidas en las clases y a veces buscaban aclarar dudas con el profesor durante la clase. Además, los estudiantes siempre se sentían más motivados en comprender las temáticas al implementar dichas herramientas de gamificación en las sesiones. De igual manera, los educandos siempre mostraron interés por los temas discutidos o se mantenían atentos durante la clase (Ver anexo 4).

De esta manera, al comparar los resultados de los dos bimestres es evidente que existe un cambio en la motivación que sentían los estudiantes, ya que en el primer trimestre al trabajar con una metodología tradicional se infiere que los estudiantes se sentían aburridos o desmotivados al abordar los

contenidos de la materia. Mientras que, en el segundo bimestre la motivación mejoró, debido a que los estudiantes participaban más en las clases realizando preguntas, contribuyendo con aportes en las discusiones sobre las temáticas o solicitando aclaraciones cuando no entendían algo. Por ello, se puede determinar que la introducción de las herramientas de gamificación digital en la metodología representó un aspecto positivo para el aprendizaje de los educandos.

DISCUSIÓN

De acuerdo con lo analizado en el marco teórico sobre todo lo que implica a las herramientas de gamificación virtual, estas deben ser incorporadas de forma general en las aulas de clase, independientemente de la materia que se dicte. Esta investigación refleja una gran ventana a los cambios que se pueden dar en el sistema educativo y en los discentes si se aplican correctamente, pues inciden significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera eficaz.

En Ecuador, el Ministerio de Educación (2021) destaca que el aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la gamificación permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con esto, se pone en evidencia que el análisis realizado en esta institución concuerda con el objetivo del Ministerio, ya que los estudiantes demuestran una mayor motivación, participación y rendimiento académico con el uso de Educaplay, Mentimeter, Wordwall, Geneally y Quizizz. Estos recursos son adecuados para los educandos, ya que les generan más interés en la materia y también se familiarizan con las nuevas tecnologías.

Asimismo, Gamboa et al., (2020) señala que la gamificación inserta la dinámica del juego en la educación, para evitar una enseñanza rutinaria y promover la motivación, la creatividad, el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo, la innovación, la retroalimentación y el desarrollo de competencias. De esta manera, se pone en evidencia que el análisis realizado en este estudio concuerda con lo afirmado por el autor, ya que la integración de las herramientas virtuales antes mencionadas, permitieron a los estudiantes sentirse motivados para participar en las clases, interactuar con los compañeros y mostrar entusiasmo por aprender las temáticas. Además, contribuyeron a mejorar su rendimiento académico debido a que les ayudan a retener la información y mantenerse concentrados.

Cabe mencionar que, la gamificación es una estrategia pedagógica que integra elementos y mecánicas de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de mejorar la comprensión de los contenidos y aumentar la implicación de los estudiantes (Bernardo et al., 2021). Es así que en este estudio la aplicación de herramientas de gamificación motivó y guió a los estudiantes a alcanzar los objetivos de aprendizaje del periodo académico y facilitó el proceso de adquisición de conocimientos en la materia de Historia, como se visualizó en los resultados de segundo bimestre.

Además, al utilizar juegos tanto digitales como presenciales, se fomenta la motivación, el trabajo colaborativo y el uso de las TICs. Esto genera un entorno más atractivo y participativo, donde los estudiantes se convierten en actores activos de su aprendizaje, mejorando así su rendimiento académico y la aplicación de los conocimientos en su vida cotidiana (Davila, 2019). Estos recursos permitieron al docente seleccionar métodos y recursos más eficaces para la transmisión de contenidos, buscando desarrollar habilidades y actitudes en los educandos. Estas herramientas son flexibles y de fácil acceso lo que ayuda a adaptarse a las diversas necesidades de los alumnos en el contexto educativo. Todo este proceso permite motivar, e involucrar a los educandos en métodos dinámicos y creativos, mejorando su rendimiento académico y su pensamiento crítico visualizado en las clases.

CONCLUSIÓN

En conclusión, el presente estudio da a conocer los resultados positivos que se obtuvieron con la muestra seleccionada. En esta se garantiza que la implementación de las herramientas digitales tiene un gran impacto en los estudiantes al momento de aprender la materia de Historia. De este modo, se demostró que las aplicaciones de Educaplay, Mentimeter, Geneally, Quizizz y Wordwall son instrumentos que contribuyen favorablemente en el proceso de aprendizaje y se las puede utilizar en cualquier ocasión para motivar a los discentes y que tengan una participación activa en los temas planificados.

Asimismo, con la aplicación de las herramientas de gamificación se logró observar que no solo ayudan en clases al generar una mayor interacción entre el docente y el educando, sino también demuestran que los estudiantes al ser más participativos retienen mejor la información. Además, al realizar una comparación de los resultados de las evaluaciones del primer y segundo bimestre, se pudo constatar que, al aplicar los recursos digitales en las sesiones, los educandos mejoraron el rendimiento académico.

Cabe destacar que, la incorporación de herramientas de gamificación virtual en el ámbito educativo constituye una estrategia altamente efectiva para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, independientemente del área disciplinar. Tal como lo evidencian los hallazgos de esta investigación, la implementación de estas herramientas ha propiciado un cambio sustancial en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los alumnos, al transformar las clases en experiencias más dinámicas e interactivas. El empleo de plataformas utilizadas en la investigación no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también favorece su adaptación a las tecnologías emergentes, promoviendo su desarrollo integral.

Los resultados obtenidos en este estudio destacan el impacto trascendental de la gamificación en los procesos educativos, demostrando una transición significativa de la pasividad en las clases tradicionales hacia una participación activa y comprometida en las actividades propuestas. Asimismo, la metodología lúdica, al estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, facilita la adquisición de conocimientos y habilidades esenciales. En definitiva, la gamificación surge como una herramienta pedagógica de gran importancia que, cuando se aplica adecuadamente, tiene el potencial de transformar profundamente el entorno educativo y mejorar los resultados académicos de los estudiantes.

REFERENCIAS

Bernardo Jambrina, P., Gómez Vallecillo, A. I., & Vergara Rodríguez, D. (2021). Gamificación en las aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro Journal*, 29, 1–16. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>

Castillo, L., Chavez, F., Maldonado, S., & Erazo, D. (2023). La Integración de Herramientas Tecnológicas y Gamificación para Fomentar el Aprendizaje Activo en Estudiantes de Bachillerato. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 1205-1225. Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6339>

Corrales, M., (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación. *Intervención didáctica en el aula de Historia. Clio. History and History Teaching*, 47, 23-48. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475859

Dávila, L. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Tesis de postgrado. Universidad Casa Grande, Guayaquil. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Díaz, A., González, S., , Roque, I., Hernández, M., & Soto, G. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *ResearGate*, 5(10), 129-139. https://www.researchgate.net/profile/Gabriel-Soto-Ojeda/publication/363611395_Gamificacion_a_traves_del_uso_de_la_aplicacion_Genially_para_innovar_procesos_de_aprendizaje_en_la_Educacion_Superior_Gamification_through_Genially_App_to_innovate_learning_processes_in_higher_educati/links/6324e088071ea12e363a8ef7/Gamificacion-a-traves-del-uso-de-la-aplicacion-Genially-para-innovar-procesos-de-aprendizaje-en-la-Educacion-Superior-Gamification-through-Genially-App-to-innovate-learning-processes-in-higher-educati.pdf

Egas, V., Pazmiño, W., Viñueza, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del conocimiento*, 8(12), 875-894. Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6319>

Faure, A., Calderón, D. & Gustems, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 137- 154. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773>

Gamboa, G., Porras, J., & Moraima, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista educare*, 24(3), 473-487. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316/1358>

Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C., (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *Digital Publisher*, 7(4-2), doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426

Holguin, J., Cruz, J., Ledesma, F., & Huaita, D., (2021). Competencias digitales, lúdicas y resiliencia: impacto en la práctica pre-profesional universitaria en el contexto educativo virtual. En Holguín, J., Baldeón, P., Pérez, G., Riascos, J., González, B., Campechano, E., Ulloa, B., Samir, C., y Opazo, J. *Educación, actualidad y perspectivas en países de América Latina*, 15-28. UISRAEL. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71061>

Jiménez, V., Blázquez, M., Pichardo, J., Carabantes, D., Mancha, O., Borrás, O., Lopez, E., Logares, M., Cornejo, M., González, I., Isorna, E., Hernandez, A., & Ramos, M. (2022). Usando Mentimeter en

educación superior: herramienta digital en línea para incentivar y potenciar la adquisición de conocimiento de manera lúdica. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 22(1), 131-154. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/22262>

Llorente, C., Gil, J. & Hurtado, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Revista de Educación*, 17(1), 7-10. <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/5670>

López, H., Felix, J., Castro, F., Alvarez, J., & Lizarraga, L. (2023). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes de nivel superior. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 7 (1), 70-76. <https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.151.71-77>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Pasa la Voz*, 64. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>

Páez, C., Infante, R., Chimbo, M. & Barragán, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5 (1), 32-47. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

Parra, M. & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de educación*, 386, 113-135. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190050/05parraespingle.pdf?sequence=1>

Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., & Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14. Recuperado de <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rc/article/view/15>

Prieto, J., & Alvarez, L. (2021). Una revisión sobre gamificación en Historia y Geografía. En: *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. Dykinson, 1616-1640. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/15326>

Robles, H., Salamanca, R. & Laura, K. (2021). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4(1), 97-115. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8097802.pdf>

Rodriguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernandez, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 3, 39-59. <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>


Solórzano, G. (2021). Tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación. *Polo del Conocimiento*, 56(3), 2246-2260. [10.23857/pc.v6i3.2504](https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2504)

Tafur, F., Almas, V., & Zambrano, M. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *Digital Publisher*, 8(3), 209-218. doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628

UNESCO, (2023). Tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la educación. En Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. Recuperado de <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/mejorar-el-aprendizaje/tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion-tics-en-la>

Valero, V., Paricoto, Ruth., & Carrizales, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción*, 14(1), 27-40. Epub 00 de marzo de 2023. <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .

APÉNDICE

Apéndice 1

Link de acceso a la encuesta: <https://forms.gle/5rpnkn2fjTzGKhWS9>

Apéndice 2

Herramientas de gamificación implementadas en clase

Wordwall

Link de la actividad: <https://wordwall.net/es/resource/76127440>

Quizizz

Link de la actividad: <https://quizizz.com/join/quiz/66ab09b98987c335c80b6c55/start?from=admin>

Mentimeter

Link de la actividad: <https://www.menti.com/al62wgb6waxf>




Educaplay

Link de la actividad: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19856468-quiz_sobre_chasquis_y_el_camino_del_inca.html

Apéndice 3

Evaluación sumativa de primer bimestre

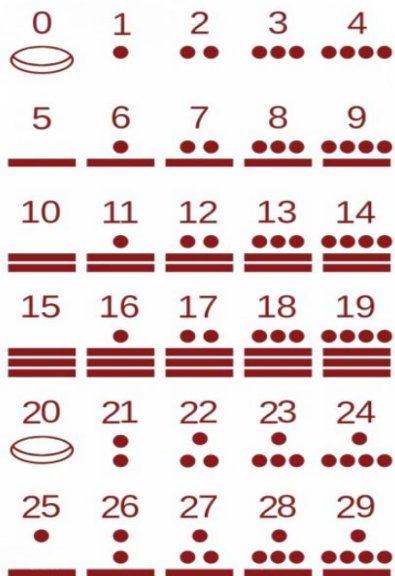
C. PREGUNTAS

<p>PREGUNTA: 1</p> <p>Planteamiento / Pregunta:</p> <p>Una según corresponda:</p> <p>NUMERACION DE LAS CIVILIZACIONES</p> <p>Posibles Respuestas:</p> <p>Crearon un sistema de numeración vigesimal parecido al de otras civilizaciones mesoamericanas,</p> <p>1. desarrollaron el numero cero y estaba representado por un caracol. Caracterizaba por el uso de puntos y rayas b</p> <p>Desarrollaron una aritmética sencilla con fines contables, basada en el sistema decimal. Aplicaban la suma, resta, división y multiplicación. Este era un conjunto de cuerdas con nudos llamado quipu a</p> <p>El sistema de numeración era vigesimal y de tipo aditivo. Como el maíz era el principal cultivo de esta civilización, los símbolos numéricos estaban inspirados en ese cereal. c</p>	<p>Relación de Columnas</p>  <p>1.00 pt(s)</p>
<p>PREGUNTA: 2</p> <p>Planteamiento / Pregunta:</p> <p>Una según corresponda:</p> <p>Calendario de las civilizaciones</p> <p>Posibles Respuestas:</p> <p>el calendario sagrado lunar, llamado Tzolkin, compuesto por múltiplos de 20 y con un total de 260 días; y por otro lado, el Haab, calendario solar de 360 días, más cinco malos. b</p> <p>Los aztecas registraban el tiempo en dos calendarios: • El solar, de 365 días, llamado xihuitl; estaba compuesto por 18 meses de 20 días, más cinco días «inútiles». • El Tonalpohualli, que tenía 260 días repartidos en trece meses. c</p> <p>se desarrolló a partir de la observación de los movimientos del Sol, la Luna y las estrellas, de manera que pudieran aprovechar mejor sus influencias en el régimen agrario. Para los incas, el año (huata) de 360 días estaba dividido en doce meses (doce lunas) de treinta días, más cinco que agregaba al finalizarlo. Los meses llevaban nombres de fenómenos naturales o aspectos de la agricultura. a</p> <p>a. Inca b. Maya c. Azteca</p>	<p>Relación de Columnas</p>  <p>1.00 pt(s)</p>
<p>PREGUNTA: 3</p> <p>Planteamiento / Pregunta:</p> <p>Una según corresponda:</p> <p>ARQUITECTURA DE LAS CIVILIZACIONES:</p> <p>Posibles Respuestas:</p> <p>Arco falso y bóveda; las construcciones mas importantes fueron Copan, Tikal, Piedras Negras, Chichen Itzá, Uxmal y Maypán. os templos estaban construidos en la cumbre de una pirámide, y en plataformas más bajas, estaban los palacios de los sacerdotes. b</p> <p>Su arquitectura era a través de maquetas y bocetos. Utilizaron dimensiones de partes del cuerpo humano como medidas de referencia (brazos, codos, pies). Levantaron sus edificios sobre una planta rectangular construida con rocas o adobe. c</p> <p>Se caracterizó por las pirámides de planta circular y con aspecto de remolino. Las más conocidas son la de Calixtlahuaca y la de la estación de metro de Piño Suárez, en México. a</p> <p>Otra construcción muy frecuente fue la plataforma decorada con calaveras, para depositar los cráneos de los sacrificados. También construyeron templos piramidales de planta cuadrada o rectangular con una sola escalinata de acceso</p> <p>a. Azteca b. Maya c. Inca</p>	<p>Relación de Columnas</p>  <p>1.00 pt(s)</p>

PREGUNTA: 4

Planteamiento / Pregunta:

Corresponde la siguiente imagen a la civilización Inca:



Posibles Respuestas:

1. Verdadero
2. Falso

Verdadero o Falso

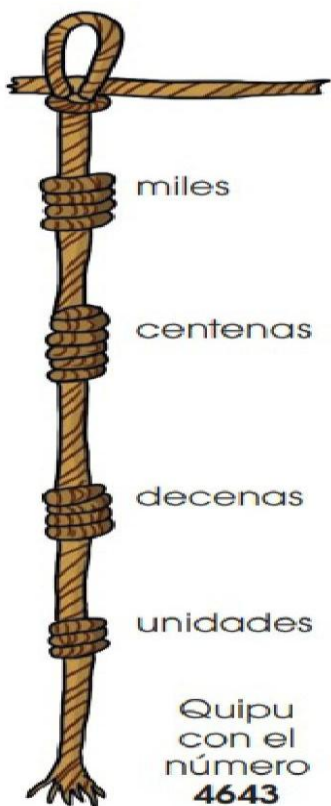


1.00 pt(s)

PREGUNTA: 5

Planteamiento / Pregunta:

Corresponde la siguiente imagen a la civilización Inca:



Posibles Respuestas:

1. Verdadero
2. Falso

Verdadero o Falso

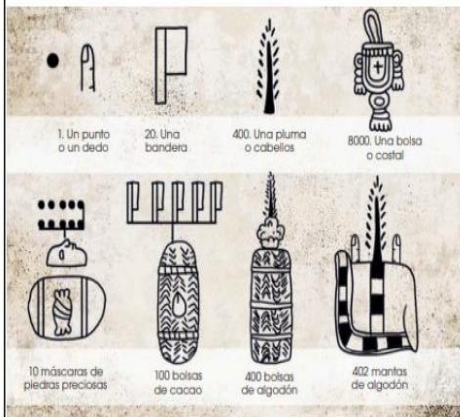


1.00 pt(s)

PREGUNTA: 6

Planteamiento / Pregunta:

Corresponde la siguiente imagen a la civilización Azteca:



Posibles Respuestas:

1. Verdadero
2. Falso

Verdadero o Falso



1.00 pt(s)

PREGUNTA: 7

Planteamiento / Pregunta:

La siguiente imagen corresponde al calendario Inca:



Posibles Respuestas:

1. Verdadero
2. Falso

Verdadero o Falso

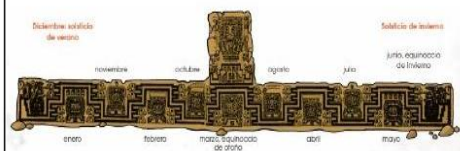


1.00 pt(s)

PREGUNTA: 8

Planteamiento / Pregunta:

A que civilización corresponde el siguiente calendario:



Posibles Respuestas:

1. Maya
2. Inca
3. Azteca

Selección Simple



1.00 pt(s)

PREGUNTA: 9

Planteamiento / Pregunta:

A que civilización corresponde la siguiente imagen:



Selección Simple



1.00 pt(s)

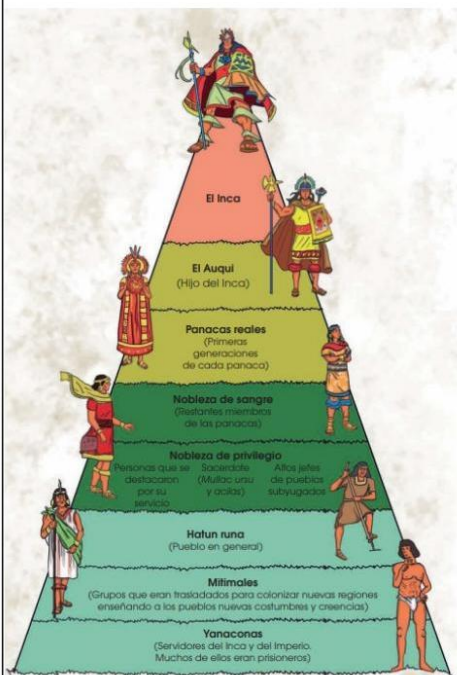
Posibles Respuestas:

1. Azteca
2. Maya
3. Inca

PREGUNTA: 10

Planteamiento / Pregunta:

Analice la imagen y mencione a que organización social de la civilización prehispánica corresponde:



Selección Simple




1.00 pt(s)


Posibles Respuestas:


1. Inca
2. Maya
3. Azteca



Evaluación sumativa del segundo bimestre

C. PREGUNTAS

PREGUNTA: 1		Verdadero o Falso  2.00 pt(s)
Planteamiento / Pregunta:		
La minga era un trabajo comunitario que se realizaba en el Imperio Inca como manera de colaboración que ayudaran a la comunidad		
Posibles Respuestas:		
1. Verdadero 2. Falso		

PREGUNTA: 2		Verdadero o Falso  2.00 pt(s)
Planteamiento / Pregunta:		
El ayni es una forma de intercambio de fuerza laboral entre familias de un ayllu. Consiste en que un grupo familiar ayuda a otro en labores agrícolas o de construcción de casas, con la condición de que este corresponda de la misma manera cuando aquel lo necesite.		
Posibles Respuestas:		
1. Verdadero 2. Falso		

PREGUNTA: 3		Relación de Columnas  2.00 pt(s)
Planteamiento / Pregunta:		
Una los puentes que se desarrollaron en el incario:		
Posibles Respuestas:		
1. Colgantes: c 2. De troncos a 3. De piedras: e 4. Oroya: d 5. Puentes flotantes b	apoyaban troncos sobre rocas o torres levantadas intencionalmente donde el río era me- nos ancho. Luego, atravesaban palos amarrados con cabuya y encima colocaban ramas y piedras. b. flotantes y encima le colocaban una capa de tierra. c. eran elaborados con fibras vegetales trenzadas d. al otro por el que deslizaban una canasta con una persona y cosas adentro. e. como los de troncos pero remplazan- do las vigas de madera por lozas pétreas.	

PREGUNTA: 4		Pregunta Abierta  2.00 pt(s)
Planteamiento / Pregunta:		
Indique cual es el otro nombre con el que se le denomina al Camino del Inca		
		

<p>PREGUNTA: 5 Planteamiento / Pregunta: ¿Que función tenían los Chasquis?</p> 	<p>Pregunta Abierta</p>  <p>2.00 pt(s)</p>
--	---

Apéndice 4

Guía de observación de primer bimestre

Guía de observación para evaluar la participación de los alumnos en clases			
Docente:			
Curso: Tercero			
Periodo académico: Primer Bimestre			
Número de estudiantes: 29			
Materia: Historia			
<i>En cada ítem, marque con una "X" la frecuencia con la que observa la conducta descrita.</i>			
<i>Aspecto a considerar</i>	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>
<i>Los estudiantes participan activamente en discusiones en clase.</i>		X	
<i>Los estudiantes buscan aclarar dudas con el profesor durante la clase.</i>		X	
<i>Los estudiantes se sienten motivados en clases</i>		X	
<i>Los estudiantes muestran interés en los temas discutidos.</i>			X
<i>Los estudiantes se mantienen atentos durante la clase.</i>		X	

Guías de observación de segundo bimestre

Guía de observación para evaluar la participación de los alumnos en clases			
Docente:			
Curso: Tercero			
Periodo académico: Segundo Bimestre			
Número de estudiantes: 29			
Materia: Historia			
<i>En cada ítem, marque con una "X" la frecuencia con la que observa la conducta descrita.</i>			
<i>Aspecto a considerar</i>	<i>Siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>
<i>Los estudiantes participan activamente en discusiones en clase.</i>	X		
<i>Los estudiantes buscan aclarar dudas con el profesor durante la clase.</i>		X	
<i>Los estudiantes se sienten motivados al implementarse herramientas de gamificación digital en el aula</i>	X		
<i>Los estudiantes muestran interés en los temas discutidos.</i>	X		
<i>Los estudiantes se mantienen atentos durante la clase.</i>	X		