

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2185>

Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador

Influence of gamification in the subject of history for students with incomplete schooling in Milagro, Ecuador

Jennifer Karem Acosta Santillán

jacostas@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1432-4001>
Universidad Estatal de Milagro
Milagro – Ecuador

Mayra Fernanda Romero Morales

Mayi79249@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-2034-2431>
Universidad Estatal de Milagro
Milagro – Ecuador

Steven Fabian Sánchez Pazmiño

fabians.sanchez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0003-9372-4461>
Ministerio de Educación del Ecuador
Milagro – Ecuador

Artículo recibido: 23 de mayo de 2024. Aceptado para publicación: 07 de junio de 2024.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El objetivo de este trabajo es proponer la gamificación en la asignatura de historia para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula de alumnos con escolaridad inconclusa mayores de 18 años, para lo cual se han seleccionado herramientas tecnológicas como Quizlet, Kahoot, ClassDojo, Symbaloo y Quizizz las mismas que están dirigidas a los cuatro tipos de jugadores que involucra esta metodología. La propuesta está especificada en cada una de las sesiones que se llevarán a cabo y cuentan con su respectiva rúbrica de evaluación. En cada sesión se encuentran los objetivos académicos que se quieren alcanzar y las especificaciones concretas que el profesor propone antes de realizar cada actividad con el uso de los recursos digitales que se han creado para cada tema. Se concluye que se debe dar un paso más hacia una enseñanza más activa y atractiva para este grupo de alumnos, incorporando las TIC como medio de recursos educativos a través de la metodología de gamificación.


Palabras clave: gamificación, herramientas tecnológicas, aprendizaje, escolaridad inconclusa

Abstract

The objective of this work is to propose gamification in the history subject to strengthen learning inside and outside the classroom for students with unfinished schooling over 18 years of age, for which technological tools such as Quizlet, Kahoot, ClassDojo, Symbaloo and Quizizz the same ones that are aimed at the four types of players that this methodology involves. The proposal is specified in each of the sessions that will be held and have their respective evaluation rubric. In each

session you will find the academic objectives that you want to achieve and the specific specifications that the teacher proposes before carrying out each activity with the use of the digital resources that have been created for each topic. It is concluded that a greater step must be taken towards a more active and attractive teaching for this group of students, incorporating ICT as a means of educational resources through the gamification methodology.

Keywords: gamification, technological tools, learning, unfinished schooling

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

Cómo citar: Acosta Santillán, J. K., Romero Morales, M. F., & Sánchez Pazmiño, S. F. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 2139 – 2152. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2185>

INTRODUCCIÓN

Se ha propuesto introducir estrategias, a modo de herramientas, para el incremento de competencias necesarias en el currículo de Historia, basadas en las nuevas tecnologías. Se plantea conseguir todo esto a través de la gamificación, que es la enseñanza a través del aprendizaje de habilidades que traslada la mecánica del juego al entorno educativo a través de herramientas metodológicas como Quizlet, Kahoot, Symbaloo, ClassDojo, Quizizz. El principal objetivo de la gamificación es incrementar la participación y la motivación de las y los estudiantes mediante la aplicación de elementos del juego como puntos, tablas de clasificación, feedback inmediato (Martinez, 2022).

El uso de estas herramientas son las principales para involucrar al estudiante en el abanico de conocimientos de una manera dinámica y divertida, adquiriendo un aprendizaje diferente en las clases de Historia, de esta manera serán parte de este proceso de enseñanza similar a todas estas enseñanzas en su memoria capaz de no olvidar porque aprendieron de una manera divertida, por tal razón se destaca como una fortaleza para el trabajo con los estudiantes.

La institución escogida para la aplicación de esta investigación es la Unidad Educativa Guillermo Durán Arcentales ubicada en el cantón Milagro de la parroquia Roberto Astudillo, provincia del Guayas, Ecuador, es una zona rural de la ciudad con una población de estudiantes mínima pero que requiere de la implementación urgente de las nuevas tecnologías para mantener motivados a los discentes y así evitar parcialmente la deserción escolar.

Este modelo educativo está dirigido a personas con escolaridad inconclusa beneficiarios de las ofertas educativas extraordinarias, bachillerato intensivo.

El propósito es que el estudiante, actor principal del proceso de aprendizaje, desarrolle habilidades cognitivas y competencias digitales esenciales para su futuro profesional, y están estrechamente relacionadas y son similares a las leyes y normas vigentes.

La población estudiantil debe cumplir con el requisito de edad mínima de 18 años y sin un rango máximo de edad, es claro que muchos de ellos tendrán más tiempo de haber abandonado sus estudios, por lo tanto, el docente facilitador se enfrentará a problemas como: falta de interés, brecha digital, inasistencias, bajo rendimiento escolar, poca participación en clases, deserción entre otros.

Por lo tanto, se busca brindar apoyo a los alumnos con escolaridad inconclusa para obtener un giro total en el proceso de aprendizaje, utilizando la Gamificación como método de enseñanza, instrucción de nuevos conocimientos permitiéndoles o dándoles la oportunidad de incrementar habilidades cognitivas, habilidades ayudando al alumno a ser protagonista de su propio aprendizaje.

Para la consecución de los objetivos propuestos, se ha seleccionado la asignatura de historia considerando que es un área de aprendizaje donde se puede aplicar la metodología de tal forma que sea más interactiva y dinámica a la hora de enseñar el trasfondo que supone la historia a nivel mundial.

Constantemente, la motivación y la responsabilidad son dos de los requisitos para alcanzar los objetivos de las actividades escolares en el juego. (Coello y Gavilanes, 2019). Las nuevas necesidades educativas exigen replantear las estrategias de enseñanza para hacer el aprendizaje más dinámico. Una de estas propuestas es la gamificación, una técnica que ya se utiliza en otros ámbitos como el empresarial para motivar a sus empleados proporcionan una atracción intencional de los videojuegos (Bernardo et al., 2021).

Su aplicación por parte del profesorado es importante, teniendo en cuenta que los alumnos que participan en este análisis tienen un rezago educativo mínimo de 3 años y en muchos casos superan

los 10 años tras abandonar sus estudios, conociendo los factores de la discontinuidad educativa de cada uno de ellos se ha considerado que una de las mejores metodologías didácticas es la aplicación de la gamificación.

Para alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las unidades correspondientes al currículo priorizado utilizado en la educación secundaria para las ofertas educativas extraordinarias, se implementará el uso de aplicaciones como quizlet, kahoot, symbaloo, classdojo y quizizz, que son las herramientas con las que se pretende abordar la metodología de Gamificación para la población estudiantil mencionada.

En torno a la aplicación del juego, es necesario conocer los tipos de jugadores que habría en un aula, y así poder plantear las dinámicas para establecer las mecánicas y elegir los elementos adecuados para cada tipo.

En cuanto a la importancia de incorporar esta metodología de juego, Coello y colaboradores (2019) sostienen que en el ámbito educativo puede reducir la deserción, la falta de interés y el descuido en el proceso de aprendizaje de la educación, a su vez, fortalecería las competencias digitales de los estudiantes.

Ya que sería una técnica de aprendizaje innovadora para el alumnado y causaría un impacto positivo en la reinserción a la educación, tratando de tal manera de disminuir los índices de ausencia estudiantil, que en nuestro caso suelen ser altos durante el proceso educativo de bachillerato intensivo que tiene un periodo de 15 meses sin interrupciones.

Se considera que los docentes pertenecientes al programa de educación inconclusa, como en este caso los de educación extraordinaria, junto con todos los demás, deben estar atentos y dispuestos a aceptar los nuevos retos que ofrece el mundo tecnológico que actualmente domina y abarca el mundo educativo. No debemos oponernos y ser negativos frente a esta era tecnológica que por un lado es cierto que se está interponiendo en las relaciones familiares al hacer un uso inadecuado de la tecnología en celulares, televisión, por el contrario, como ir contra la corriente y más bien sumarnos a esta línea tecnológica e introducir a los estudiantes al mundo del conocimiento utilizando las (TIC). Solo así será posible que el alumno aprenda de una manera dinámica y divertida y desarrolle técnicas y estrategias creativas para utilizarlas en su entorno.

Hoy en día, diversos estudios coinciden en que la tecnología a través del uso de Internet en la comunicación es un recurso fundamental en todos los ámbitos, por lo que se utiliza diariamente en las actividades de la mayoría de las personas de todas las edades. Refiriéndonos al entorno educativo la tecnología ha avanzado significativamente, y para ello se deben implementar enfoques innovadores durante el proceso de enseñanza – aprendizaje y el alumnado pueda mantenerse al día con los nuevos desarrollos tecnológicos (Khuzzan, Yushaa & Hanid, 2021).

Para aumentar el interés en los estudiantes, los docentes deben estar dispuestos a implementar en el aula el uso y aplicación de nuevas metodologías de aprendizaje, entre ellas el uso efectivo de metodologías activas donde el estudiante participe en la formación y construcción de su propio conocimiento ofreciéndole oportunidades de participación en el aula, y dejando de lado el modelo tradicional de metodologías pasivas donde el estudiante se convierte en un ente receptor, limitándolo a ser parte de la formación de su aprendizaje. La gamificación permite a los mentores establecer y crear nuevas experiencias de aprendizaje de manera más activa promoviendo la motivación y el compromiso del alumnado (Hodijah, 2022).

METODOLOGÍA

La metodología en la realización se aplicará de la siguiente manera, en primer lugar, debemos acentuar nuestro campo de estudio que está dirigido a la asignatura de historia, se ha considerado que la enseñanza a través de la metodología con Gamificación es necesaria ya que es una forma eficiente y atractiva de aprender esta asignatura y más aun sabiendo que nuestros destinatarios son alumnos con escolaridad inconclusa con un rezago educativo mayor a 3 años. Cabe mencionar que muchos estudios han determinado que el aprendizaje basado en juegos motiva a los discentes a involucrarse de manera más activa y participativa en el aprendizaje porque genera experiencias positivas entre ellos (Thiagarajah et al., 2022).

De acuerdo a los estudios realizados por UNESCO (2018) provenientes del Instituto Max Plank comprueban que ciertos juegos utilizados en la gamificación, incrementa la materia gris del cerebro es decir está conformada por los axones neuronales, es decir nos ayuda a comprender o a descifrar que el hipocampo se encarga de organizar, recopilar recuerdos relevantes del individuo y dejarlos intactos en una parte del cerebro. A diferencia de la corteza prefrontal que interviene en la toma de decisiones, planificación, controlar el carácter, tomar decisiones, y resolver problemas de la vida cotidiana. Es decir que el aumento de la materia gris nos ayuda definitivamente en la habilidad para aprender, planificar y organizar información mantener y distribuir la información.

Dentro de las primeras actividades, el profesor podrá aplicar la metodología de manera autónoma, para ello los alumnos necesitarán como herramienta principal ya sea un ordenador personal con acceso a internet o un dispositivo móvil que facilite la realización de las actividades y así dar cumplimiento a la programación curricular. Una de las metodologías que se aplicará es el método de aprendizaje colaborativo y la teoría del conectivismo que se establecerá según las indicaciones del profesor, por ejemplo, trabajo en parejas o grupos de hasta 3 alumnos.

Antes de aplicar la introducción de la Gamificación, se deben reconocer los tipos de jugadores que habrá en el grupo de alumnos mediante la aplicación del test. A partir de esta identificación por parte del profesor, se deben aplicar las mecánicas y elementos para participar en cada actividad diseñada. En cada una de las unidades de trabajo, el docente desempeñará el papel de guía facilitador, dando las indicaciones previas de cada actividad, junto con ello, los alumnos podrán aclarar las dudas correspondientes a las actividades propuestas y así fortalecer su aprendizaje.

Las actividades podrán realizarse de dos maneras, la primera directamente desde el aula con la participación colaborativa de los alumnos y la segunda desde el hogar o lugar de trabajo de cada alumno dependiendo de las necesidades de cada uno, una vez establecidos los parámetros, se dará paso a la realización de estas de acuerdo con las indicaciones socializadas por el docente.

En cada una de las actividades se fomentará la lectura, renovando la capacidad de análisis y síntesis de conocimientos en el aprendizaje de tal forma que los alumnos sean capaces de realizar rápidamente el estudio de un tema concreto propuesto por el profesor en el aula ya sea para trabajar en el entorno escolar o desde un segundo escenario como puede ser el hogar.

La gamificación permite establecer dinámicas que motiven a los alumnos y esto se trabajará a través de herramientas metodológicas como Quizlet, Kahoot, Symbaloo, ClassDojo, Quizizz. Las mismas tendrán contenido relacionado con cada una de las unidades didácticas de la asignatura según la planificación por bloque del profesor.

Cada una de estas herramientas han sido seleccionadas para ser aplicadas a los cuatro perfiles de jugadores, por ejemplo, la herramienta kahoot está dirigida a aquellos jugadores que buscan competir

con otros jugadores, en este caso los llamados killers, la herramienta classdojo dirigida a jugadores socializadores. que buscan difundir el conocimiento, la colaboración y la sensación humana, la herramienta symbaloo dirigida a exploradores que quieren aprender cosas nuevas y las herramientas quizlet y quizizz dirigidas a Achievers.

Con este sistema de aprendizaje, la comunidad estudiantil podrá complementar los temas tratados en el aula de una manera más interactiva y lúdica. Con este enfoque se potencia la interacción y los estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje (González Mujico y Lasagabaster, 2019).

Esta propuesta investigativa y basada en la didáctica, está programada para llevarse a cabo en 6 sesiones, las cuales se distribuirán de la siguiente manera: 2 por cada periodo escolar de un total de 3 periodos; Dentro de cada periodo escolar se tendrán 2 unidades de trabajo y las mismas que se podrán aplicar durante, antes o al final de cada una de ellas se aplicará la metodología de gamificación, es decir, por cada periodo escolar también se llevarán a cabo 2 actividades. -una por cada bloque o unidad de trabajo.

Tabla 1

Tabla de actividades a realizar

Session	Block title	Activity	Tool
1	Cultura y trabajo en la historia	Introducción a la historia con la metodología de la gamificación	Quizlet
2	El origen de la humanidad	Reconocer el origen de la humanidad a lo largo de la historia universal.	Quizlet
3	Grecia, cuna de Occidente	Analizar y comprender las principales aportaciones culturales de la cuna de Occidente.	Kahoot
4	La civilización romana	Investigar y comprender las principales aportaciones culturales de la civilización romana.	Classdojo
5	Cultura y vida de los pueblos precolombinos	Investigar y deducir las principales aportaciones culturales de la Cultura y vida de los pueblos precolombinos.	Symbaloo
6	Búsqueda de la identidad latinoamericana	Analizar de dónde proceden los descendientes que poblaron América Latina.	Quizizz

Fuente: elaboración propia.

A partir de las indicaciones generales sobre las actividades que se llevarán a cabo, se indica de forma más explícita cada una de las sesiones.

Sesión 1: permitirá al alumnado habituarse con la estrategia metodológica de gamificación con la herramienta Quizle.

Tabla 2

Sesión 1: Introducción a la historia con la metodología gamificación

Título de Bloque:	Cultura y trabajo en la historia	Nivel: 1 BGU	Sesión: 1
Número de Bloque:	1	Asignatura:	Historia
Objetivo:	<p>Conocer la estrategia metodológica de gamificación. Adaptarse al uso de la herramienta Quizlet. Analizar y comprender los conceptos de Tiempo, historia, Cultura y Trabajo, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías.</p>		
Contenidos:	<p>1. Historia 1.1. La periodización 1.2. El método de trabajo 1.3. Causas y consecuencias de los hechos históricos 1.4. Las ciencias auxiliares 1.5. La utilidad de la historia</p>	Competencias Claves:	<p>Competencia básica en ciencias sociales Competencia tecnológica Competencia lingüística Competencia indagativa Competencia analítica</p>
Actividad para realizar:	<p>La primera actividad será realizada con la herramienta quizlet, estará enfocado a realizar un breve seguimiento de los conocimientos previos a la introducción de la asignatura estará compuesto por un total de 10 preguntas relacionadas con la historia en general como por ejemplo ¿Cuál era el principal método de trabajo del siglo XV? Las preguntas no contarán con un cronómetro, sin embargo, al final de la actividad se obtendrá el resultado de las preguntas contestadas correctas e incorrectas.</p>		
Recurso:	Herramienta Quizlet		
Instrumento de Evaluación:	Rúbrica de evaluación		

Fuente: elaboración propia.

Sesión 2: Reconocer el origen proveniente de la humanidad a lo largo de la historia universal.

Tabla 3

Sesión 2: El origen de la humanidad

Título de Bloque:	El origen de la humanidad	Nivel: 1 BGU	Sesión: 2
Número de Bloque:	2	Asignatura:	Historia
Objetivo:	<p>Fortalecer mediante la estrategia metodológica de Gamificación la visión de los grupos históricamente invisibilizados o “vencidos”, como afrodescendientes, mestizos, mujeres, indígenas, etc., a través de la valoración de sus luchas, sublevaciones y reivindicaciones, para comprender de manera integral la realidad del mundo, de nuestro continente y del Ecuador.</p>		
Contenidos:	<p>2. Evolución de los homínidos 2.1. Evolución biológica 2.2. Producción material y simbólica en el Paleolítico 2.3.</p>	Competencias Claves:	<p>Competencia básica en ciencias sociales</p>

	<p>Evolución de las herramientas</p> <p>2.4. La revolución material y simbólica del Neolítico</p> <p>2.5. La expansión del Neolítico</p> <p>2.6. El Neolítico americano</p> <p>2.7. Sociedad agrícola</p>		<p>Competencia tecnológica</p> <p>Competencia lingüística</p> <p>Competencia indagativa</p> <p>Competencia analítica</p>
Actividad por realizar:	<p>En esta actividad se creará una unidad didáctica dentro de la herramienta de quizlet con 10 fichas, las mismas que contienen información de este bloque, el alumnado será partícipe de realizar los siguientes juegos que ofrece esta herramienta combinar y gravedad (juego que permite la asociación de conceptos) ambos mostraran a los jugadores el tiempo de respuesta y la puntuación obtenía por el desarrollo correcto de las mismas.</p>		
Recurso:	<p>Herramienta Quizlet. https://quizlet.com/_7sm1g5?x=1jqt&i=2kw4f6</p>		
Instrumento de Evaluación:	<p>Rúbrica de evaluación</p>		

Fuente: elaboración propia.

Sesión 3: Analizar y comprender los principales aportes culturales de la cuna del occidente.

Tabla 4

Sesión 3: Grecia, la cuna de Occidente


Título de Bloque:	Grecia, la cuna de Occidente	Nivel: 2 BGU	Sesión: 3
Número de Bloque:	3	Asignatura:	Historia
Objetivo:	<p>Conocer mediante la gamificación los aportes de los pueblos europeos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos.</p>		
Contenidos:	<p>3. Origen de Grecia</p> <p>3.1 El origen de las Polis</p> <p>3.2 Las colonizaciones griegas</p> <p>Dos tipos de polis: Atenas y Esparta</p> <p>La etapa helenística</p> <p>La cultura griega</p> <p>Influencia griega en el mundo</p>	Competencias Claves:	<p>Competencia básica en ciencias sociales</p> <p>Competencia tecnológica</p> <p>Competencia lingüística</p> <p>Competencia indagativa</p> <p>Competencia analítica</p>
Actividad por realizar:	<p>En esta actividad se propone al estudiante a participar de un cuestionario de 10 preguntas en donde sus conocimientos serán evaluados y puestos en práctica con la herramienta seleccionada para esta actividad, cada pregunta estará compuesta por 4 opciones a respuestas, además de ello la aplicación contará con un temporizador de 20 segundos por cada pregunta, quien responda con mayor rapidez obtendrá mayor puntuación.</p>		
Recurso:	<p>Herramienta Kahoot. https://create.kahoot.it/share/share/307baf37-08d8-4c2f-9018-3e68c9563dd5</p>		
Instrumento de Evaluación:	<p>Rúbrica de evaluación</p>		

Fuente: elaboración propia.

Sesión 4 Investigar y entender los principales aportes culturales de la civilización romana.

Tabla 5

Sesión 4: La civilización romana

Título de Bloque:	La civilización romana	Nivel: 2 BGU	Sesión: 4
Número de Bloque:	4	Asignatura:	Historia
Objetivo:	Aplicar gamificación para recuperar la visión de los grupos históricamente invisibilizados o “vencidos”, como afrodescendientes, mestizos, mujeres, indígenas, etc., a través de la valoración de sus luchas, sublevaciones y reivindicaciones, para comprender de manera integral la realidad del mundo.		
Contenidos:	4. Los orígenes y la monarquía 4.1 La República 4.2 La expansión y la crisis de la República 4.3 El Imperio Romano 4.4 El legado cultural de Roma 4.5 El cristianismo	Competencias Claves:	Competencia básica en ciencias sociales Competencia tecnológica Competencia lingüística Competencia indagativa Competencia analítica
Actividad por realizar:	Los estudiantes deberán ingresar mediante el código asignado a la plataforma de clasdojo en este entorno web se encontrará con el aula de la civilización romana aquí tienen disponibles dos actividades por realizar la primera escribir un aporte general de conocimiento de la civilización romana y la segunda realizar un vídeo en donde narren brevemente los hechos más importantes de esta civilización.		
Recurso:	Herramienta Clasdojo https://student.classdojo.com/#/login?redirect=%2Fstory Código temporal 		
Instrumento de Evaluación:	Rúbrica de evaluación		

Fuente: elaboración propia.

Sesión 5: Indagar y deducir los principales aportes culturales de las Cultura y vida de los pueblos precolombinos.

Tabla 6

Sesión 5: Cultura y vida de los pueblos precolombinos

Título de Bloque:	Cultura y vida de los pueblos precolombinos	Nivel: 3 BGU	Sesión: 5
Número de Bloque:	5	Asignatura:	Historia
Objetivo:	Identificar mediante la metodología de Gamificación las primeras y originarias manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron.		
Contenidos:	5. Las culturas de América 5.1 Las matemáticas 5.2 El tiempo y los	Competencias Claves:	Competencia básica en ciencias sociales Competencia tecnológica Competencia lingüística Competencia indagativa

	calendarios 5.3 La medicina		Competencia analítica
Actividad por realizar:	Los estudiantes deberán ingresar mediante el link asignado a la plataforma de symbaloo, en este entorno web se encontrará con una lesson plan la misma que tienen un cuestionario puntuado de 10 preguntas con cuatro opciones, en cada una de ellas el alumno podrá visualizar de forma inmediata si las respuestas dadas son correctas e ira conociendo su avance en el juego, al final obtendrá una puntuación.		
Recurso:	Herramienta symbaloo. https://learningpaths.symbaloo.com/start?accessCode=56165		
Instrumento de Evaluación:	Rúbrica de evaluación		

Fuente: elaboración propia.

Sesión 6: Analizar de dónde vienen los descendientes que poblaron Latinoamérica.

Tabla 7

Sesión 6: Búsqueda de la identidad latinoamericana

Título de Bloque:	Búsqueda de la identidad Latinoamericana	Nivel: 3 BGU	Sesión: 6
Número de Bloque:	6	Asignatura:	Historia
Objetivo:	Reconocer mediante la Gamificación la visión de los grupos históricamente invisibilizados o «vencidos», como afrodescendientes, mestizos, mujeres, indígenas, etc., a través de la valoración de sus luchas, sublevaciones y reivindicaciones, para comprender de manera integral la realidad del mundo, de nuestro continente y del Ecuador.		
Contenidos:	1. El proceso de independencia política 1.1. Vinculación al mercado mundial 2. Proteccionismo vs librecambismo 2.1. Consecuencias en Ecuador	Competencias Claves:	Competencia básica en ciencias sociales Competencia tecnológica Competencia lingüística Competencia indagativa Competencia analítica
Actividad por realizar:	Los estudiantes dentro del aula en tiempo real deberán realizar un test de 10 preguntas las mismas que estarán elaboradas al perfil de la sesión dada, cada una de ellas tiene cuatro opciones con una respuesta correcta al momento de realizar la actividad los jugadores deberán pensar y acelerar el ritmo de respuesta puesto a que tendrán un temporizador y mientras más tarde en responder menos puntos obtendrán, haciendo merecedores de insignias a quienes lo hagan de forma más rápida.		
Recurso:	Herramienta Quizizz		
Instrumento de Evaluación:	Rúbrica de evaluación (Anexo 7)		

Fuente: elaboración propia.

RESULTADOS

Para la determinación de los resultados de este análisis, se ha motivado una evaluación de la presente propuesta didáctica, se estableció el uso del FODA (fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que permitirá explicar las limitaciones y oportunidades que podría tener el uso de la gamificación en la asignatura de historia, como ejemplo para la aplicación en otras asignaturas e instituciones educativas, de manera que se evaluarán cualitativamente los detalles que permitirán la óptima aplicación de esta investigación.

Tabla 8

Análisis FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Potenciar el aprendizaje de la Asignatura de Historia de forma dinámica que permita que los estudiantes participen activamente. Agrupar a todos los estudiantes y sembrar un sentido de competencia que permitirá abarcar a la totalidad.	Establecer una estrategia innovadora para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje Distribuir el tiempo de aprendizaje de manera uniforme. Determinar el estilo de aprendizaje mediante la evaluación de cada estudiante y el tipo de jugador.
DEBILIDADES	AMENAZAS
Deficiencias en cuanto a la estructura de la institución educativa. Tiempo limitado en cuanto a las horas de la asignatura.	Limitaciones en cuanto a los recursos que el estudiante posee para poder aplicar la propuesta en su totalidad. Estudiantes con escasos conocimientos de tecnología.

Fuente: elaboración propia.

La aplicación de esta metodología debe tener un seguimiento sobre la propuesta establecida para ello, se ha diseñado la siguiente rúbrica de evaluación donde se pueden valorar criterios de aprendizaje importantes para seguir implementando la Gamificación dentro de la asignatura de historia.

Tabla 9

Evaluación de la propuesta de intervención

Gamificando en la asignatura de historia para el bachillerato inconcluso.				
Criterios de evaluación	NAD A	POC O	BAS TAN TE	MU CH O
Acoplarse a la estrategia metodológica de la gamificación.				
Habilidad para el manejo de las aplicaciones utilizadas en la gamificación.				
La metodología de la gamificación ha ayudado a mejorar los conocimientos de la asignatura de historia.				
La gamificación ha ayudado a mejorar el aprendizaje y me han dado las facilidades de estudio.				
La gamificación se acopla a mis horarios de estudio.				
Las aplicaciones de la gamificación, me ha ayuda a trabajar en grupos colaborativos.				

La gamificación, me ha ayudado a acoplarme con los distintos recursos de aprendizajes que nos ofrecen las TIC.				
--	--	--	--	--

Fuente: elaboración propia.

DISCUSIÓN

La experiencia de creación de recursos educativos presentada en este artículo muestra que usar las herramientas Quizlet, Kahoot, Symbaloo, ClassDojo, Quizizz. en las clases de la asignatura de historia ayudan a estimular el aprendizaje de los hechos relevantes de esta y promueven el interés de los estudiantes por aprender. Siendo así que el alumnado participa en clase respondiendo preguntas para repasar temas de la asignatura semanal desde tu dispositivo móvil. Por lo tanto, el uso está aumentando debido a que los estudiantes aprenden de una manera divertida, su participación en el aprendizaje es alta. Además, los profesores también recibirán comentarios sobre los conocimientos y las puntuaciones de dificultad de cada estudiante. El alumno observa sus respuestas, lo que le permite potenciar sus conocimientos en el aspecto histórico de la sociedad.

Este tipo de propuestas pueden ser aplicadas en otras instituciones educativas que también imparten educación básica y bachillerato intensivo de las ofertas extraordinarias, y en otras asignaturas, en cualquiera de los casos, es aplicable, desafortunadamente en el sistema educativo, son los docentes quienes se niegan a hacer uso de la tecnología como medio de educación sin dar la oportunidad de complementar el aprendizaje con el uso adecuado de estas herramientas.

Además, la falta de recursos tecnológicos en los centros de aprendizaje, y en algunos de los alumnos, especialmente los mayores de diez años de rezago educativo, podría ser un factor limitante en el uso y aplicación de la metodología de gamificación.

Sin embargo, como ya se ha mencionado, aún existen docentes temerosos, ya sea por la inexperiencia, el miedo al fracaso, los problemas del mismo o las falsas afirmaciones sobre las diferencias con el sistema (Rodríguez et al., 2016)

Lamentablemente, la metodología de gamificación no ha sido implementada, por lo que lo anterior son solo presunciones de cómo podrían responder los estudiantes ante la aplicación de este sistema, que se espera sea un aprendizaje intrínseco y sea el complemento adecuado para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Es necesario articular la participación de docentes, estudiantes y sobre todo contar con una alta inversión en el sector educativo público, que permita el acceso a las tecnologías de la información y comunicación, para ello es necesario mantener espacios críticos dentro de la educación en conjunto con la comunidad educativa. Además, es necesaria la capacitación permanente de los docentes para que sus conocimientos estén acordes con la era tecnológica y las herramientas a utilizar para promover el conocimiento en los estudiantes.

CONCLUSIÓN

En este trabajo de investigación, cuyo objetivo fue aplicar la metodología de gamificación a través de herramientas tecnológicas en la asignatura de historia para lograr un aprendizaje significativo, diseñando estrategias que nos ayuden a identificar los tipos de jugadores para ello se han seleccionado recursos tecnológicos como quizlet, kahoot, classdojo, symbaloo y quizizz, utilizados para la implementación de la propuesta es la creación de los contenidos de las seis sesiones los mismos que

serán aplicados en cada una de ellas, entre uno de los beneficios en la aplicación de esta metodología es motivar al alumno a ser participativo en su propio aprendizaje.

Buscando las mejores ventajas de este modelo pedagógico, proponemos dinámicas y mecánicas de impacto atractivas para mejorar el rendimiento académico incrementando los niveles de concentración para nuestros alumnos que vienen de un rezago educativo con un tiempo mínimo de tres años, entre las desventajas podríamos mencionar que existiría una brecha digital en alumnos con un tiempo mayor a diez años de rezago educativo, sin embargo las mecánicas y elementos seleccionados les permitirán desarrollar de manera eficiente y eficaz las actividades propuestas.

Buscando siempre el bienestar de los alumnos con escolaridad incompleta, los elementos y componentes del juego están diseñados de manera atractiva para que se sientan más entusiasmados al desarrollar las actividades creadas en las herramientas tecnológicas, ya que mejorarán y les permitirán aprender de manera activa y no pasiva, involucrando a los alumnos en el desarrollo de los temas propuestos por el profesor de la asignatura.

REFERENCIAS

Bernardo, P., Gómez, A. I. y Vergara, D. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro* 29, 1-16. Recuperado de <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>

Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, B. E. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo (Bachelor's thesis). Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Recuperada de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

González Mujico, F. y Lasagabaster, D. (2019). Enhancing L2 Motivation and English Proficiency through Technology. *Complutense Journal of English Studies*, 27, 59-78. Recuperado de <https://doi.org/10.5209/cjes.62990>

Hodijah, Ade. (2022). APPLICATION OF GAMIFICATION IN ETHNIC EXCELLENCE-BASED CHARACTER EDUCATION PROGRAMS. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*. 7. 103. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17977/um037v7i22022p103-114>

Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D. ., & Gómez-Vallecillo, A. I. . (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, (31), 388–409. Recuperado a partir de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>

Martínez Lirola, , M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de "Kahoot". *Innovación Educativa*, (32). Recuperado de <https://doi.org/10.15304/ie.32.8531>

Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teri*, 32(1), 73-99. Recuperado de <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Rodríguez Domenech, M. Ángeles, & Gutiérrez Ruiz, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista Iberoamericana De Educación*, 72(2). Recuperado de <https://doi.org/10.35362/rie722107>

Roldán Reche, Andrea. La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos [En línea]*. Alicante: Grupo Interdisciplinario de Estudios Críticos y de América Latina (GIECRYAL) de la Universidad de Alicante, 2 de agosto de 2021, vol. 12, nº 139 p. 162-192 [ISSN: 2173-1276] [DL: A 371-2013] [DOI: 10.14198/GEOGRA2021.12.139].

Thiagarajah, Kausalya & Ng, Marina & Benjamin Jeyaraja, Shereen Shamala & Gunasehgaran, Vikneswary & Maniam, Mahendran. (2022). Effectiveness of Gamification Tool in Teaching Vocabulary. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 12. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v12-i9/14604>

Unesco, (2018). Las TICs en la educación UNESCO.

Yushaa, S. M., Mazlina, S., Khuzzan, S., & Hanid, M. (2021). Gamification Elements and Its Impact On Students. *Journal of Technology and Operations Management*, 16(2), 62–75. Recuperado de <https://doi.org/10.32890/jtom2021.16.2.6>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 