



# ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

---



## TESIS DE INVESTIGACIÓN

### **“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA ESTIMULAR LA PARTICIPACIÓN EN LA CLASE DE HISTORIA, EN ALUMNOS DE 2° A DE LA ESCUELA SECUNDARIA NO. 0212 BELISARIO DOMÍNGUEZ”**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN  
SECUNDARIA

PRESENTA

**LUCERO BEATRIZ VÁZQUEZ ALMERAYA**

ASESOR

**MTRO. CARLOS MORALES ROJAS**

TEXCOCO, MÉXICO.

JULIO 2022

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

## ESCUELA NORMAL TEXCOCO

Tulantongo Texcoco de Mora, México a 01 de Julio de 2022.

**ASUNTO: Se autoriza Documento de Titulación**

**C. LUCERO BEATRIZ VÁZQUEZ ALMERAYA  
PRESENTE.**

Por este conducto, la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación, se permite anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su trabajo de Titulación en la modalidad de **Tesis de Investigación**, con el Título:

- El uso de la gamificación para estimular la participación en la clase de Historia, en alumnos de 2° A de la Escuela Secundaria No. 0212 "Belisario Domínguez"

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Enseñanza y Aprendizaje de Historia en Educación Secundaria.

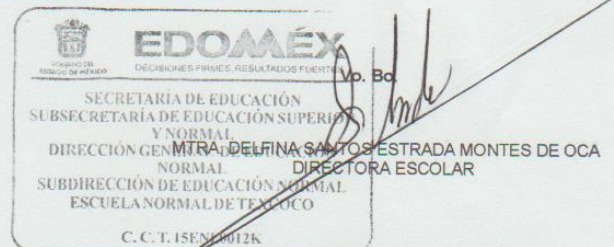
Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

ATENTAMENTE

*Juana*

DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



**MTRO. CARLOS MORALES ROJAS**  
**ASESOR DE TITULACIÓN**

## **Dedicatorias**

A mi madre, Beatriz Almeraya Maldonado, por ser uno de los pilares más importantes en mi desarrollo personal y profesional, con quién se que puedo contar incondicionalmente y me alentó a perseguir mis sueños, por enseñarme el valor del trabajo, el valor de una familia y el amor de madre.

A mi padre Julio Vázquez González por todos los consejos que me dio sobre la vida y que hoy en día puedo poner en marcha.

A mis hermanas Diana Laura y Brenda, que más que mis hermanas también son mis mejores amigas, con quienes puedo confiar y siempre me apoyaron ante cualquier situación, me motivaron a continuar con mi carrera y nunca me dejaron sola.

Especialmente a mi hijo, Mauricio Robledo Vázquez, que desde que llegó a mi vida ha sido mi motor, a quien veo cuando tengo dificultades y no me dejo caer, quien me ayudó a forjar mi responsabilidad y deseos de superación, quien me motiva a terminar de cumplir mis objetivos, quiero que se sienta orgullosa de mi y que sepa que todo es posible con esfuerzo y dedicación, hijo Te amo.

Dedico de manera especial a mi familia y amigos que pusieron su granito de arena para que yo hoy en día este a punto de culminar una de las etapas más importantes de mi vida, por su apoyo incondicional muchas gracias.

## **Resumen**

Con la elaboración de este trabajo se tiene como objetivo general conocer las principales estrategias de gamificación a través de plataformas digitales para estimular la participación en los alumnos de 2° A en la clase de Historia de la Escuela Secundaria No. 0212 Belisario Domínguez, y específicamente estimular la participación del alumnado a través de juegos gamificados, partiendo de la hipótesis que Hacer uso de los juegos de gamificación estimulará la participación genuina en la clase de Historia, se hará uso de la Investigación Acción y el método Cuantitativo para determinar la correcta ejecución de la investigación la cual se realizará a un grupo estudiantil conformado por 40 alumnos, por motivo de pandemia esta dividido en dos bloques semanales, utilizando como instrumentos, diagnósticos previos y autoevaluaciones así como seguimiento de control para la verificación de resultados los cuales arrojan una efectiva respuesta al estímulo de participación al implementar juegos gamificados en el aula.

## Índice

<b>Dictamen</b> .....	2
<b>Dedicatorias</b> .....	4
<b>Resumen</b> .....	5
<b>Introducción</b> .....	9
<b>Objetivos</b> .....	10
<b>Objetivo General</b> .....	10
<b>Objetivos Específicos</b> .....	10
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	10
<b>Preguntas de Investigación</b> .....	12
<b>Marco de Referencia</b> .....	12
<b>Antecedentes del Juego</b> .....	12
<b>Antecedentes de la Gamificación</b> .....	14
<b>Gamificación vs Juegos Educativos</b> .....	17
<b>Antecedentes Internacionales</b> .....	17
<b>Antecedentes Nacionales</b> .....	19
<b>Marco Conceptual</b> .....	21
<b>Gamificación</b> .....	21
<b>¿Por qué Gamificar?</b> .....	21
<b>¿Cómo se Aplica la Gamificación en el Aula?</b> .....	22
<b>¿Cómo Gamificar?</b> .....	22
<b>El Potencial Didáctico de los Juegos de Gamificación</b> .....	23
<b>Participación</b> .....	24
<b>¿Por qué es Importante la Participación?</b> .....	25
<b>La Participación del Alumnado</b> .....	25
<b>La Participación de los Docentes</b> .....	26
<b>Motivación</b> .....	27
<b>Motivaciones que Generan Aprendizajes</b> .....	29
<b>Marco Teórico</b> .....	31
<b>Constructivismo</b> .....	31
<b>Investigación – Acción</b> .....	33

<b>Enfoque Cuantitativo .....</b>	<b>35</b>
<b>Hipótesis.....</b>	<b>36</b>
<b>Propuesta didáctica .....</b>	<b>37</b>
<b>Técnicas De Acopio De Investigación .....</b>	<b>38</b>
<b>Observación .....</b>	<b>38</b>
<b>Observación participante.....</b>	<b>38</b>
<b>Encuesta .....</b>	<b>39</b>
<b>Recursos .....</b>	<b>39</b>
<b>Capítulo I. Diagnóstico Inicial.....</b>	<b>41</b>
<b>1.1 Contexto de la comunidad de Tezoyuca .....</b>	<b>42</b>
<b>1.2 Institución Escolar.....</b>	<b>46</b>
<i>1.2.1 Datos de Identificación de la Escuela.....</i>	<i>47</i>
<i>1.2.2 Características del Edificio Escolar.....</i>	<i>48</i>
<b>1.3 El interior de la Escuela.....</b>	<b>48</b>
<i>1.3.1 ¿Quiénes Están en la Escuela y en qué Momento? .....</i>	<i>48</i>
<i>1.3.2 Actividades que Desarrollan los Maestros y los Alumnos en Distintos Espacios de la Escuela.....</i>	<i>49</i>
<i>1.3.3 ¿Cómo se Organiza la Entrada lo Salones de Clase, el Recreo y los Actos Cívicos? .....</i>	<i>49</i>
<i>1.3.4 ¿Qué Comisiones Tienen los Profesores? .....</i>	<i>50</i>
<b>1.4 El Interior del Aula .....</b>	<b>50</b>
<i>1.4.1 ¿Cómo es el Salón de Clase?.....</i>	<i>50</i>
<b>1.5 Personal Educativo, Directivos y Docentes.....</b>	<b>51</b>
<b>1.6 Interior del Aula 2ºA.....</b>	<b>53</b>
<b>Capítulo II. Planificación y Acción .....</b>	<b>56</b>
<b>2.1 Diseño de la propuesta didáctica.....</b>	<b>57</b>
<b>2.2 Planificación de Contenidos .....</b>	<b>58</b>
<i>2.2.1 Instrumentos para la Planificación del Juego .....</i>	<i>60</i>
<i>2.2.2 Índice de Participación de los Alumnos .....</i>	<i>60</i>
<i>2.2.3 Descripción del Plan de Acción .....</i>	<i>61</i>
<i>2.2.4 Misión de Media Luna, Juego Gamificado .....</i>	<i>64</i>

2.3 Ejecución del Plan de Acción .....	65
Capítulo III. Observación, Reflexión y Resultados .....	68
Conclusiones .....	72
Referencias .....	74
Anexos .....	77



## **Introducción**

En la sociedad y en la educación el uso de recursos digitales en la actualidad ha tomado relevancia, esto debido a la situación emergente que vivimos en el 2020 hasta el día de hoy, el Covid 19 no solo cambió la forma de vivir ante una emergencia de salud sino también cambio significativamente la vida de todos los estudiantes que nos encontramos formando nuestro enfoque educativo de cualquier nivel, , es imprescindible considerar a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como un componente que debe incorporarse en el currículo de las instituciones educativas en todos los niveles. En este contexto, es importante comprender que la red se ha convertido en el entorno de aprendizaje y comunicación donde priman estrategias que mantienen conectados a niños, jóvenes y adultos, y que están caracterizadas por elementos lúdicos, motivantes y entretenedores que bien pueden ser adoptados en la educación.

En los últimos años, a nivel internacional, la Gamificación ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender, demostrando ser una estrategia que logra motivar a los estudiantes a realizar actividades que antes podían parecerles aburridas, crear hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promover el aprendizaje continuo y permanente, desarrollar el auto-concepto y la autoconfianza del alumno, desarrollar la capacidad de auto evaluarse y aceptar los errores como parte del proceso de aprendizaje, así como potenciar destrezas y habilidades Matemáticas (Jiménez y García, 2015; Cejas Herencia, 2015).

La participación en las aulas educativas es una de las herramientas educativas más potente que tenemos porque cuando un alumno participa desarrolla autonomía, mejora razonamiento, se produce un aprendizaje de valores, se ayuda al alumno a tener iniciativa, responsabilidad, mejora de autoestima, por ello en este trabajo se propone trabajar con el uso de la gamificación para fomentar la participación en los alumnos, se emplean métodos de investigación acción, enfoque cuantitativo.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Conocer las principales estrategias de gamificación a través de plataformas digitales para estimular la participación en los alumnos de 2° A en la clase de Historia de la Escuela Secundaria No. 0212 Belisario Domínguez

### **Objetivos Específicos**

Identificar los principales problemas de motivación en la asignatura de Historia a partir de instrumentos de observación implementados en el aula de 2° A de la Escuela Secundaria No. 0212 Belisario Domínguez

Seleccionar estrategias de gamificación por medio del análisis de juegos que permitan incentivar los niveles de participación de los alumnos de 2° A en la clase de Historia de la Escuela Secundaria No. 0212 Belisario Domínguez

Determinar si las estrategias de gamificación son aptas para estimular la participación de los estudiantes de 2° A en la clase de Historia de la Escuela Secundaria No. 0212 Belisario Domínguez

## **Planteamiento del Problema**

La participación en general, implica tomar parte y ser parte de algo, en la escuela representa un proceso de comunicación, decisión y ejecución que permite el intercambio permanente de conocimientos y experiencias y clarifica el proceso de toma de decisiones y compromiso de la comunidad en la gestación y desarrollo de acciones conjuntas, la participación de los estudiantes en el aula estará condicionada por una serie de factores. Por una parte, dependerá de las significaciones de los profesores acerca de ésta, las que a su vez, estarán influidas por las racionalidades que informan sus prácticas docentes. Por otra, dependerá de la naturaleza de las oportunidades que propicia el profesor para que los estudiantes se puedan o no involucrar activamente en sus procesos formativos, decidiendo quien toma la

iniciativa, incorporando o desechando sus contribuciones según su pertinencia o según su viabilidad.

Los alumnos podrán experimentar la vivencia de una genuina participación, las cuales pueden ser variadas, no se puede ignorar que no sólo ésta es necesaria, sino fundamental si la escuela se propone formar personas autónomas, integrales, activas y responsables de sus procesos de desarrollo. Sin embargo, algunas escuelas no han sabido responder a esta necesidad y han permanecido prácticamente inmutables, es decir sin poner en marcha algún plan de acción para la mejora de estos aspectos. Las recientes generaciones se involucran ahora más en la innovación de técnicas, métodos y estrategias que el docente va a implementar, motivar a los estudiantes que participen durante las clases es una tarea difícil sea en línea o presencialmente, una alternativa para lograr la atención y participación es adoptar técnicas de juegos, para lo cual el uso de Gamificación es una excelente herramienta. “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados” (Gaitán V, 2019). La gamificación pondrá al alumno una serie de desafíos sin perder la experiencia de que se está jugando, para y enlazar los aprendizajes que se van adquiriendo.

Actualmente los jóvenes han padecido los efectos de la pandemia tanto en sus estudios como en su participación en la sociedad, debido al cierre de los centros educativos se afectó considerablemente la comunicación entre ellos, así como con los docentes y la comunidad. Se ha hecho común que la enseñanza tradicional abarque el ámbito educativo, dejando a un lado las nuevas estrategias didácticas, muchas veces por el miedo al reto de emplear este tipo de propuestas en el aula, ya que muchos de los docentes no creen ser capaces de manejar este tipo de recursos y herramientas, por lo que el docente solo es un expositor y alumno un oyente de la clase, hoy en día el alumno debe de ser el protagonista de la clase y el docente un guía que lo acompañe construyendo juntos el conocimiento necesario, aquí la participación del estudiante tiene que ser voluntaria y enriquecida de los conocimientos que ha ido adquiriendo a través de estas distintas estrategias de enseñanza- aprendizaje a lo largo de su formación.

En relación adelantados sobre el papel de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) en la escuela, se ha indicado que las mismas tienen un

alto valor pedagógico, toda vez que su uso motiva al alumnado, mejora su atención y determina su participación en el proceso de aprendizaje, por ello implementar y hacer una relación directa entre las TIC, la gamificación, la didáctica y el proceso de enseñanza aprendizaje van a construir un plano en el que el estudiante se sienta cómodo y capaz para responder a las necesidades de participación y adquisición de conocimientos.

Esta investigación se delimitará dentro de las instalaciones de la Escuela Secundaria Oficial No. 0212 Belisario Domínguez, específicamente en el grupo de 2 ° A turno matutino, aula conformada por 40 alumnos a quienes con anticipación se les a realizado un diagnóstico para conocer sus habilidades, conocimientos, estilos de aprendizaje e incluso las dificultades que tienen dentro de los mismos.

### **Preguntas de Investigación**

1. ¿Cuáles son los principales problemas de motivación que tienen los alumnos y que afectan su desempeño en la asignatura de Historia?
2. ¿Cuáles son las mejores estrategias de gamificación para estimular la participación en la clase de Historia?
3. ¿De que manera se estimula la participación del alumnado por medio de juegos gamificados?

### **Marco de Referencia**

#### **Antecedentes del Juego**

En el paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho, la moral, etc. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, sin

embargo, algunos autores ponen en duda la existencia de un verdadero deporte, que entienden que es más propio del hombre evolucionado.

Aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al *badminton*. En Babilonia aparece un juego parecido al actual boxeo (cuyo nacimiento en época contemporánea se encuentra, sin embargo, en la Inglaterra de los siglos XVII-XVIII), y se establecen diversos juegos en fiestas populares. El juego es en esta época un indicador de poder económico y disuasorio para los enemigos.

Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad. Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. Estos juegos han sido los que más interés han suscitado en los investigadores, hasta el punto de que muchos de ellos los señalan como el origen del deporte actual. De lo que no cabe duda alguna es de que son los mejor estudiados de todos cuantos han existido a lo largo de la Historia de la humanidad, y en este interés sin duda ha influido el buen grado de conservación de los espacios de juego y de ciertos vestigios con ellos relacionados. Si bien el sentimiento mágico-religioso permanece, va cediendo a favor del simple componente lúdico.

Sin embargo, hay que distinguir dos períodos en lo que a Grecia respecta. Así, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, si bien el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física.

La visión del juego durante el siglo XVIII es la de instrumento pedagógico para los pensadores de la época, Rousseau desde su obra El Emilio fue un gran ejemplo, desde ahí plantea como debe ser la educación, de manera que obtenga lo bueno de la sociedad sin que esta la corrompa. Ya en el siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre el juego, surgen las principales escuelas pedagógicas y gran variedad de juguetes.

Durante muchos siglos hemos vivido con el modelo de escuela tradicional en la que el juego no tenía relevancia en las aulas y donde los profesores tenían el papel de transmitir de una manera activa la información y el niño meramente era un receptor pasivo que debía guardar silencio. Frente a este modelo tradicional nació la Escuela Nueva cuyos ideólogos fueron Rousseau, Pestalozzi, y Fröebel entre otros.

En el siglo XIX aparece la educación obligatoria. Hasta ahora la educación había sido un asunto más bien de ricos. Al ser la primera educación obligatoria, la mayoría de los sistemas públicos tomaron sus bases de ella. El problema reside en el objetivo que tenía entonces esta educación: crear soldados y ciudadanos disciplinados y obedientes.

### **Antecedentes de la Gamificación**

La gamificación es un término novedoso, sin embargo el proceso que implica su desarrollo es algo que se ha realizado toda la vida. Para creerlo debemos de recorrer el camino de hace más de 3 000 años antes de nuestra era pues allá en lo que era Mesopotamia existía ya el conocimiento contemporáneo, y aunque este fue descubierto en 1922, un arqueólogo inglés halló un tablero que fue encontrado

cuando desenterraban las tumbas reales de Ur en Irak, a este juego se le conoció como el juego de las veinte casillas y se dio a conocer que incluso se utilizaba en la historia antigua de la India a Egipto. Este es un claro ejemplo de lo que ahora podríamos llamar gamificación ya que este juego consistía en una especie de carrera de dados, muy parecido a lo que ahora conocemos como el juego de la Oca, en él se reflejaban hechos relacionados con la existencia, así, quien jugaba, parecía que estaba en la vida real. De esta manera aprendían que la vida está llena de varios caminos, contratiempos, que muchas veces se tiene suerte o fortuna y muchas otras no, el objetivo final de este juego era llegar a ser una especie de ente divino para alcanzar el honor de ser enterrado con todos los esclavos que estaban al servicio en una pirámide de piedra, como habitualmente se hacía con los faraones.

Otro ejemplo caro es la guerra, el fantástico juego que conocemos con el nombre de ajedrez, este juego que pone a pensar a todos y básicamente se dice que es estrategia y práctica, no es un simple juego de fanatismo, el ajedrez será utilizado para enseñar también estrategias militares, por dónde podía atacar el rival y dónde contra atacar para ser el vencedor.

Después de la segunda Guerra Mundial el historiador holandés de nombre Jhon Huizinga publicó un libro llamado *Homo Ludens* o El hombre que Juega, y ya antes una marca estadounidense creó unos sellos para recompensar a los clientes leales, algo así como las estrellitas que de niño te ponían en la frente por haberte portado bien en clase o cuando te portabas bien en el doctor y te recompensaban con una paleta de dulce, los sellos creados podían cambiarse después por algún regalo o descuentos en algunos artículo.

En 1979 Roy Trubshaw creó el primer juego multiusuario virtual en la Universidad de *Essex* para de cierto modo atraer a los estudiantes a quienes daba clase, lo cual funcionó sin duda. En los años noventa las consolas de videojuego se hicieron tan populares pues era un artefacto novedoso, que con tan solo verlo podía llevarte fuera de esta realidad, y de esta manera la mercadotecnia llevo a que cada familia quisiera tener su propia consola, o al menos la mayoría de ellas. Hoy en día podemos jugar con personas de todo el mundo, sin importar que hablen otro idioma pues con la tecnología actual todo se traduce a través de internet, y de estos

dispositivos de consolas que han ido innovándose a través del tiempo, incluso podemos hablar directamente en vivo con ellos.

El desarrollo de la industria del videojuego es importante ya que esta aceleró la investigación académica sobre los juegos, ya que al ser algo innovador también se percataron de que era un factor motivador para el estudiantado incluso ahora es una materia de estudio y convertida en una carrera universitaria. Dichas investigaciones demostraron que incluso existen distintos tipos de jugadores ya que cada quien tiene motivaciones internas e incluso entra la situación psicológica de las conductas. Entonces sí, la gamificación se lleva haciendo toda la vida, lo único que ha cambiado es que ahora gracias al ámbito académico, se conoce mejor y se puede hacer más eficaz.

La evolución de los juegos y sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. Aunque el origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación durante el proceso enseñanza - aprendizaje.

El concepto tal y como la entendemos hoy día data de 2003. Se trata de un préstamo del inglés *gamification*, vocablo acuñado por el británico Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial, que difundió este término para dar nombre a una realidad observada por él según la cual la “cultura del juego” era una especie de revolución que estaba reprogramando la sociedad.

Gamificación surge como tendencia a finales de 2011, se define como la utilización del pensamiento en mecánicas del juego en entornos de “no juego”, en entornos serios, como puede ser la empresa, la salud, la educación. Al final trata de heredar las mejores ideas del juego y por qué la gente cuando entra en una experiencia de juego, participa y no para de participar, juega y no para de jugar, llevárnoslo a comportamiento, bien a nuestros clientes o empleados o usuarios, para



desarrollar comportamientos necesarios y deseados en el negocio o que tenga un impacto en el negocio.

### **Gamificación vs Juegos Educativos**

Es común que se confunda los términos Gamificación y Juegos Educativos, sin embargo, son estrategias totalmente diferentes en la teoría y en la práctica. Gamificación no significa jugar, sino emplear los elementos del juego en contextos no lúdicos, para lograr ciertos objetivos o metas. Por ejemplo, a nivel educativo, si en una clase de física los temas son clasificados por niveles y estos a su vez, asociados a puntos y reglas con restricción de tiempo para ser completados, se estará agregando a una actividad no lúdica elementos del juego (niveles, puntos, reglas, restricción de tiempo) para lograr un determinado objetivo pedagógico, en este caso, lograr que se comprenda un tema de física (Contreras, 2016).

En cambio, los juegos educativos incorporan objetivos de aprendizaje en el modo de juego o en la jugabilidad; pueden ser digitales o no, pero siempre estarán destinados para el aprendizaje.

Con respecto a los efectos de la Gamificación en el proceso didáctico, a través de diversos estudios se ha demostrado que esta estrategia permite incrementar las notas de los estudiantes y disminuir la suspensión de asignaturas (Johnson, Adams, Estrada, & Freeman, 2014), motivar, captar la atención de los estudiantes, construir y reafirmar el conocimiento, fortalecer actitudes y valores positivos para la materia, así como favorecer la construcción del aprendizaje activo, autorregulación y metacognición.

### **Antecedentes Internacionales**

Los autores Aguilar H. y Solange O. (2018) centraron su investigación (tesis) en la utilización de la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno basado en el nivel de valoración de un lugar de trabajo que otorgan los colaboradores, hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que laboren en establecimientos de comida rápida en Lima Metropolitana, con el fin de demostrar que la gamificación incita a la motivación y compromiso de los colaboradores dentro de

la empresa, para poder demostrarlo hicieron uso de los enfoques cualitativo y cuantitativo.

Se afirma que la gamificación consiste en el empleo de mecánicas de juego para potenciar la motivación, concentración, esfuerzo y fidelización hacia un concepto, en este caso a la empresa de la cual se habla. La recopilación de datos se hizo a través de entrevistas, cuestionarios, así como la observación y aplicación experimental de las mecánicas de juego en distintos establecimientos de la zona de Lima, Como resultado de la investigación se determinó que los centros de comercio deben aplicar innovaciones en su practica de servicio para que el consumidor opte por dicho servicio e incentive la demanda del comercio, al mismo tiempo que la empresa o establecimiento logra que sus colaboradores se sientan motivados y se desempeñen con mayor participación en un clima empresarial adecuado.

Considero importante conocer las distintas áreas en las que se puede aplicarla gamificación como estrategia para incentivar un aprendizaje, dentro de una empresa es importante valorar el desempeño de los empleados y el gesto de los clientes para satisfacer la demanda de los productos, la gamificación es una excelente propuesta para la innovación en la mayoría de la áreas.

Aguilar P, Briones J y Córdova R.(2018) realizaron una investigación (tesis) sobre la gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizajes en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de Lima, en 2018. Desarrollan su investigación a través del enfoque cualitativo donde describen a través de la investigación-acción.

Después de considerar los elementos, diseños, dinámicas, mecánicas, componentes y distintas herramientas que ayuden al logro de los aprendizajes a través de la gamificación, dicha investigación llegó a la conclusión de que el implementar gamificación en el aula favorece el entorno de aprendizaje ya que genera la motivación intrínseca lo que permite que los estudiantes se involucren mas en las actividades planteadas para la construcción de conocimientos. Por consiguiente a que los alumnos se involucren en su proceso de construcción de conocimientos, se relaciona con la motivación a participar abiertamente en el aula de clases a partir de

que se implementan dichas estrategias y mecánicas de juego, se deja a un lado el miedo y se impulsa a querer lograr retos y conseguir resolver problemas autónomamente.

El autor Morillas C. (2016) en su trabajo de investigación (tesis doctoral) hace referencia la gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional, ya que busca nuevas herramientas tecnológicas las cuales puedan dar mayor sentido a las clases en España.

A través del proceso se realizaron 3 distintas proyecciones de gamificación en distintas áreas educativas y los resultados mostraron que el impacto de dichas variables es significativamente más elevado en los estudiantes que estuvieron expuestos a un sistema gamificado. La principal conclusión a la que se llegó fue que los beneficios que ofrece la gamificación son posibles si se aplica correctamente la gamificación, esto hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes y como respuesta logran alcanzar los aprendizajes esperados e incluso adquieren habilidades para su formación académica y personal.

### **Antecedentes Nacionales**

Morales J. (2013) realizó su investigación acerca de la gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos, la visión general que aborda sobre la gamificación es que esta influye y motiva a los usuarios para que logren adquirir distintas habilidades y hábitos para alcanzar los objetivos deseados. La gamificación que se aplica en la educación puede contribuir a que los alumnos puedan desenvolverse más en las actividades, ejercitan sus habilidades.

Como propuesta de aplicación se retoma la referente de Cortizo, Carrero, Monsalve, Velazco, Díaz y Pérez. (2012), la cual consistió en organizar 25 actividades en el aula de clase las cuales le permitirán sumar al alumno 2 puntos en las notas finales por cada una de ellas dando un total 50/100 eso con el fin de que el alumno logre aprobar la materia entregando actividades, se hace un proceso gamificado en el sentido que se integran, niveles de dificultad, insignias por cada actividad, hacer *check-in* del listado de logros acumulados. La conclusión a la que llega el autor después de analizar los conceptos, procedimientos y propuesta planteada es que la gamificación si mejora el aprendizaje del alumnado a través de la motivación,

y esta a su vez logra que el alumno se desenvuelva en el ámbito educativo, perdiendo el miedo a participar en clase, estimulando su pensamiento crítico a través del juego reflexivo y bien implementado.

Zepeda, S. Abascal, R. Ornelas, E. (2016) en el artículo que integran dentro de la revista Ra Ximhai, abordan la integración de la gamificación y aprendizaje activo en el aula, ponen énfasis en la enseñanza tradicional que se ha derivado en los últimos años, donde el profesos se enfrenta a las nuevas generaciones de estudiantes.

La investigación se realizó en dos etapas; la primera fue una etapa de aprendizaje y de identificación de actividades que pudieran ayudar de mejor manera al propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo y evaluación. La segunda etapa permitió diseñar la dinámica en clase y modificar la forma de evaluar, lo cual son los resultados que presentarán. La muestra se tomo a partir de 22 alumnos que conforman la clase de fundamentos de programación estructurada, se trabajaron distintos métodos de aprendizaje como lo son el aprendizaje activo y la gamificación, para poner en practica estas dos estrategias primero se identificó los aspectos importantes a considerar en un aula de clase: la didáctica, la conducción del grupo y la evaluación, ya establecidos los elementos en cada una de los métodos se establecieron los tipos de trabajos a realizar y su proceso para ambos: captación de atención, confianza, satisfacción por logro, incremento de interés, reto personal, pertenencia social, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, aprendizaje móvil y recompensas. A modo de discusión, la investigación la cual fue grabada en video con la finalidad de analizar el comportamiento, entusiasmo y cambio de actitud que pudieran tener los estudiantes y como resultado de destaque que el implementar actividades gamificadas motivo a que el índice de impuntualidad fuera mínimo, y en contra de lo tradicional los estudiantes asumen la responsabilidad por si mismos de su aprendizaje (autonomía).

A manera de conclusión este caso de estudio puede ayudar a realizar reflexión sobre la didáctica que se usa en una clase y experimentar con nuevas formas lúdicas que permitan mejorar y hacer adecuaciones en la conducción de grupo, ideas de presentación de teoría, actividad práctica, considerar nuevas formas de evaluar y consecuentemente mejorar el rendimiento escolar.

## Marco Conceptual

### Gamificación

Los procesos de enseñanza – aprendizaje actualmente han implementado nuevas propuestas innovadoras, involucrando distintos elementos específicos que enriquecen el conocimiento, las habilidades e incluso el desarrollo de competencias; una de estas estrategias es el uso de la gamificación que se puede definir de distintas formas, como afirman Zichermann y Cunningham (2011) “La gamificación es un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11) en este proceso se atrae la atención de las personas las incentiva a relacionarse directamente con la mecánica del juego.

A su vez la gamificación en la educación “consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de que éste consiga adquirir de forma adecuada determinados resultados.” (Fernández, 2015) y gracias a estas dinámicas el docente tiene la oportunidad de hacer mas atractivas las tareas de clase, mientras que el alumno se le da la oportunidad de participar, competir y aprender al mismo tiempo a través del juego.

La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego mas atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Kapp, 2012)

### ¿Por qué Gamificar?

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y *badges*).

- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio *online*.

### **¿Cómo se Aplica la Gamificación en el Aula?**

1. Como toda actividad la gamificación también tiene que seguir una serie de pasos para que se lleve de manera propia y exitosa su aplicación entre lo que se propone:
2. Define un objetivo claro. En primer lugar, es decir, antes de comenzar a diseñar la propia actividad, vamos a determinar cuál es la meta de la misma. Es importante que sepamos qué destrezas queremos conseguir que aprendan nuestros alumnos de acuerdo al tema que se va a manejar.
3. Ambienta la actividad con una narrativa. Si “camuflamos” el aprendizaje con un entorno imaginativo conseguimos que los alumnos se sientan más cómodos, presten mayor atención y sean más creativos.
4. Proponer un reto específico. Para que todos participen con motivación podemos fijar un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los alumnos.

La gamificación es una herramienta que puede ser potencialmente una ayuda muy importante en el aula. Vivimos en un mundo en el que los videojuegos y las aplicaciones móviles están a la orden del día y que cualquier persona que esté en un contexto educativo, tiene acceso a un dispositivo electrónico inteligente. Por tanto, implementar estas herramientas para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más interactivo y que consiga adherir al alumno a la tarea asignada es un gran logro y avance para el uso de las TIC dentro del centro educativo.

### **¿Cómo Gamificar?**

Para tener en cuenta la aplicación de esta estrategia es necesario conocer el cómo lo vamos a llevar a cabo al no ser simplemente un juego lúdico, sino una herramienta de aprendizaje más significativo, para ello Deloitte establece una serie de pautas que deben ser tenidas en cuenta a la hora de gamificar un sistema. Dichas pautas conforman un punto de partida en todo proceso gamificador:

Elegir un objetivo. Se deben establecer objetivos simples y claros que estén bien adaptados para la Gamificación. No todos los escenarios disponen de las condiciones necesarias para que un comportamiento pueda ser influido. Por ejemplo, las tareas que son excesivamente complejas son muy difíciles de gamificar, mientras que las tareas demasiado triviales no conseguirán atraer lo suficiente a los usuarios.

Conocer a la audiencia. No todos los individuos reaccionarán del mismo modo. Diferentes tipos de personalidades tienen diferentes motivaciones.

Incidir en entornos sociales. Los usuarios de medios sociales y aplicaciones móviles han sido los primeros en adoptar técnicas de Gamificación. Aquellos negocios que estén repensando sus procesos para beneficiarse de las dinámicas sociales y de movilidad pueden encontrar numerosas oportunidades en la Gamificación. De la estrategia a la creatividad, pasando de la experiencia de usuario a ingeniería, se debe tener en cuenta el potencial de las mecánicas de juego para mejorar la participación y el rendimiento.

### **El Potencial Didáctico de los Juegos de Gamificación**

Para entender acerca del potencial que tienen los juegos gamificados desde un punto de vista didáctico, es necesario plantear la noción de lo que significa y es un videojuego. Autores como (Marqués, 2000), entiende por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataforma tecnológica.

El efecto más claro del potencial formativo de los juegos se produce a través de la adquisición de competencias digitales. Existe una diferencia entre nativos digitales (los niños que han nacido con internet y el uso de las TIC) y los inmigrantes digitales (Prensky, 2005). Hasta ahora se están empezando a ver los resultados de varios estudios. Cada vez resulta más difícil establecer categorías de juego por lo que ahora se habla de tipos de género (aventura, estrategia, simulación, juegos *on-line*, entre otros) En el terreno de la educación se opta por implementar juegos de estrategia, aventuras y juegos basados en modelos o simulaciones de la vida real. Estos juegos permiten que el estudiante aprenda de sus errores, adquiera experiencia y conviva con otros en entornos de aprendizaje que permitan experimentar diferentes contextos y situaciones.

Existe una teoría en la que se plantea que a todas las personas les gustan los videojuegos. Esta teoría es soportada por una investigación en psicología realizada por Abraham H. Maslow (Huitt W. , 2007), en la que se propone que todos son jugadores.

Sin embargo, en lo que se refiere a juegos, no tiene que ver netamente con computadores, pues pueden ser también retos mentales como un crucigrama o un reto físico, como jugar golf. Por supuesto no se puede decir que hay un juego que le guste a todo el mundo, pero si existen diversas opciones que se acoplan perfectamente a las necesidades de cada jugador potencial. Por otro lado, de acuerdo con (Contreras R. S., 2014), existen algunas diferencias entre los videojuegos educativos y los videojuegos gamificados, en donde, en el primer caso, se trata de un videojuego utilizado para el aprendizaje y, en el segundo, se trata de una estrategia de aprendizaje que permite incorporar elementos de juego.

### **Participación**

El estilo participativo implica la consideración de necesidades no materiales o no tan obvias, tales como la necesidad de participar en las decisiones que afectan la vida cotidiana. La necesidad de participación o de ser protagonista de su propia historia es una de las necesidades no materiales que debemos asumir como condición y resultante de un proceso de transformación dirigido a elevar la calidad de vida de una población. (Wertheiny Argumedo, 1984)

La participación es una necesidad humana y por ende es un derecho de las personas.(Díaz Bordenave, 1982)

Para la UNESCO, “el conjunto de las necesidades de un ser humano constituye un sistema, de modo que la satisfacción de una necesidad, inclusive, la forma de satisfacerla, influye en el resto de las necesidades”. (Burin, 1998)

La participación requiere de un proceso que de como resultado una autovaloración de uno mismo y de la cultura de un grupo; de igual forma es la capacidad reflexiva de los hechos, sobre las causas y consecuencias de los problemas cotidianos. Entonces participar puede significar ser o tomar parte, pertenecer y ser integrante, es decir, asumir un rol en acciones determinadas. Por su complejidad, la



participación debe ser analizada con relación a la cantidad de actores que participan, sus contextos, niveles y grados. La realidad, es que la participación no es un estado fijo: es un proceso mediante el cual la gente puede ganar grados de participación en el proceso de desarrollo.

Para las organizaciones escolares es necesario que los principales actores institucionales de la comunidad educativa, ya sean directivos, docentes, alumnos, padres de familia o personal manual asuman el proceso de participación como un hecho enriquecedor para todos.

Cabe indicar que “La participación en el proceso de aprendizaje es una condición necesaria. Hasta tal punto que resulta imposible aprender si el sujeto no realiza una actividad conducente a incorporar en su acervo personal bien una noción, definición, teoría, una habilidad o también una actitud o valor. Existen distintos tipos de participación. Por ejemplo, la individual y la grupal o en equipo, ya con otro o bien con otros.

También la predominante intelectual o cognitiva, la predominante manual o motriz, y la predominante afectivo emocional” (Ferreiro, 2005)

### **¿Por qué es Importante la Participación?**

Como señala (Prieto, 2005) “se ha olvidado que la calidad educativa está indisolublemente vinculada a la calidad de la formación de los estudiantes como personas íntegras, autónomas y responsables de sus procesos formativos y consiguiente emancipación, lo que implica promover su activa participación” (pág. 27) esto a su vez provocará el mejoramiento del aprendizaje de los alumnos y su vinculación con los docentes.

### **La Participación del Alumnado**

La escuela constituye el marco privilegiado para educar a los alumnos en la democracia participativa, proporcionándoles las herramientas adecuadas para aprender a elegir, tomar decisiones y actuar desde la implicación y corresponsabilidad en distintos asuntos, por lo mismo la participación que se lleva a cabo en la vida

escolar permitirá dotar a los alumnos de las competencias participativas básicas y posibilitará en el futuro su transferencia a la vida en sociedad.

La participación del alumnado en la vida escolar está regida por tres finalidades como lo mencionan (Sarramona y Rodríguez) estas caracterizan a toda la sociedad y cada escuela debe adaptar sus necesidades por ello deben considerar plasmarlo en su proyecto institucional:

- a) Educar en los principios democráticos
- b) Establecer un currículo que permita la autoformación
- c) Desarrollar el espíritu crítico

La participación de los alumnos de 2º A donde se estuvo llevando a cabo el trabajo establecido, se ha ido reconociendo a través de técnicas de observación, registro de las mismas, siempre y cuando la participación fuera genuina y en algunos casos fundamentada con referentes vistos, el alumnado de ambos bloques del aula fueron distintos y bien se puede decir que hay un bloque que participa mejor que otro, sin embargo, cada bloque tiene una cualidad que los destaca y diferencia uno del otro, el bloque uno tiende no a participar tanto, pero entregan los trabajos en menor tiempo y bien elaborados, mientras que el bloque dos participa mucho aunque tarden un poco más en la realización de los trabajos, sólo cabe trabajar en cada uno para que se compensen las partes y se logre trabajar adecuadamente

### **La Participación de los Docentes**

Los profesores constituyen un referente básico para conseguir que los alumnos puedan llegar a formar el hábito de participación, la participación se puede y debe enseñarse en el día a día, a través de la práctica educativa, en la interacción con los iguales, con el entorno, etc. para ello todos los miembros integrantes de la institución educativa deben ser conscientes de la necesidad de coordinación del profesorado.

A continuación se ofrecen una serie de recomendaciones para fomentar la participación de los estudiantes:

La presentación de la lección influye en el grado de participación del estudiante, por lo que deberán ser amenas, claras, organizadas y dinámicas, con abundantes ejemplos y preguntas a los alumnos.

La supervisión del profesor aumenta la participación. Se debe revisar el progreso del trabajo de todos los alumnos de manera constante, incluso de los que no piden ayuda, pues quizá no hayan entendido bien o, en ocasiones, son demasiado tímidos para preguntar.

Los alumnos se muestran más activos frente a tareas bien definidas y relacionadas con el mundo real. Se deben especificar con claridad los requisitos del trabajo y los pasos a seguir. Así se evitará que los alumnos se pierdan, serán capaces de avanzar y relacionar cada etapa con la siguiente y se verán motivados para conseguir la respuesta.

Los plazos de entrega deben ser razonables y suficientes para el correcto desarrollo de la tarea, de manera que no se sientan agobiados e incapaces de entregarla a tiempo. Los alumnos deben comprender la importancia de realizar su trabajo en el tiempo que se les concede, al tiempo que adoptan y consolidan una rutina. Es conveniente, sobre todo en los cursos inferiores, recordar las fechas de entrega de los trabajos que faltan de entregar.

Los alumnos deben recibir una retroalimentación frecuente. La evaluación debe ser entendida como una oportunidad de mejorar. El profesor debe ser rápido en las correcciones e incorporar las observaciones oportunas que permitan al alumno reconocer sus logros y aprender de sus errores. En cursos superiores, los alumnos deberían conocer los criterios de evaluación y, en el caso de trabajos largos y complejos, se podría considerar la entrega por fases, de manera que cuenten con un seguimiento y una oportunidad de mejora a lo largo del proceso.

## **Motivación**

El resultado de los aprendizajes construidos por el estudiantado se desarrollan a través de los conocimientos, habilidades y valores que van adquiriendo a lo largo de

su formación académica, de la mano del docente a quien en gran medida junto con los aprendizajes previos dan pauta a una buena construcción de los mismos.

La motivación deriva del latín *motivus*, es decir relativo al movimiento, es el motor de la conducta humana. Bruner (1966) identificó tres formas de motivación intrínseca: de curiosidad donde surge el interés por los juegos y actividades constructivas, de competencia refiere a la necesidad de controlar el ambiente, de reciprocidad que alude a la necesidad de comportarse de acuerdo a las demandas de la situación. La motivación intrínseca entonces es aquella que trae, pone, ejecuta, activa el individuo por si mismo cuando lo desea, es por lo tanto una motivación que lleva consigo y no depende del exterior y se pone en marcha cuando se considera oportuno. La motivación extrínseca es aquella provocada desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir que si va a depender del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o que haya alguien dispuesto y capacitado a generar esa motivación.

Por lo tanto Ajello (2003) señala que “la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte”

En este sentido, motivar a los estudiantes abre un camino que los lleva directos a participar más de lo habitual, dependiendo del contexto y clima escolar en el que también se encuentren es como los alumnos se sentirán seguros de si mismos, motivar no es solo ponerles figuras y juegos, es darle sentido a la actividad que se va a realizar.

Todo proceso educativo se articula en el juego de sus elementos didácticos, éstos forman un sistema coherente que interactúa y favorece el logro de los objetivos de aprendizaje.

Desde este planteamiento básico el itinerario a seguir en los procesos educativos se apega a principios básicos de la Didáctica General que se aplica a todas las disciplinas y áreas del conocimiento:

- Partir de lo próximo a lo remoto (asociar hechos o elementos de referencia próximos en el tiempo/espacio para facilitar la asociación con otros de la misma naturaleza).

- Partir de lo concreto para llegar a lo abstracto (partir de conocimientos/experiencias previas, ejemplificaciones, esquemas, vivencias, poniendo en diálogo al estudiante con la realidad).

- Partir de lo conocido para llegar a lo desconocido (articular lo nuevo con lo conocido estableciendo una relación lógica, psicológica o analógica de modo que adquiriera significación para el estudiante).

- Individualización.

Libertad.

• Auto actividad.

• Autodisciplina.

• Autonomía.

- Actividad.

- Participación.

- Respeto a la personalidad del estudiante.

- Principio de realidad.

- Principio de adecuación.

• Adecuación al nivel de enseñanza.

• Adecuación al nivel de desarrollo del educando.

• Adecuación a la comunidad socioeconómica y cultural de la comunidad.

- Principio de ordenamiento.

- Propender a la transferencia.

- Clarificar los objetivos previstos.

- Provocar la reacción del educando.

- Aspirar a la perfección (sin exigir perfección, sino motivar, acompañar y retroalimentar las producciones para el logro de mejores desempeños).

- Corregir los errores.

- Integrar e irradiar.

## **Motivaciones que Generan Aprendizajes**

1. Interés por el tema de trabajo. Este aspecto es básico y obvio, el interés que tenga el alumno por el tema concreto de estudio interviene en su motivación para el aprendizaje, un tema interesante desencadena con facilidad el esfuerzo necesario para aprenderlo.

2. El aprendizaje cooperativo. Es el aprendizaje que permite la interdependencia entre sus miembros, se organizan en pequeños grupos heterogéneos que trabajan en forma coordinada para alcanzar sus metas y resolver sus tareas académicas es una motivación donde se establecen las relaciones subjetivas, responsabiliza y se compromete con su propio aprendizaje y el de sus compañeros, su éxito es el de todos, por lo que sus objetivos son comunes a todo el grupo. Piaget sustenta que el Aprendizaje Cooperativo, es uno de los cuatro factores que intervienen en la modificación de estructuras cognitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social.

3. Sentimiento de competencia. Es un factor clave en la motivación de muchos alumnos/as por el estudio, el sentirse competente le supone al discente pensar que puede aprender, lo que favorece que tenga sentido realizar el esfuerzo necesario para conseguirlo. Debemos enseñar a los alumnos a ser conscientes de este aspecto de su motivación y del papel que ellos tienen para mejorar progresivamente su capacidad para aprender.

4. Proyecto personal. Este motivo es el más general y en muchas ocasiones el más difícil, tener un proyecto supone ver el trabajo escolar como un medio para irlo consiguiendo; la sensación de estar haciendo lo que se quiere y conviene hacer, es un elemento muy significativo de madurez que favorece la disposición a esforzarse en las tareas escolares, hay una estrecha vinculación entre los aprendizajes con acento constructivista y el fomento de valores y proyectos.

5. Sentir ayuda del profesor. Isabel Solé sostiene que: la motivación no es algo que viene dado, sino que se construye en las propias situaciones de enseñanza y aprendizaje, la relación entre los alumnos y el profesor siempre es interactiva, su influencia es mutua; se trata de un compromiso humano, singular, con cada alumno, para ellos tiene más sentido llevar a cabo su actividad intelectual si perciben que el

profesor quiere ayudarles de ésta manera entendido este aspecto, incluye todos los motivos que tratamos: interesarle sobre el tema, procurarle éxito, promover proyectos, organizar trabajos cooperativos, etcétera.

6. Sentir ayuda de los compañeros. Los compañeros suponen una fuente de información y modelo de proyecto de futuro, en parte, la motivación está determinada por los sentimientos que se producen al colaborar, ayudar o ser ayudado por los compañeros, el profesor no puede ser el único que enseña, los alumnos son también fuente de información y ayuda; los proyectos de trabajo en equipo y la enseñanza entre alumnos promueven la responsabilidad y animan el esfuerzo. Los beneficios de las relaciones entre alumnos no ocurren de forma automática, requieren de la intervención del profesor y de un trabajo sostenido en el tiempo.

## **Marco Teórico**

### **Constructivismo**

El conocimiento es una construcción del ser humano, cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos. Desde el constructivismo se puede pensar en una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, para llevar un aprendizaje sintético y productivo, el aprendizaje implica la totalidad de habilidades y destrezas de una persona en todos los ámbitos que lo caracterizan (motoras e intelectuales). Incorpora contenidos formativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento o acción.

El constructivismo ayudó de manera concreta a afianzar los conocimientos de los alumnos, partiendo de sus aprendizajes previos e incluso experiencias personales, hablando en el sentido histórico, la visita a zonas arqueológicas, visualización de documentales, películas o videos, de esta manera se propician situaciones de aprendizaje que a su vez ayudan a la construcción personal y grupal de conocimientos de esta manera junto con las habilidades y destrezas de los alumnos se establece un aprendizaje continuo y significativo. Al aplicar los juegos gamificados en el aula de clase el alumno construye una red de significados, aprendizajes y conocimientos

derivados de las estrategias que aplica el docente así mismo enriquece su desarrollo personal y participativo en el aula y fuera de ella.

A lo largo de los años varios autores han planteado diversas teorías sobre el aprendizaje las cuales se consideran cercanas al constructivismo. La teoría cognitiva de Piaget, la cual sostiene que el proceso de maduración biológica del niño conlleva al desarrollo de estructuras cognitivas. El aprendizaje significativo de Ausubel afirma que el sujeto relaciona ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente. Vygotsky hace la relación en medida de lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con alguien que sea experto en el tema que se desea. Así, desde el punto de vista constructivista da pie a que el aprendizaje es un proceso de desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas.

Las teorías de Piaget(1968) señalan el punto de partida de las concepciones constructivistas del aprendizaje como “un proceso de construcción interno, activo e individual”. Desde este punto de vista un escenario constructivista –tecnológico permite un aprendizaje activo y participativo. A su vez un modelo constructivista para mejorar la enseñanza-aprendizaje en la Historia y la combinación del constructivismo con tecnología, permite desarrollar habilidades, motivación, interés a los alumnos.

Piaget argumenta que el aprendizaje es un proceso interno, que se realiza a través de la interacción con el medio, por ello la importancia de proporcionar al alumno espacios y recursos necesarios para promover su aprendizaje.

Ordoñez (2006) propone cinco principios del aprendizaje constructivista que dan soporte a la mayoría de las estrategias pedagógicas activas: 1) El aprendizaje es un proceso individual de construcción de significados; 2) ocurre a partir de la experiencia directa de modo que se demuestra y avanza al realizar desempeños que activen y hagan avanzar la verdadera comprensión; 3) ocurre de manera diferente en cada individuo porque resulta significativo; 4) se estimula y ocurre naturalmente al poner las comprensiones individuales en interacción inteligente con las de otros, y, 5) se hace más significativo, más dirigido a la comprensión de lo real, cuando ocurre por



medio de desempeños auténticos, relacionados con lo que verdaderamente hacen quienes usan el conocimiento en el mundo.

La teoría de aprendizaje constructivista afirma que el proceso de aprendizaje es único para el alumno y la situación concreta a medida que se construye el conocimiento durante el proceso de aprendizaje, por ello al involucrarla con el uso de la gamificación se relaciona y construye una estrategia que va a involucrar dicho elemento de construcción.

### **Investigación – Acción**

La investigación acción se utiliza para describir una serie de actividades que realiza un profesor en su propia aula con distintos fines: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora educativa o los sistemas de planificación; estas actividades tienen en común que las estrategias que se aplican se someten después a la observación, reflexión y si es necesario al cambio, la investigación acción es un ciclo que permitirá la mejora educativa.

Se utilizó este modelo de investigación para conocer el panorama de aprendizaje del alumno y sobre todo el modo de enseñanza que se emplea en la ejecución de las clases continuas en la asignatura de Historia, de esta manera se planifican los contenidos de acuerdo a los planes y programas y en conjunto con el diagnóstico inicial del aula se planifica para recurrir a recursos viables, posteriormente se lleva a cabo la ejecución, su observación de la misma y la reflexión a la que como docente llegué tras ejecutar lo planteado que son los juegos de gamificación, una vez completado el ciclo y de ser necesario se puede volver a llevar a cabo este ciclo lo cual en este caso no fue necesario.

Con Kemmis (1984) la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Para este autor la investigación acciones:

[..] una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales

(incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas socialeso educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

Kemmis y McTaggart (1988) han descrito con amplitud las características de la investigación-acción.

- Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propiasprácticas.
- La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas.
- Crea comunidades autocríticas de personas que participan y colaboran en todas lasfases del proceso de investigación.
- Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamenteinformada y comprometida).
- Induce a teorizar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
- Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas.
- Realiza análisis críticos de las situaciones.
- Procede progresivamente a cambios más amplios.

Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura; la inician pequeños grupos de colaboradores, expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas.

Todos estos puntos nos hacen aun más referencia a que esta investigación requiere de un proceso de participación por parte de todos los actores educativos, con el mismo fin, la mejora educativa, a través del empleo de este modelo de investigación se pueden rescatarlos puntos importantes, la motivación la participación y la

gamificación; ya que al término de todo este proceso se va a reflexionar si el uso de la gamificación es ideal o no.

La naturaleza participativa y el carácter colaborativo de la investigación-acción lo explica Kemmis (1988): La investigación-acción es una investigación sobre la práctica, realizada por y para los prácticos, en este caso por el profesorado. Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales, y deben implicarse en cada una de las fases de la investigación. La implicación es de tipo colaborativo. Requiere una clase de comunicación simétrica, que permite a todos los que participan ser socios de la comunicación en términos de igualdad, y una participación colaborativa en el discurso teórico, práctico y político es el sello de la investigación-acción.

Para Kemmis y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación-acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios.

El propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. La investigación-acción es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas, los discursos.

Al hilo de lo dicho, son metas de la investigación-acción:

- Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica.
- Articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación.
- Acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento.
- Hacer protagonistas de la investigación al profesorado.

### **Enfoque Cuantitativo**

La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos. Ente las técnicas de análisis se encuentran: análisis descriptivo, análisis exploratorio, inferencial, univariable, multivariado, modelización y contrastación. Por ello esta investigación se centrará en este enfoque, puesto que se va a adaptar a las características y necesidades de la investigación.

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en “la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadísticas para establecer con exactitud patrones de comportamientos en una población” (Hernández, Fernándezy Baptista, 2014, p.5)

Entre las principales técnicas que se utilizarán será el uso del encuestas y cuestionarios puesto que estas permiten obtener una variación de respuestas más específicas y están diseñadas para legitimar el comportamiento y confianza de los participantes. También se hará uso de la observación ya que también se requiere observar el comportamiento que los participantes y en este caso los alumnos van teniendo a través de las actividades que se van a diseñar, así, al finalizar dicha investigación y con la recolección de datos será mas preciso conocer los resultados de la actividad puesta en marcha.

### **Hipótesis**

Una hipótesis es un enunciado que implica una suposición, una posibilidad o una probabilidad. “la hipótesis (griego, hipo-thesis = “lo su-puesto”) corresponde a una proposición cuyo contenido se toma como una respuesta tentativa al problema planteado, respuesta que podrá o no ser verificada durante la investigación.” (Niño, V. 2011)

La función de la hipótesis es múltiple: introduce el problema en la investigación, hace de puente entre la teoría y la investigación, permite orientar los procesos metodológicos y, en general, facilita la labor de búsqueda de soluciones que

resultan de comprobar o refutar la misma hipótesis, por ello de acuerdo a lo establecido en este documento se llega al planteamiento de lo siguiente:

Hacer uso de los juegos de gamificación como estrategia de enseñanza estimulará la participación genuina de los alumnos de 2° A, debido a que es un recurso atractivo e innovador pero a su vez poco usado, por lo que se aumentará la motivación por medio de juegos colectivos, de recompensa y niveles propios de la gamificación

### **Propuesta didáctica**

La presente investigación pone en manifiesto la necesidad de incentivar la participación de los alumnos en la asignatura de Historia a través de juegos gamificados, con la intención de crear ambientes de aprendizaje activos y por consiguiente contribuir a elevar el rendimiento académico y la formación integral del estudiante.

Para esta propuesta se hará uso de distintos procedimientos que le llevarán a cabo en la escuela secundaria señalada:

- Uso de diagnósticos
- Uso de observación participante
- Uso de recursos digitales, materiales y humanos

Se pretende elegir un tema de historia de acuerdo a los planes y programas que se estén manejando en la escuela secundaria con el fin de poner en marcha una serie de actividades formativas durante aproximadamente 2 o 3 semanas, al finalizar se pretende hacer la selección de un juego gamificado acorde al tema establecido, de ser necesario modificarlo de acuerdo a las necesidades del aula. Posteriormente se dará a conocer la actividad, el propósito, instrucciones y recomendaciones al alumnado, se elegirá una fecha en específico para la implementación con la que será necesario hacer uso de los recursos tecnológicos, los cuales previamente ya se habrán alistado, los alumnos podrán competir, subir de nivel, participar cuantas veces lo deseen y obtener recompensas dentro del juego.

Al término de la actividad se seguirá retroalimentando el tema. De manera personal se hará un análisis de la práctica para lo cual entra la investigación acción, este ciclo que llevará a reconocer las modificaciones que pudieran hacerse en un futuro.

## **Técnicas De Acopio De Investigación**

### **Observación**

La técnica de observación es un método de recolección de datos que consiste básicamente en observar el objeto de estudio dentro de una situación particular.

“Es el registro visual de una situación real; consignando los acontecimientos según algún esquema previsto”(Krueger, 1991).

A través de la observación se recolectarán datos lo que va a permitir involucrarse directamente con la actividad y así poder abordar el problema globalmente de acuerdo a lo planteado en esta investigación.

La observación se llevo a cabo desde el momento uno de asistir a la institución educativa, desde la entrada de los alumnos hasta la salida, durante las distintas clases que tienen a diario en este caso los alumnos de 2ºA, tan solo con observar afirmo que su comportamiento es distinto dependiendo la asignatura en la que estén, el profesor que les imparta clase e incluso la hora del día en la que se encuentren.

### **Observación participante**

La observación participante es un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva (Rodríguez, Gil yGarcía, 1996).

La observación participante dio inicio a la construcción de instrumentos como la encuesta que facilitaron la interpretación y comprensión de las situaciones

analizadas en el contexto escolar, de este modo fue más específico el momento de relacionar los elementos señalados en la investigación con los resultados que se obtuvieron al final y puesto que ésta investigación se maneja desde el enfoque cuantitativo los resultados fueron determinantes.

Se utilizó esta técnica de modo que no afectó directamente al alumnado, se hicieron preguntas a los alumnos se conocieron sus gustos, necesidades, habilidades y debilidades en general del grupo, todo esto para realizar un diagnóstico previo e iniciar lo más cercana posible al grupo al momento que empezara a impartir clase.

### **Encuesta**

Esta técnica da paso a establecer un contacto con las unidades de observación por medio de cuestionarios que se establecerán previamente, las dos modalidades que se van a considerar serán la encuesta personal y la encuesta *online*.

La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. La encuesta la define el Profesor García Fernando como “una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”.

Al ser una técnica con gran espacio para estandarizar datos, permite el análisis estadístico y de información que se desea conocer, por medio de la encuesta podemos adentrar más en los aspectos que se van a considerar conocer en el alumnado y la situación propuesta de esta investigación, la encuesta al ser una técnica medible nos proporcionará datos específicos para así poder guiar los objetivos propuestos

### **Recursos**

- Cuaderno y libro de texto
- Equipo audiovisual (cañón, celular, computadora, internet)
- Encuestas

- Trabajos previos realizados por los alumnos
- Libreta de notas
- Cuaderno circulante
- Lápices, bolígrafos, plumones
- Investigaciones previas
- Juego de gamificación
- Tabla de puntuaciones
- Recompensas



## **Capítulo I. Diagnóstico Inicial**

En este capítulo se abordan las características principales del contexto social de la comunidad de Tezoyuca que es donde se trabajó, el contexto escolar, particularmente en el aula de 2ºA de la escuela Belisario Domínguez, para ello se utilizaron distintas técnicas para la recogida de información.

### **1.1 Contexto de la comunidad de Tezoyuca**

La Escuela Secundaria Oficial No. 0212 “Belisario Domínguez”, se ubica en el barrio de Santiago, municipio de Tezoyuca, en avenida del Trabajo No. 107. De acuerdo con lo investigado

El municipio de Tezoyuca se localiza en el Estado de México, cuenta con municipios vecinos los cuales son Chiconcuac, Atenco, Acolman, Chiautla y Tecámac, solo por mencionar algunos. Tezoyuca cuenta con 54 escuelas de las cuales 0 son de nivel inicial, 22 de preescolar (kínder), 17 de primaria, 10 secundaria, 3 de Media Superior (Preparatoria). Las demás son Superior o formaciones para el trabajo. Los aspectos económicos que caracterizan a la comunidad, son principalmente los recursos naturales existentes en el municipio; las cuales son dos minas de tezontle y tepetate provenientes de sus cerros. Así como de una mina que se encuentra en el cerro del Barrio de Santiago, es una propiedad ejidal y que está protegida por las personas que habitan en él.

El escudo del municipio está representado por una figura que simula una piedra de tezontle, inscribiéndose al pie de esta la palabra náhuatl que da origen al nombre de nuestra jurisdicción.

Como pueblo de origen prehispánico, Tezoyuca es una de las más antiguas poblaciones de la región texcocana, cuya historia se remonta hacia el siglo XIII, de acuerdo a las más antiguas crónicas de esta región. Partiendo de un dato referente a la cultura acolhua, por estar Tezoyuca situado dentro de este territorio, se podría pensar que surgió poco tiempo después de la llegada de los primeros chichimecas a esta región, guiados por Nopaltzin, hijo del legendario caudillo llamado Xólotl.

Situado Tezoyuca muy cercano a las márgenes del río Papalotla, uno de los ríos de mayor caudal en aquellos tiempos, contó con los recursos naturales apropiados para un notable desarrollo agrícola, lo cual se comprueba con la referencia que se hace respecto al pago de tributos de este pueblo a la ciudad de Tenochtitlán. Tiene una extensión territorial de 10.90 kilómetros cuadrados, lo que representa el 0.05 % aproximadamente de la superficie total del estado. De acuerdo al último censo de población realizado por el INEGI en 2010, Tezoyuca cuenta con 35,199 habitantes, de los cuales 17,404 son hombres, es decir, el 49.4%, y 17,795 son mujeres, equivalente al 50.6% de la población total, su densidad poblacional es de 1,116.7 habitantes por kilómetro cuadrado.

De 1990 a 2010 el municipio registró un crecimiento poblacional del 183.50%. Respecto a la edad, la población es mayoritariamente joven, para el año 2010 los menores de 14 años representaban el 31.33%, casi la tercera parte de la población; el 26.77% de sus habitantes tiene de 15 a 29 años, es decir, la proporción de jóvenes supera el 58.08% de los habitantes; mientras que la población en el rango de 30 a 59 años representa el 35.70% y únicamente, el 6.23% del total de la población es mayor de 60 años.

En cuanto a los lugares emblemáticos que caracterizan la comunidad están; el cerro Cuauhtepac, del barrio de Santiago, existen ruinas de una pirámide con influencia de la cultura tolteca. Los monumentos arquitectónicos patrimonio histórico del municipio, lo constituyen la iglesia de San Buenaventura, construida en el siglo XVI con frescos religiosos que representan a San Francisco de Asís, Santo Domingo y San Buenaventura, así como las capillas de los barrios de La Ascensión, La Resurrección y de Santiago construidas en el siglo XVIII. La iglesia de Tequisistlán, construida en el siglo XVI, con un pabellón que funcionó como cárcel de la santa inquisición, actualmente se encuentra en ruinas.

Los principales medios de transporte se encuentran bastante lejos de la comunidad estudiantil, pues la mayoría tiene que recorrer cinco cuadas para tomar un camión, o en su defecto mototaxi para que estos lleguen a su hogar, también hay algunas combis que llevan a los pueblos cercanos a Tezoyuca como son Acolman, Tequisistlán, Atenco, entre otros. Existen excepciones de alumnos quienes sus padres o

familiares los van a recoger. Se sabe que muchos de los jóvenes vienen de pueblos vecinos, y que todos recorren bastante camino para llegar a la escuela.

De acuerdo con las actividades económicas realizadas por la población municipal es la agricultura, ya que cuentan con un vivero ubicado en la cabecera municipal, con una diversidad de especies. Además de que muchos otros cuentan que se dedican a elaborar festón, que sirve de adorno para cualquier festividad, aunque con el contexto de la pandemia muchas de las familias que se dedicaban a esto tuvieron que obtener ingresos con otras actividades. Se pudo conocer que en esta localidad se encuentran las siguientes variedades de vegetación: abeto, oyamel, cedro, encino, eucalipto, pirul, ahuehuate; árboles frutales como: durazno, chabacano, ciruelo, capulín, granada, tejocote, manzano, etc. En fauna pues se encuentran conejos, ardillas, tuzas, patos y una gran variedad de pájaros.

La organización de la localidad esta compuesta por los barrios de La Ascensión, Resurrección, Concepción y Santiago. Ante la falta de alternativas de empleo en los tres sectores de la economía, la población se traslada a otros municipios como Ecatepec o Texcoco y a la Ciudad de México, para poder cubrir sus expectativas de empleo. También dedicándose al comercio y a la agricultura, como ya se había dicho, pero a menor escala.

La política de este municipio esta regida por un ayuntamiento donde se cuenta con un presidente municipal, un sindico, seis regidores de mayoría relativa y cuatro de representación proporcional. Además de esos cargos se cuenta con cinco delegados y subdelegados, jefes de manzana, estos son elegidos por la comunidad. También cuentan con ocho Consejos de Participación Ciudadana elegidos por la sociedad, un -consejo de Desarrollo Municipal, en este se eligen dos representantes de cada comunidad mediante una asamblea. Actualmente se encuentra el Partido de Morena y la presidenta es Diana Jazmín Chávez Hernández.

De acuerdo a entrevistas aplicadas a los padres de familia, pudimos observar un pequeño panorama de la comunidad en el ámbito de sociedad, algunos padres de familia se mostraban todavía inseguros de enviar a sus hijos a la escuela por el miedo de que estos pudieran contagiarse de COVID-19, ya que muchos de ellos perdieron

familiares y conocidos, en la contingencia sanitaria del 2020. También comentaron que cuentan con familias pequeñas, en donde ambos padres trabajan para apoyar al sustento del hogar y los jóvenes se quedan a cargo de familiares o solos. Se estuvo investigando en algunas páginas oficiales del municipio las cuales dicen que la comunidad cuenta con 41, 333 habitantes. Una parte importante de la comunidad son los asentamientos humanos y se procura que todas las viviendas cuenten con los servicios básicos (Agua Potable, Drenaje, Alcantarillado y Energía Eléctrica), entre otros. El mayor porcentaje de concentración de la vivienda se da en dos de las áreas urbanas del Municipio de Tezoyuca: Tezoyuca (cabecera municipal) y Tequisistlán (segunda localidad más importante en el municipio). Con base en el trabajo de campo, los materiales predominantes de las viviendas para su construcción son: tabique o ladrillo y cemento para pisos y paredes, losa para los techos y en algunos casos teja de asbesto. Sin embargo, también existen viviendas con techos y paredes de madera y de material no percedero sin cimentación en la construcción, predominando aquellas que se establecen de manera irregular en las periferias.

En cuanto al aspecto cultural se recabo más información la mayoría de la población está enterada de las fiestas que se celebran en el pueblo, este tiene festividades religiosas o patronales bastante importantes y pues comentaron que en estas fiestas las calles se adornan con festón, la mayoría de las familias organizan un convivio entre familiares y amigos, en el cual se saborean platillos tradicionales como: el mole rojo, la barbacoa, el conejo, carnitas de cerdo, mixiote, choales, que son tamales de maíz rojo y garbanzo, de sabor dulce y el pulque. Para amenizar las fiestas se organizan grupos folclóricos que realizan bailes jaliscienses y polkas, asisten también bandas de música de viento y se queman fuegos pirotécnicos.

Entre las Fiestas populares tenemos las del 1 de mayo, en esta se lleva a cabo la fiesta religiosa en honor al señor San Felipe, en la colonia del mismo nombre; 40 días después de Semana Santa se festeja al señor de La Ascensión, en el barrio del mismo nombre; el 4 de julio se festeja a San Buenaventura, en el barrio de la Concepción; el 25 de julio se festeja, en el barrio de Santiago al señor Santiaguito, en la localidad de Tequisistlán se festeja el 24 de agosto a San Bartolomé y el 7 de octubre a nuestra Señora del Rosario. En la cabecera municipal, en Semana Santa, se lleva a cabo la representación del viacrucis. Para las festividades de todos los santos

y fieles difuntos, las familias acostumbran a colocar altares, en sus casas en donde ofrecen a sus difuntos la comida y bebida que más les gustaba y les adornan sus tumbas con flores.

Varias de estas festividades afectan a la población estudiantil, pues se sabe que cuando se acercan estas los jóvenes llegan faltar a la escuela, ya sea porque pertenecen a un grupo de folklor o porque simplemente es la fiesta de la comunidad, además de que algunos mas no entran a clases para irse a disfrutar de las cosas que se encuentran en la pequeña feria y disfrutar un rato agradable con sus compañeros. Otro atractivo para los jóvenes suele ser el tianguis que se planta, los días jueves, una cuadra cerca de la escuela donde pueden disfrutar de golosinas y bebidas que venden dentro de este. Esta información se resume dentro del (Anexo 1).

Aunque cerca de la escuela se encuentra un deportivo en donde los jóvenes suelen frecuentar ya que cuenta con instalaciones que estos ocupan para divertirse, además a lado de este se encuentra el Centro de Salud de Tezoyuca. Pese a esto hay situaciones de riesgo ya que la escuela se encuentra bastante lejos de la cabecera municipal, muchas veces nos tocó que no hubiera policías, incluso en una ocasión un alumno tuvo un accidente y no se le pudo contactar a los jóvenes.

## **1.2 Institución Escolar**

Uno de los aspectos más importantes para la formación docente son las prácticas escolares, como parte del séptimo semestre se llevó a cabo la primer jornada de prácticas de observación y conducción del 25 de octubre al 19 de noviembre en la Escuela Secundaria Oficial Número 0212 “Belisario Domínguez” ubicada en el municipio de Tezoyuca.

Para poder dar cuenta de la infraestructura de la escuela se consideraron 5 aspectos, el primero contiene los datos de identificación de la escuela, el segundo las características del entorno escolar, el tercero las características del edificio escolar, el cuarto el interior de la escuela y el quinto el interior de las aulas de clase. (Anexo 2)

### ***1.2.1 Datos de Identificación de la Escuela***

- Nombre: Escuela Secundaria Oficial Número 0212 Belisario Domínguez
- Tipo: Semiurbana
- Turno: Matutino
- Horario: 7:00 AM a 13:10 PM
- Localidad: Tezoyuca
- Colonia: Buenos Aires
- Municipio: Tezoyuca

Características del Entorno Escolar:

Construcciones: Todo está construido con tabique y cemento los salones están aplanados al igual que las bardas de la escuela, todos los salones tienen loza y los patios también son de cemento.

Infraestructura: Cuenta con servicio de luz agua potable y drenaje además cuenta con arco techo en la cancha de fútbol y tejado en el área de ceremonia cívica una espacio para el periódico mural baños sala de tecnología y sala de inglés.

Ubicación geográfica: La zona no es 100% céntrica, se ubica a unas cuadradas del centro del pueblo y aún costado de la escuela se encuentra el centro de salud y el campo de fútbol de la comunidad de Tezoyuca.

Población que atiende la escuela: La edad de los alumnos oscila entre los 12 a los 14 años aproximadamente, lo que quiere decir que los alumnos se encuentran en la etapa de la adolescencia, a pesar de ello y de los cambios que sabemos presentan los alumnos durante esta etapa de cambios tanto físicos como emocionales pudimos observar que la mayoría de los alumnos son tranquilos y cumplen con lo que se les solicita, se llevan bien entre ellos y son respetuosos con sus maestros.

Cómo se puede llegar a la escuela: El transporte público pasa frente a la escuela en algunas ocasiones, también se puede llegar en taxi, carro, combi y lo más común son los mototaxis, cuando las micros nos llegan hasta la escuela las personas deben de caminar aproximadamente 5 cuadradas para poder llegar al centro de la comunidad, en ese transcurso los papás van por sus alumnos algunos viven cerca y otros también toman el transporte público para poder llegar a sus casas.

### ***1.2.2 Características del Edificio Escolar***

Cómo se delimita el espacio escolar: A la entrada de la institución del lado derecho se encuentra la sala de maestros, la dirección y la subdirección escolar, del lado izquierdo podemos encontrar los salones, uno de usos múltiples y al lado de estos salones para los alumnos, al frente también hay salones y se encuentra la biblioteca, la papelería y la cooperativa escolar, en el centro está el patio para ceremonias cívicas y a un costado las canchas deportivas.

Número de aulas: La secundaria cuenta con un total de 10 aulas para los alumnos, todas son del mismo tamaño y tienen las mismas características, son amplias y tienen buena iluminación.

Espacios administrativos: Sólo hay tres, la subdirección, dirección y hay un espacio para la secretaria escolar, misma que sirve como recepción para atender a los padres de familia.

Anexos escolares: Cuenta con una biblioteca, una papelería, una cooperativa escolar, la cual no está en servicio debido a la situación de la pandemia, cada alumno debe de llevar su desayuno, cuenta también con una sala de inglés y una de tecnología las cuales no están en función debido a que durante la pandemia derivada del virus de Covid-19 la escuela fue saqueada y se quedó sin herramientas tecnológicas.

Equipamiento del edificio: Debido a la pandemia derivada del virus de Covid-19 la escuela tuvo que cerrar las puertas, en ese tiempo fue saqueada, quedando sin cámaras de vigilancia, cañones, proyectores y computadoras para los alumnos, por lo que en el aspecto de tecnología la escuela presenta muchas carencias.

Patios: Son amplios y alrededor de estos hay áreas verdes las cuales se encuentran muy descuidadas ya que no hay quien les de mantenimiento.

Canchas: Cuenta con dos, una es para deportes y la que está en el centro es para actos cívicos, las dos están techadas, una con arco techo y la otra con tejado.

## **1.3 El interior de la Escuela**

### ***1.3.1 ¿Quiénes Están en la Escuela y en qué Momento?***

A lo largo de la jornada escolar, la cual es de lunes a viernes, asisten a la institución maestros de tiempo completo y horas clase, la directora está en todo momento a excepción de que tenga comisiones por parte de sus superiores, también asisten padres de familia a hacer aseo ya que la escuela no cuenta con conserje y los



viernes se entregan actividades de los alumnos que trabajan a distancia, esto derivado de la pandemia ocasionada por el virus de Covid-19.

### ***1.3.2 Actividades que Desarrollan los Maestros y los Alumnos en Distintos Espacios de la Escuela***

Patios: Se realizan actividades de educación física y también actividades acorde a las festividades como Día de muertos, Navidad, Día de las madres, etcétera.

Pasillos: Hay afuera de cada salón los cuales llevan a los baños y a las canchas del patio escolar.

Dirección: En la entrada de esta se encuentra la recepción la cual es muy pequeña pero cuando asisten los padres de familia ahí permanecen hasta que se les atiende.

Aulas: En ellas se realizan todas las clases de los alumnos.

Otra característica importante de la escuela es lo que sucede en la entrada y salida de las clases.

Entrada: Es a las 7:00 am, los alumnos forman una fila para poder ingresar a la institución, conforme van entrando son sanitizados por una profesora y se colocan gel antibacterial, posteriormente realizan una fila por cada grupo en la explanada escolar y toman distancia y de esta manera pueden ingresar a sus salones, es importante que cada alumno lleve su kit escolar, el cual debe contener jabón para manos, gel antibacterial, sanitizante, papel higiénico y toallas húmedas.

Salida: Es a las 13:10 pm, tocan la campana y los alumnos deben formar filas afuera de sus salones, posteriormente deben caminar hacia la explanada escolar, tomar distancia por tiempos y salir en orden, pudimos observar que muchos papás esperan a sus hijos afuera de la escuela, van por ellos en bicicletas, carros o motos y hay algunos alumnos que se retiran en transporte público ya sea micro, mototaxi o combi.

### ***1.3.3 ¿Cómo se Organiza la Entrada a los Salones de Clase, el Recreo y los Actos Cívicos?***

Salón de clase: Los alumnos entran por filas las cuales son organizadas en la explanada de la escuela por su orientadora.

Receso: Los alumnos deben mantener la sana distancia y cada uno debe de llevar su almuerzo ya que no hay servicio de cooperativa escolar, también deben de llevar jabón para manos y papel higiénico.

Actos cívicos: Debido a la pandemia aún no está permitido realizar este tipo de eventos en la institución, por lo que no pudimos observar como es la organización.

### ***1.3.4 ¿Qué Comisiones Tienen los Profesores?***

Guardia del recreo: Los maestros tienen horarios para cubrir las guardias, durante el recreo cada día dos maestros son los encargados de vigilar a los alumnos, principalmente que no haya aglomeraciones y que en caso de entrar al sanitario lleven su kit.

Cooperativa escolar: Por el momento no hay servicio de cooperativa, cada alumno debe de llevar su desayuno, pero en las mañanas a la hora de la entrada a la institución, venden sándwich, yogurt, jugos, galletas, etc.

Aseo de la escuela: Ya que está no cuenta con conserje, los padres de familia se encargan de tener limpia la institución, se van turnando por días para barrer y trapear los salones y lavar los baños, también hay padres de familia que asisten a hacer faena como cortar el pasto y barrer los patios.

## **1.4 El Interior del Aula**

### ***1.4.1 ¿Cómo es el Salón de Clase?***

Mobiliario: Un escritorio, un pizarrón, butacas necesarias para cada alumno y una silla para el maestro y un estante de libros.

Materiales educativos: Un pizarrón, todos los maestros hacen uso de él, también del libro de texto de cada materia, dentro del aula no hay láminas, carteles ni nada que ayude a los alumnos a recordar algún tema.

Equipamiento: Además de lo básico que son las butacas de los alumnos, el escritorio y la silla del maestro no hay nada más en el salón, no hay cañón ni proyector para trabajar de manera digital.

Ambiente de trabajo: El ambiente dentro y fuera de la institución es muy tranquilo, hay muy pocos alumnos en el salón ya que están divididos por bloques, sólo dos bloques asisten a clases presenciales, uno por semana y los alumnos restantes

trabajan de manera virtual, el último bloque se presenta los días viernes a entregar los trabajos asignados por sus maestros y sólo se atienden de 9 a 11 de la mañana.

### **1.5 Personal Educativo, Directivos y Docentes**

El personal educativo de la Escuela Secundaria Oficial No. 0212 Belisario Domínguez cuenta con 1 Directora Escolar, la Profesora Erandi Landon Zepeda, quien de acuerdo a la entrevista que se le realizó (Anexo 3) apenas lleva este ciclo escolar como directora de la institución, pero de manera regular es su tercer año ejerciendo en este puesto, antes en otra institución educativa. También se realizaron entrevistas a docentes, padres de familia y alumnos de la institución (Anexo 4, 5 y 6).

La institución cuenta con 18 docentes, cada uno a cargo de las distintas asignaturas que se manejan en los grados educativos. Cabe destacar que recabando información a través de la observación y de cierto modo charlas y pláticas que tuvimos con algunos docentes, la mitad de ellos, es decir aproximadamente 8 docentes son de nuevo ingreso, entre ellos se encuentra la Profesora Daniela, quien egreso recientemente de la Escuela Normal de Texcoco, institución en la que actualmente nosotros nos encontramos cursando la licenciatura, también la Profesora Dulce quien es egresada de la misma escuela pero ella con especialidad en Formación Cívica y Ética, algunos otros profesores que son de nuevo ingreso son el profesor de Inglés, quien tiene a su cargo a todos los grupos y todos los grados a l impartir esta asignatura, debido a que los docentes en ingles son escasos es por ello que se le asigna el máximo de horas acumuladas.

El rango de edades de los docentes es muy notable, como lo mencione anteriormente casi la mitad de ellos son de nuevo ingreso por lo que su rango de edad no va más a allá de los 22 a los 28 años, sin embargo los docentes que ya tienen más tiempo laborando en la institución el rango de edad va de los 36 en adelante, por lo que a simple vista nos pudimos dar cuenta de ello.

Los docentes en todo momento fueron muy amables con nosotras y los compañeros docentes en formación de la licenciatura de Formación Ética y Ciudadana, quienes también se encuentran elaborando sus prácticas y su servicio social en la institución, los docentes ofrecen su apoyo incondicional para cualquier

situación o preguntas que pudieran surgir por parte de nosotros, y nos brindan la atención necesaria para poder llevar nuestras actividades al punto que estén lo mejor realizadas posibles, cabe mencionar que de acuerdo a la observación nos dimos cuenta que los alumnos respetan a los docentes y no por regla sino porque de verdad los admiran, los alumnos interactúan adecuadamente con ellos, dentro y fuera del aula de clases.

De acuerdo a la entrevista realizada a la directora escolar cabe destacar los siguientes puntos:

- El reto educativo más grande que tiene la escuela secundaria hasta el momento es lograr que todos los alumnos se integren al nuevo modelo que se está aplicando, ya que hay situaciones por parte de los padres de familia que aun causan temor ante esta normalidad frente al Covid 19, algunos pasan por situaciones económicas difíciles, las cuales dificultan que los alumnos estén de manera presencial, sin embargo poco a poco se están integrando. Durante la última semana de prácticas se llevó a cabo la integración de todos los alumnos a la institución educativa, aun así divididos en 2 bloques para mayor seguridad, solo se conoce el caso de 3 alumnos que por situaciones justificadas no se podrán presentar hasta nuevo aviso.
- Los recursos de la institución permiten que las medidas establecidas por el sector salud sean llevadas de manera correcta, tomando en cuenta la sana distancia, uso de cubrebocas en todo momento, los alumnos deben de llevar un kit con su gel antibacterial, sanitizante, y toallitas húmedas, las personas al ingresar a la institución son sanitizadas y pasan por los filtros correspondientes.
- El Covid 19 afecto de distintas formas a la institución, principalmente en lo emocional en cada uno de los docentes, pues esta situación llevo a cambiar nuestra forma de ver la enseñanza, cambio los paradigmas de manera general y en situación de, por ejemplo: estrés, se vio la diferencia. Sin embargo, en la situación de enseñanza aprendizaje, una de las ventajas que han tenido es que se ha logrado complementar su enseñanza tradicional a una con el uso de las tecnologías.
- Los aspectos que se consideran para la asignación de comisiones a los docentes es sobre todo su perfil, sus habilidades y algunas capacidades que ellos mismos han mostrado y con base a ello, se va perfilando a lo que mejor saben hacer y es así como se establecen las comisiones, también depende mucho las horas de trabajo

que tienen en otras instituciones si es que la tienen y así se considera la carga y valoración de la situación.

- El rezago es uno de los factores de riesgo más importantes en la institución educativa, entre ellos la situación económica ha dificultado que algunos alumnos en cuestiones materiales no cumplan con lo que se les pide, no hay tienda escolar por protocolo, por lo que los alumnos todos los días tienen que llevar su desayuno hecho en casa.
- Las estrategias que se manejan en conjunto con la plantilla docente se lleva a cabo a través del consejo técnico, en estas jornadas se determina precisamente lo que se va a implementar a través del Programa Escolar de Mejora Continua, cuáles son las acciones que se van a implementar durante el ciclo para poder encaminar a que se logren los resultados que se están esperando como colectivo docente y sobre todo integrar a los alumnos.

### **1.6 Interior del Aula 2°A**

El aula de clases de 2° se describe como “participativos” puesto que desde el primer día de observación se destacó este aspecto, los alumnos participan en todas las clases y lo importante es que lo hacen voluntariamente y son participaciones enriquecidas.

El aula de 2°A cuenta con 40 alumnos, de los cuales 20 son mujeres y 20 son hombres, en un rango de edad de 13 y 14 años. A su vez, derivado de la pandemia SARS COV 2 y de acuerdo a los lineamientos establecidos por las autoridades y el sector salud cada aula está dividida en dos bloques, hasta una semana antes de finalizar las prácticas eran 2 bloques y otro más virtual (Anexo 7), pero de acuerdo a nuevos lineamientos el bloque virtual regresó a clases en su totalidad, en el aula hay solo 1 caso de un alumno que tuvo que ser operado de la apéndice y por ello regresará al aula hasta nuevo aviso.

Los alumnos están divididos por número de lista para ambos bloques, un bloque va una semana y otro va la siguiente semana, así sucesivamente, una de las grandes desventajas de este sistema es que los contenidos no se pueden abarcar por completo puesto que si un tema está programado para un solo día, este se

abarcará en dos por cuestión de los bloques, una ventaja es que al ser un número reducido en alumnos cada bloque la atención es más específica.

No se realizó el test de aprendizaje a los alumnos debido a que la orientadora recientemente ya lo había elaborado, en este aspecto se destaca que 26 alumnos son visuales, 11 son kinestésicos 3 son visuales-kinestésicos (Anexo 8). Gracias a esta información los docentes pueden responder a las necesidades al momento de realizar su planeación, ofrecer materiales que ayuden al desarrollo de habilidades y destrezas.

El aula de clases cuenta con un salón amplio, con las 40 butacas que se requieren para el uso de los alumnos, cabe decir que estas están en un estado regular ya que están pintadas la mayoría por los alumnos y corrector lo que hace que se vean de cierto modo descuidadas, algunas están forradas con hule cristal, el aula también cuenta con un escritorio de clases y una silla para el docente, hay 2 pizarrones blancos, uno al frente de clase y otro de lado contrario del cual el de lado de atrás nunca vi que hicieran uso de el, de algún modo podría encontrar la forma de aprovecharlo, existe un librero o estante de metal a un costado de la puerta en que básicamente no hay nada, está vacío, en el aula de clases se observó un grieta en la pared, lo que hace referencia a que las aulas ya están un poco descuidadas, o puede que derivado de sismos haya ocurrido esto. (Anexo 9)

Los alumnos acuden con el uniforme correspondiente al día, eso la mayoría porque aún hay quienes van de ropa de calle, de acuerdo a las entrevistas realizadas nos mencionan que varios de ellos aun no pueden comprar el uniforme, debido a que la economía de su familia aun es un poco inestable.

De acuerdo a las entrevistas realizadas a los alumnos se destaca lo siguiente en el grupo de 2°A:

- La mayoría de alumnos ya conocía la escuela, dónde estaba ubicada, algunos de ellos tuvieron hermanos que estudiaron aquí mismo lo que hace que ya no se sientan tan indiferentes y al contrario, tomen confianza dentro de ella.
- Aproximadamente el 60% de los alumnos se sientes emocionalmente inestables, ya que el hecho de haber permanecido mas de un año en modalidad virtual, hace

que ahora al regreso sientan una presión en el sentido de levantarse temprano, acudir a la escuela con el miedo de ser infectados con el virus de Covid 19, algunos otros se sienten bien de haber regresado, emocionalmente ya les hacia falta convivir con sus compañeros y docentes.

- La formación académica de los alumnos en modalidad virtual afecto de manera significativa, no porque se hayan dado mal los contenidos, sino porque algunos debido a que carecían de equipo electrónico y red de internet no podían conectarse a clases lo que afectaba su nivel escolar.
- Las asignaturas que mas les gustan a los alumnos son, Artes, Historia y Educación Física. La relación que establecen con directivos, docentes y compañeros es de respeto
- El aula de 2° A es un gran grupo, tiene habilidades que distinguen al grupo como uno de los mejores.

De acuerdo al problema planteado en esta investigación, los problemas de motivación derivan de una serie de acontecimientos, tanto emocionales, económicos y de infraestructura de la misma institución. La escuela al no contar con recursos tecnológicos la mayoría de clases se basan en el aprendizaje funcional y tradicional, en cuanto a la asignatura de Historia se sigue teniendo el pensamiento de que la Historia solo es memorización de fechas las cuales los alumnos concuerdan que no es una clase atractiva para ellos; emocionalmente los alumnos no se encuentran centrados en sus estudios puesto a las carencias familiares y derivados de la pandemia de cubrir las necesidades faltantes en su hogar.

## **Capítulo II. Planificación y Acción**



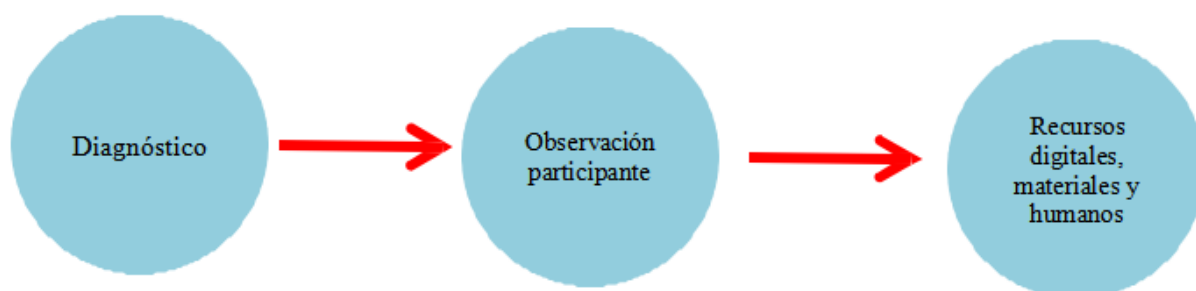
Esta investigación se orienta para su desarrollo en un modelo cuantitativo. En un primer momento, se adelanta todo un proceso diagnóstico que supone el análisis de aprendizajes previos en la asignatura de Historia de los estudiantes con quienes se estará trabajando durante el periodo de jornada de los meses Enero a Junio, a partir del análisis se determinan los juegos mas atractivos que cubran las necesidades y características educativas de este grupo de trabajo, a su vez, apoyándose en dinámicas previas y posteriores a la implementación de juegos de gamificación.

## 2.1 Diseño de la propuesta didáctica

La propuesta didáctica planteada en esta investigación propone la selección de un tema de Historia de acuerdo a los planes y programas vigentes que se manejan en el área del nivel educativo seleccionado, partiendo de un diagnóstico previo de aprendizaje, continuando con el uso de la observación participante para canalizar al estudiantado y posteriormente haciendo uso de recursos digitales, materiales y humanos para la implementación del juego gamificado.

La representación gráfica de esta propuesta se muestra de la siguiente manera:

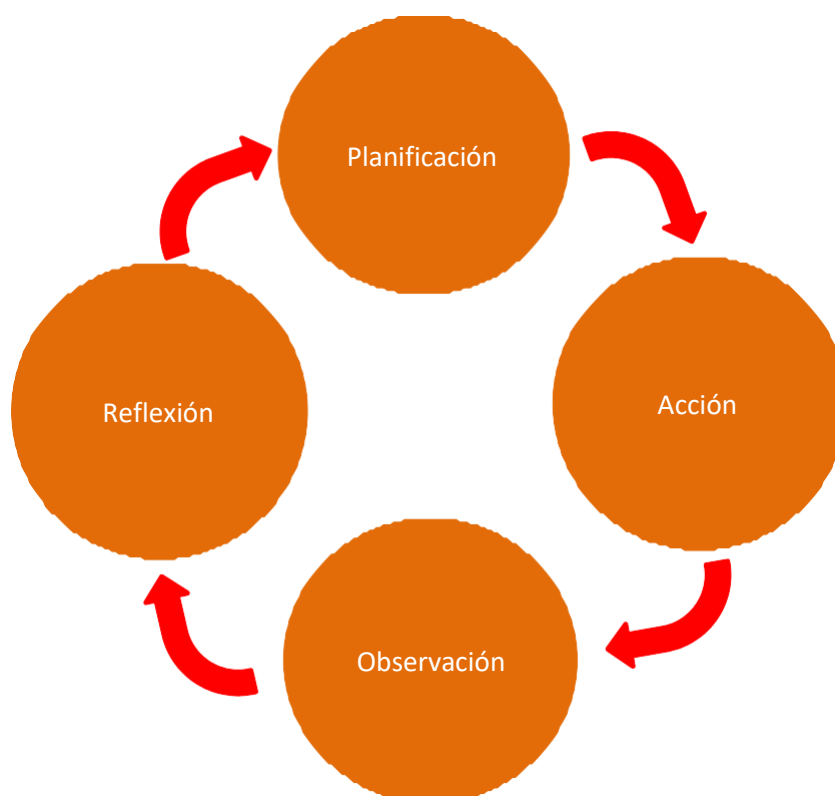
*Figura 1. Propuesta didáctica*



*Fuente: Elaboración propia*

De acuerdo a la metodología de Investigación Acción, la propuesta didáctica ayudará a recorrer un proceso de practica y reflexión que en este caso ayudará a la practica docente, poniendo a la estrategia como recurso para la adquisición de conocimientos y un mayor indice de participación del alumnado.

*Figura 2. Ciclo de la Investigación Acción*



*Fuente: Kemmis y McTaggart (1988)*

## **2.2 Planificación de Contenidos**

De acuerdo a los planes y programas revisados para el periodo de aplicación de la estrategia que se llevará a cabo del 21 de Febrero al 5 de marzo del 2022, siendo un total de 2 semanas tomando en cuenta ambos bloques, **bloque 2** del 21 de Febrero al 25 de Febrero, **Bloque 1** del 28 de Febrero al 5 de Marzo, el tema seleccionado es Los señoríos indígenas en vísperas de la conquista española, perteneciente al eje temático 2. Civilizaciones. El juego gamificado será una prueba final de los aprendizajes

adquiridos durante el desarrollo del eje temático por lo que las actividades previas se desarrollarán en medida de incluir temas anteriores poniendo al alumnado en el dilema de reconocer el pasado, el periodo, culturas mesoamericanas, así como las características, simbología, zonas arqueológicas representativas de cada una de las culturas. El juego gamificado que se aplica tiene por nombre “Misión de Media Luna” (Anexo 10) este juego consiste en encontrar piezas perdidas dentro de un museo virtual el cual en este caso es el Museo Nacional de Antropología e Historia ubicado en la Ciudad de México, cada vez que los alumnos encuentren una pieza podremos acceder al siguiente nivel y seguir encontrando más piezas, haciendo recorridos virtuales reales del museo, resolviendo preguntas de la misma historia y conociendo territorios desconocidos, las recompensas finales de este juego serán dadas grupal e individualmente. Individualmente en el sentido de que los alumnos al participar y acertar correctamente en las preguntas recibirán participaciones extras y grupalmente ya que al finalizar el juego y completar todos los niveles se arroja un certificado al grupo en general, sin embargo este desafío también cuenta con reglas, una de ellas es que solo se cuenta con 5 vidas u oportunidades para poder finalizar el juego.

Este juego aparte de ser digital también cuenta con un apartado físico donde el mapa también se va llenando con las piezas que se van encontrando las cuales serán 17 en total (Anexo 11), desde esculturas, monumentos, zonas arqueológicas, códices y dioses de las distintas culturas mesoamericanas.

*Figura 3: Planificación de contenidos*

Periodo de aplicación	Bloque 2: 21 de febrero - 25 de febrero	Bloque 1: 28 de febrero - 5 de marzo
Tema	Los señoríos indígenas en vísperas de la conquista española	
Eje	Civilizaciones	
Juego gamificado	Misión de Media Luna	
Niveles	17	
Recompensas	Participaciones	

*Fuente: Elaboración propia*

### **2.2.1 Instrumentos para la Planificación del Juego**

Los instrumentos a los que se recurre para la aplicación del juego de gamificación son los siguientes:

Encuesta de valoración: Con ella se construye una idea general del juego a partir de las necesidades de los estudiantes en su rol como jugadores. Esta encuesta sirve de guía para el diseño de contenidos y la elección del juego gamificado a utilizar.

Diagnóstico inicial y prueba final: Este diagnóstico se aplica en principio y fin de la acción con el fin de medir los aprendizajes previos y posteriores del alumnado. Se componen por un total de 10 preguntas cada una con respuestas abiertas

Observación participante: La docente recurre a la practica participante para conocer e indagar sobre las necesidades, características y motivaciones de sus grupos de trabajo.

### **2.2.2 Índice de Participación de los Alumnos**

Antes de trabajar con el juego gamificado cuyo fin es incentivar la participación de los alumnos, se hizo un análisis de participaciones como regularmente se toman en una sesión, para lo cual se hizo el registro específico de cada participación del alumnado en un periodo de 4 semanas, considerando como participación aquella que sea sustentada en respuesta y sea lógica dependiendo los contenidos vistos, se considera también como participación las retroalimentaciones enriquecidas y la iniciativa de cada uno de los alumnos para resolver situaciones de aprendizaje, este periodo de análisis y registro previo se llevo a cabo del 24 de enero al 14 de febrero (Anexo 12).

Cabe mencionar que las características de cada bloque son distintas, aunque pertenecen al mismo grupo el bloque 2 distingue por ser el mas participativo a comparación del bloque 1.

*Figura 4. Índice de participación por bloques del 24 de enero al 14 de febrero*



*Fuente: Elaboración propia*

### **2.2.3 Descripción del Plan de Acción**

La ejecución de este juego conste en primer momento de la elaboración de una secuencia didáctica que cubra los contenidos revisados en los planes y programas de la asignatura de historia así como las necesidades específicas del grupo, las actividades empleadas son fruto de la respuesta de comprensión y atención del

alumnado por lo que se escogen y diseñan con precisión y con el fin que el alumno adquiriera los aprendizajes esperados de la sesión. (Anexo 13)

Para el diseño de la secuencia didáctica se toman como características los siguientes puntos:

- Centrar el enfoque en la asignatura de Historia, así como los principios pedagógicos del Plan de Estudios con el que se está trabajando
- Utilizar herramientas didácticas, físicas o digitales, así como conocer los gustos del alumnado y el clima en el aula
- Plantear situaciones cotidianas de los alumnos mediante casos, experimentos, problemas, visitas, en este caso a través de juegos gamificados.
- Promover el trabajo colaborativo
- Incorporar ambientes propicios de aprendizaje
- Emplear estrategias de enseñanza y aprendizaje
- Elaborar productos tangibles o intangibles que promuevan y evidencien el logro de los aprendizajes
- Implementar la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación

La secuencia didáctica se divide en tres momentos: el inicio, desarrollo y cierre y en cada uno de estos momentos la función y tiempo de empleo es distinto con el fin de promover el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos momentos al igual que la investigación acción son cíclicas ya que una vez que se preparan se imparten y se evalúan durante cada clase o unidad, se planifica otra nueva que debe tener en cuenta lo que ya se ha terminado anteriormente.

Durante el inicio los puntos más relevantes que se tienen que tomar en cuenta para que la secuencia cubra este momento son:

- Recuperación de experiencias, saberes y percepciones de los estudiantes para recordar conocimientos y adquirir nuevas experiencias o competencias.
- Reconocimiento de competencias adquiridas por la experiencia o formación académica
- Integración grupal para crear ambiente de aprendizaje de calidad

Durante el momento de desarrollo se establece que este permite crear ambientes de aprendizaje para la construcción o reconstrucción de conocimientos, los puntos siguientes son lo que se considera tomar en cuenta para su elaboración:

- Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y colaboración, mediante la aplicación de estrategias, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje
- Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula y fuera de ella, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal
- Aplicación de evaluación continua (formativa) para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante
- Recuperación de evidencias de desempeño, producto y conocimiento.

Para el cierre de una secuencia se pone en énfasis las reflexiones y conclusiones argumentativas que permiten conocer los avances o resultados del aprendizaje del estudiante, para ello se destacan los siguientes elementos para tomar en cuenta:

- Verificación del logro de nivel de aprendizaje, propiciar la retroalimentación. Aplicación de evaluación final.
- Verificación del desempeño del propio docente, identificando la pertinencia de las actividades y los materiales empleados.

“Cada docente conoce de primera mano el contexto, necesidades y características particulares de sus alumnos, aunque siempre es importante tener un referente fundamentado con el cual guiarnos al momento de diseñar una secuencia didáctica.” (Díaz, A. 2013)

*Figura 5. Momentos de la secuencia didáctica*



*Fuente. Elaboración propia*

#### **2.2.4 Misión de Media Luna, Juego Gamificado**

El juego de Misión de media luna fue desarrollado con el propósito de apoyar la labor docente y al alumnado en las áreas de Ciencias Sociales e Historia. Con este juego los estudiantes comprenderán los conceptos de espacio y tiempo y su importancia para contextualizar y entender la dinámica de los procesos históricos. El juego se divide en 17 misiones o niveles en las que se tienen que localizar piezas a través de un recorrido virtual por el Museo Nacional de Antropología. Al concluir las misiones se ofrecen varias actividades para que los docentes puedan incorporarlas dentro del aula o usarlas para diseñar actividades o tareas.

Una vez concluida la misión se accede al Atlas del conocimiento, un compendio para explorar y consultar sobre los hechos importantes y la sociedad de nuestro país en los diferentes periodos de nuestra historia. Es un gran recurso de apoyo para las materias de Historia y Geografía ya que contiene las monografías más demandadas en el nivel de educación básica, además de contar con una sección dedicada a las fechas cívicas. El atlas consta de 92 monografías de Historia, 29 de Civismo, 6 de Geografía, más de 10 mapas de México y el mundo y 127 ilustraciones (Anexo 14)

Además, contiene información compatible con los programas oficiales de la Secretaría de Educación Pública, desde 4° año de primaria hasta 3° de secundaria, en materias como Historia, Geografía, Biología y Matemáticas.

Las mecánicas de juego buscan incrementar la motivación y el compromiso de los jugadores mediante la consecución de objetivos y con la finalidad de obtener reconocimiento por parte de la comunidad. Esta mecánica se compone de herramientas, técnicas y programas que se utilizan de forma complementaria para lograr alcanzar los objetivos propuestos de una manera precisa y completa (Cortizo, 2011).



Según Cortizo, algunas de las principales mecánicas de juego son:

**Puntos:** la puntuación puede ser utilizada para recompensar a los usuarios por sus diferentes comportamientos u objetivos conseguidos en una aplicación, indicadores de status, desbloqueo de acceso a nuevos contenidos o invertidos para obtener bienes y regalos.

**Niveles:** umbrales que se cumplen acumulando puntos. Permiten subir de nivel basándose en la participación.

**Premios:** acreditación física o virtual que se ha alcanzado en un objetivo. Los premios pueden clasificarse en trofeos, medallas o logros que suelen ser visibles para otros usuarios con el fin de obtener reconocimiento y alimentar la motivación del resto de jugadores. En este caso se finaliza con una certificación y participaciones extra para la clase.

**Misiones o retos:** afrontar un desafío completo. Los retos y misiones que plantea un juego intentan hacer sentir al usuario que el juego tiene una finalidad, una meta.

**Regalos:** ofrecer bienes gratuitos. El ofrecimiento de regalos puede ser un fuerte componente motivador si se dispone de una comunidad donde la gente desea fomentar y fortalecer las relaciones humanas.

### **2.3 Ejecución del Plan de Acción**

Una vez determinada la fecha de implementación, los recursos y el tema se dio paso a ejecutar el plan de acción en ambos bloques, cada uno correspondiente a la fecha asignada como se mostró en la figura 3 del documento.

En este caso se hizo uso del diario de trabajo para conocer textualmente lo que ocurrió durante la clase.

“El día de hoy la clase fue distinta, esta vez no fue en el aula de clase sino en el aula de biblioteca, esto porque hicimos uso del proyector digital para la implementación de un juego gamificado que lleva por nombre Misión de Media Luna, primero antes de trasladarnos a este espacio en el aula tomé asistencia y di indicaciones para el trabajo de hoy, se trabajó primero con el bloque 2 (todos en silencio, ordenados, y sin tirar basura en la biblioteca, puesto que es un espacio de toda la escuela) llegamos a biblioteca, los alumnos tomaron los asientos que mejor les

parezca a ellos, mientras yo termino de acomodar la computadora y el proyector, se hizo uso de la computadora que ya se encuentra instalada en biblioteca para mayor facilidad; posteriormente le explique al grupo en que consistía la actividad, una vez que yo dije la palabra “juego” todos se emocionaron y empezaron a murmurar en voz alta, todos poniendo atención y comenzamos con el juego, ingresamos los datos de identificación de la escuela, grupo, bloque, las imágenes mostradas fueron llamativas para ellos, una vez aparecido el tablero no hizo falta que yo dijera quién quiere participar, inmediatamente ellos ya tenían la mano arriba e incluso ya estaban hablando que querían pasar primero y que otro después, bueno empezamos, una vez que comenzaban a seleccionar y arrojaba la pregunta inicial el juego entre todos se estaban apoyando, con cuál es la respuesta correcta, qué día vieron ese tema etc. Al final de cuentas todo el grupo estaba participando, una vez completada la pregunta el juego nos arroja a la búsqueda de la pieza en la sala virtual del museo, para ello yo tenía el control del movimiento de la sala por lo que los alumnos me decían si derecha o izquierda, si me alejaba o me acercaba, cuando íbamos pasando por la sala y alcanzaban a ver el objeto que tenían que encontrar se arrojaba en el aula emoción de que ya la habían encontrado, una vez encontrada la pieza procedíamos a leer la información que contenía sobre la pieza, su periodo, localización, características principales, así se fueron encontrando las piezas, el día de hoy sólo encontramos 8 piezas de las 17 que marca el juego cada pieza va agregando mayor dificultad en las preguntas iniciales y en la búsqueda de las mismas, los alumnos la mayor parte de la clase estaban asombrados con las salas de realidad virtual, para quienes no han tenido la oportunidad de ir al museo me comentaron que fue una bonita experiencia y que les dio muchas ganas de ir a ver las piezas del juego pero en la vida real, la participación de los alumnos fue constante y activa, con cada nivel íbamos retroalimentando sobre las piezas, si ya las conocíamos, datos curiosos, actividades previas que ya habíamos elaborado en sesiones pasadas, al final me dijeron que si íbamos a continuar con el juego porque si les había agradado por lo que les comente que si, la próxima sesión continuaríamos con el juego.” Bloque 2 (Diario Normalista, 25/02/2022) Anexo 15

La implementación del juego en el Bloque 1 no fue diferente al del bloque 2, aunque el grupo en sentido general tiene distintas cualidades, las sesiones fueron llevadas con éxito, previamente a las sesiones el bloque ya se consideraba un poco más activo en sus índices de participación, puesto que este bloque tenía menos índice

de participación que el bloque 2 y durante la ejecución del juego el grupo tuvo un comportamiento adecuado, prestando atención y participando de manera organizada, introvertida y respetuosa.

El plan de acción se hizo acorde de la secuencia didáctica que se elaboró para la sesión, cumpliendo adecuadamente con los tiempos establecidos de inicio, desarrollo y cierre de las actividades del día, se llevó a cabo el control preciso de la clase, ya con la experiencia previa de otras clases y conociendo al grupo en manera de trabajo, actitud y participación es que se pudo delimitar el tiempo que se pueda requerir para la aplicación de un juego.

### **Capítulo III. Observación, Reflexión y Resultados**

La implementación de esta nueva didáctica basada en principios de Aprendizaje Activo y Gamificación, permitió obtener resultados interesantes. La investigación fue documentada a través de imágenes en distintas clases, con la finalidad de poder analizar el comportamiento, entusiasmo, aumento de participación y cambio de actitud de los estudiantes. A su vez, también surgió el interés de conocer qué tipo de cambios se podían dar al aplicar esta propuesta didáctica, respecto a la interacción profesor-estudiante, interacción estudiante-estudiante, y el tipo de ambiente contextual generado en el aula. Adicionalmente se fueron realizando anotaciones sobre qué tipo de actividades, dinámicas y métodos de aprendizaje, resultaron más eficaces y fueron mejor aceptados. Entre los cuales destacan: Juegos gamificados y no gamificados, organizadores gráficos y exposiciones. Trabajar en clase con la integración del método de aprendizaje activo y de gamificación, permitió constatar de manera inicial un mejor ánimo en los estudiantes cuando se planteó que la participación sería fundamental y extra a la evaluación de clase, explicando que esta sería continua para ser más justos y valorar su esfuerzo durante todas las sesiones.

Otro tema de interés observado, fue el cambio de comportamiento en la interacción grupal, ya que en otras asignaturas se había observado, que los estudiantes no compartían su conocimiento, y en los trabajos en equipo regularmente terminaban disgustados unos con otros, debido a que sólo algunos trabajan y los demás eran indiferentes, sin embargo, se pudo observar que a través de las diferentes dinámicas de actividades individuales, los estudiantes al terminar antes que sus compañeros y obtener sus puntos, se ofrecían a ayudar y explicar a sus compañeros, con lo cual se fomentó una actitud empática. A su vez, cuando se trabajó en equipo se desarrolló el sentido de pertenencia social, descrito por Christakis (2010) como la característica de compartir, socializar y enfrenar situaciones como miembro de un grupo social con el cual nos identificamos.

Al final de la sesiones y cerrando el eje temático “civilizaciones” se realizó una sesión de retroalimentación sobre qué les habían parecido los temas y si la

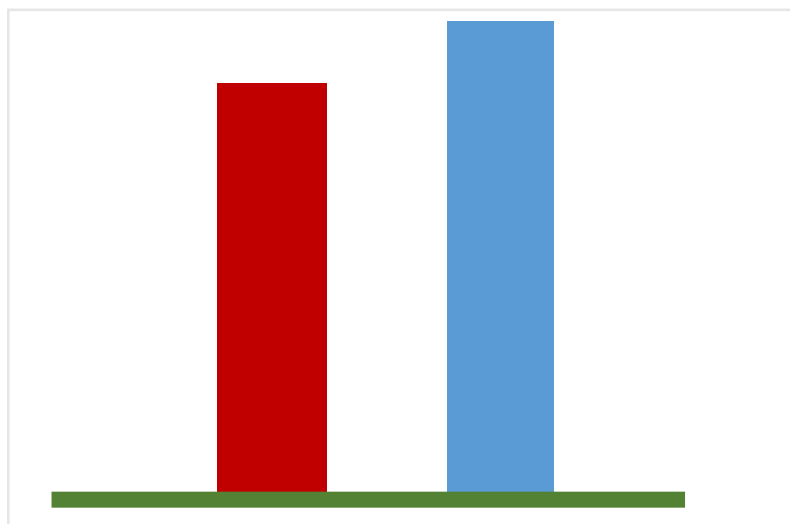
didáctica diseñaba bajo un entorno de Aprendizaje Activo y Gamificación, les había ayudado a motivarse en la clase, esto se realizó a través de autoevaluaciones, donde se considera su propia participación y la manera en la que se llevaron a cabo las sesiones. (Anexo 16)

La reflexión a la que se llega en el transcurso de estas sesiones es que el alumnado es capaz de expandir su conocimiento e ir construyendo una conciencia histórica y empatía por nuestro legado histórico, monumentos, piezas arqueológicas, códices, zonas arqueológicas las cuales existen en todo nuestro país.

Los resultados obtenidos muestran evidencia de que diseñar una propuesta que involucre juegos de gamificación permite a los alumnos ser más activos, puede ser una herramienta bastante poderosa, la cual se encuentra entre una combinación de aprendizaje serio y diversión. Esta experiencia permitió identificar qué tipos de actividades gustaban más, qué tipo de planteamiento les llamaba más la atención, cuales métodos de aprendizaje podían adoptarse o mejorar su aplicación y sobre todo, como plantear y traducir las actividades a realizar en situaciones locales o conocidos como lo son el legado histórico de nuestros antepasados prehispánicos. También nos permitió observar, como la actitud del profesor, la didáctica usada y la manera en que se realizan las prácticas son una fuerte influencia en la motivación de los estudiantes y ayuda a expandir el sentido de participación.

El índice de participación de los alumnos se reflejó de la siguiente manera posterior al juego de gamificación por bloques.

*Figura 6. Índice de participación por bloques del 21 de febrero al 5 de marzo*



*Fuente: Elaboración propia*

Para avalar esta información se refleja en la lista de participaciones posteriores al juego de gamificación, situada en la lista de control de cada sesión de clase y participaciones acumuladas individualmente por los alumnos (Anexo 17).

Dando respuesta a las preguntas de investigación se llega a los siguientes resultados:

*¿Cuáles son los principales problemas de motivación que tienen los alumnos y que afectan su desempeño en la asignatura de Historia?*

R= De manera general los principales problemas de motivación a los que se enfrenta el aula de 2ºA en la asignatura de Historia es que ven a la asignatura como algo aburrido, puro repaso y texto sin importancia, a ello sumando los antecedentes personales derivados de la pandemia y preocupación que los alumnos sienten tras no poder llevar un ciclo regular de clases. Creen que la asignatura de Historia no se hace nada, no toman parte del sentido histórico al que pertenecen como mexicanos.

*¿Cuáles son las mejores estrategias de gamificación para aplicar en la clase de Historia? Preparar*

R= En primer lugar los juegos colectivos, jugar grupalmente o por equipo afianza el sentido del juego gamificado el cual se recomienda aplicar al termino de un eje temático. Otra estrategia es definir los propósitos los cuales se establecen en la secuencia didáctica. Dar a conocer las reglas del juego de manera clara y precisa, así los alumnos tendrán una base de comportamiento y ejecución del juego, parte de las reglas que se recomiendan es el orden para participación, es decir establecer momentos exactos para que el alumno pueda participar. El juego por recompensas es una estrategia que va a generar mucha atención por parte del alumnado estas recompensas pueden ser: participaciones extra en clase, reconocimiento al finalizar el juego e incluso algún incentivo como dulces etc. El juego a través de niveles reta al alumno a ir explorando más partes del juego e ir formando un pensamiento histórico propio de los temas vistos.

Los recursos previos utilizados como lo son, organizadores gráficos, resumen, club de lectura y videos de los temas vistos durante las sesiones.

*¿De que manera se estimula la participación del alumnado por medio de juegos gamificados?*

R= Primero que nada previo al juego se estableció una formación continua utilizando distintos recursos, organizadores gráficos, lecturas, videos, cartas, etc. dependiendo el tema que se esté trabajando. Una vez que se llevó a cabo el juego una de las mejores formas de atraer la atención y estimular la participación es poniendo reglas del juego y ofrecer recompensas en este caso, participaciones extras, siempre y cuando estén sustentadas con el tema que se esta trabajando.

El indice de participación si aumento en los alumnos de 2° A de la Escuela Secundaria Oficial 0212 Belisario Domínguez, gracias a la implementación de juegos gamificados y estrategias previas aplicadas en el aula de clase, siendo participaciones grupales e individuales, aun cuando el salón esta dividido por bloques, ambos alcanzaron un rendimiento adecuado en el trayecto formativo de la clase de Historia.

## **Conclusiones**

En esta investigación, experimentamos con la integración y la esencia de la Gamificación, para generar una didáctica distinta a la tradicional y aumentar el índice de participación del alumnado. A su vez, se experimentó con una dinámica de evaluación continua inmersa en un esquema de gamificación basado en la acumulación de puntos. También se experimentó con el diseño de actividades con diferentes niveles de complejidad, las cuales, a través de una serie de pasos pudieron integrar diversos enfoques de aprendizaje, para con ello, lograr involucrar a los estudiantes de una forma más activa, y hacerlos parte de la clase. Con esta investigación se realizó la reflexión sobre la didáctica que se usa en una clase y que se pueden llegar a experimentar con nuevas formas didácticas que permitan mejorar y hacer adecuaciones en la conducción de grupo, ideas de presentación de teoría,



actividad práctica, considerar nuevas formas de evaluar y consecuentemente mejorar el rendimiento escolar. Todo esto para tratar de encontrar un punto donde estar en el aula sea del disfrute tanto de los profesores como los estudiantes.

De acuerdo con el juego de gamificación implementado, cabe resaltar que las principales estrategias de gamificación para estimular la participación en la clase de Historia son emplear el juego gamificado al final de un tema o eje esto para reconocer el conocimiento construido por los alumnos a través de su evaluación formativa, es decir que el juego va a tomar referencia como una evaluación sumativa dando prioridad al hecho de que el alumno juega al mismo tiempo que afina su conocimiento, otra estrategia es que sea llevado a cabo grupalmente en este caso las necesidades obligaron a que el juego se llevara de esta manera pero cabe decir que fue llevado con éxito, juegos a través de niveles, juegos basados en estímulos, definir propósitos y reglas claras del juego y por ultimo esta ofrecer incentivos o recompensas para que el alumno se sienta motivado pueden ser recompensas tomando en cuenta la calificación u de otro tipo académicas. Así se da respuesta al objetivo general de esta investigación la cual se sometió a una prueba de hipótesis que resulto afirmativa.

Por esta razón, la presente investigación se suma a los esfuerzos que se han venido haciendo durante los últimos años, con el fin de demostrar que a partir de la interacción con las dinámicas y mecánicas de gamificación en contextos educativos, se puede lograr potenciar los niveles de participación y también la motivación en los estudiantes en torno al aprendizaje de la Historia.

## Referencias

1. Aguilar, H. Solange, O. (2018). *La utilización de la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno basado en el nivel de valoración del lugar de trabajo que otorgan los colaboradores, hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que laboren en establecimientos de comida rápida en Lima Metropolitana*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624901/HIDALG\\_O-AO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624901/HIDALG_O-AO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
2. Aguilar, P. Briones, J. Córdova, R. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima, en 2018 II*. [Trabajo de investigación, Escuela de Postgrado Universidad Tecnológica de Perú]. [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar\\_Jaime%20Briones\\_Ronald%20Cordova\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar_Jaime%20Briones_Ronald%20Cordova_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
3. Ajello, A. (2003). “*La motivación para aprender*” Manual de psicología de la educación (pp. 251-271). España: Popular.
4. Bordanave, J. (1982). “*Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje: orientaciones para la docencia universitaria*” IICA. San José, Costa Rica
5. Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*.
6. Burin, D.; Karl I. y L. Levin. 1998. *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Ed. Ciccus. Bs. As. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

7. Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos* (281), 43-48. Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía. <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
8. Flores, O. (2015). *La participación de los estudiantes en el aula como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes* [Tesis para optar al grado de Magister en Gestión y Dirección Educativa]. Universidad Alberto Hurtado, Santiago, Chile. <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloresL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
9. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
10. García, M. (1979) Problemas metodológicos y técnicos de la investigación; la encuesta. *Revista española de de investigaciones sociológicas*. (7), p.35-51
11. Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a.). Ciudad de México.: McGraw-Hill.
12. Kapp, K. (2012). *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco
13. Kemmis, S. (1998): *El curriculum más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid.
14. Krueger, R. A. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica par la investigación aplicada*. Madrid: Pirámide.
15. Morillas, C. (2016). Gamificación en las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. [Tesis de doctorado, Universidad MiguelHernández]. <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%2c%20C%2c%20a9sar.pdf>
16. Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*, Bogotá:U.

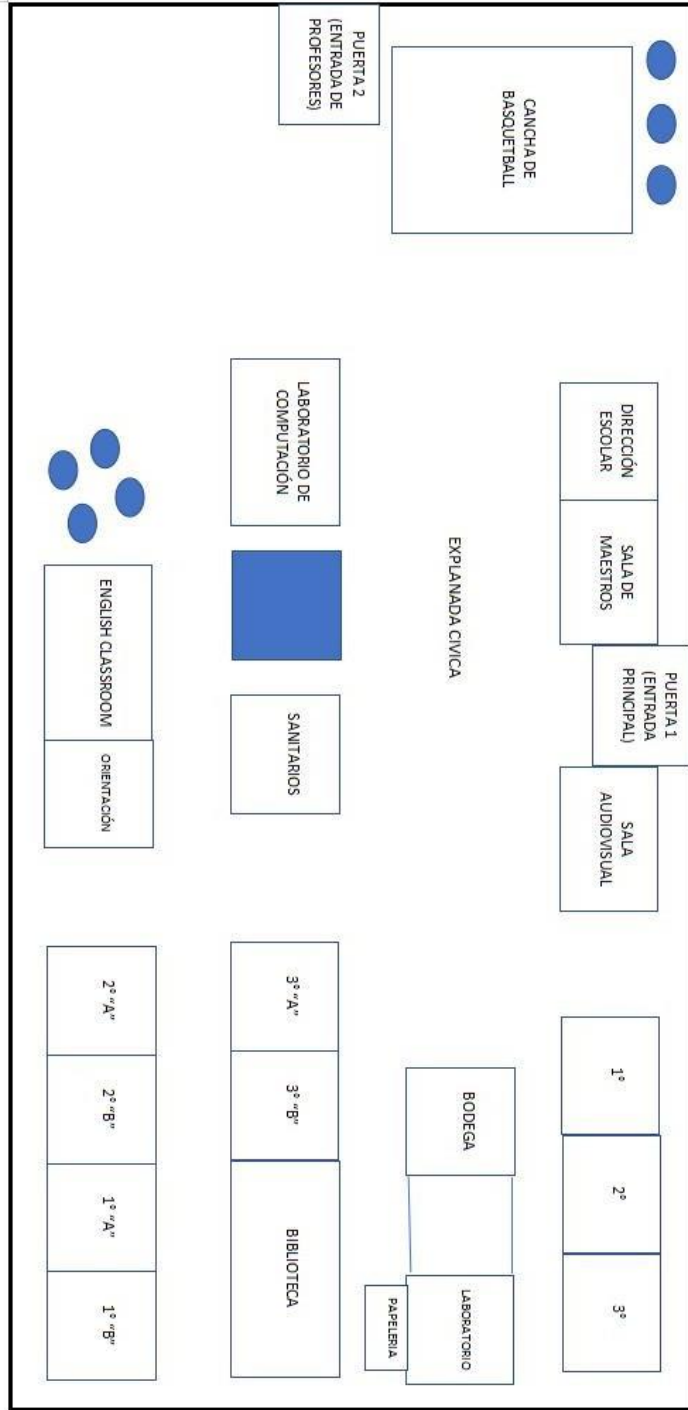
17. Ordoñez, C. (2006). Pensar pedagógicamente, de nuevo, desde el constructivismo. *Revista Ciencias de la Salud*, 4(Especial ), 14-23. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209903>
18. Ortiz G, (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), pp. 93-110 .  
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
19. Piaget, J. (1968) *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Proteo
20. Prieto (2005). La participación estudiantil ¿un camino hacia su emancipación?. *Theoria*, 14 (1), 27-36
21. Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación, cómo motivar al alumnado y mejorar el clima en el aula*. OCEANOS S.L.U. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
22. Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la Investigación* Málaga:Ediciones Aljibe.
23. Sánchez, C. (2019). *Normas APA – 7ma (séptima) edición*. NormasApa (7ma edición). <https://normas-apa.org/>
24. Sarramona, J. Rodríguez, T. (2010). “Participación y calidad de la educación” Barcelona, ICE
25. Werthein, J. Argumedo, M. (1984) “Elaboración curricular y aprendizaje colectivo en la educación participativa” IICA. San José, Costa Rica
26. Zepeda, S., Abascal, R. y Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*. 12(6), 315-325.  
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>
27. Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge

## Anexos

### *Anexo 1. Comunidad de Tezoyuca*

<b>Nombre oficial:</b>	Tezoyuca
<b>Código INEGI:</b>	15100
<b>Cabecera:</b>	Tezoyuca
<b>Región:</b>	Región XV Texcoco
<b>Gentilicio:</b>	tezoyuquenses
<b>Clave LADA:</b>	594
<b>Código Postal:</b>	56000
<b>Teléfonos presidencia:</b>	594-9-56-45-74; 594-9-56-40-32
<b>Dirección presidencia:</b>	Presidencia Municipal Pascual Luna # 20, Barrio la Ascensión, Tezoyuca, Méx. CP. 56000
<b>Número de localidades del municipio:</b>	14
<b>Superficie del municipio en km2:</b>	17
<b>% de superficie respecto al estado:</b>	0.08

**Anexo 2. Croquis de la Escuela Secundaria Oficial 0212 Belisario Domínguez**



### *Anexo 3. Entrevista a la Directora Escolar*

Saludo y presentación del entrevistado y entrevistador:

1. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en esta institución?
  
2. ¿Cuál es el reto educativo más grande al que la institución se ha enfrentado este último año?
  
3. ¿Considera que la escuela cumple con las medidas necesarias establecidas por el sector de salud en este regreso a clases?
  
4. ¿De qué manera afectó la pandemia derivada del Covid 19 a los actores de esta institución?
  
5. ¿Considera que la plantilla docente de la institución cumple con las expectativas de enseñanza la comunidad escolar?
  
6. ¿Cómo es su comunicación con los alumnos de la institución?
  
7. ¿Qué aspectos considera para la asignación de comisiones a los docentes de la institución?
  
8. ¿Además del Covid 19 que otro factor de riesgo considera importante prevenir en la institución?
  
9. ¿La institución brinda algún apoyo de carácter emocional a alumnos, docentes y padres de familia?
  
10. ¿Cuáles son las estrategias que en conjunto con la plantilla de docentes de la institución han implementado para el beneficio de los alumnos?

Culminación de la entrevista, agradecimiento y despedida

#### *Anexo 4. Entrevista a Docentes Escolares*

1. ¿Cuántos grupos tiene a cargo?
2. ¿De qué manera se transformó su desempeño a partir del cambio de clases virtuales a las presenciales?
3. Durante las clases virtuales, ¿Todos sus alumnos se conectaban?
4. En este regreso a clases ¿Cómo retoma los aprendizajes previos de sus alumnos?
5. ¿Qué estrategias de enseñanza-aprendizaje aplica ahora con sus alumnos?
6. ¿Cuál ha sido el mayor reto al que se ha enfrentado hasta el día de hoy en el ámbito educativo?
7. ¿Cómo genera la empatía histórica en sus alumnos?
8. ¿Considera que la institución cumple con las medidas de higiene necesarias y permanentes del regreso a clases?
9. ¿Considera que sus alumnos están interesados por la clase de Historia?
10. ¿Qué recursos utiliza para poder innovar la clase de Historia?



### *Anexo 5. Entrevista a Padres de Familia*

1. ¿Por qué razón decidió que su hijo regresara a clases de manera presencial?
2. ¿Con que frecuencia acude a la escuela para conocer el rendimiento académico y las propuestas educativas para el mejoramiento escolar de su hijo?
3. ¿La escuela donde estudia su hijo o hijos cuenta con todos los materiales de sanitización, personal para la higiene permanente y la infraestructura adecuada para el regreso a clases presenciales? ¿De qué manera?
4. ¿Considera que es un riesgo de contagio regresar a clases presenciales sin que todos los que intervienen en el proceso educativo y población en general estén vacunados? ¿Por qué?
5. En cuanto a las clases virtuales ¿Cómo fue el desempeño de su hijo (a)?
6. ¿De qué manera apoyo al desempeño académico de su hijo (a) durante la contingencia sanitaria?
7. ¿De qué manera afecto la pandemia su economía?
8. ¿Cómo describiría a la comunidad de Tezoyuca?
9. ¿Qué actividad económica considera relevante en la comunidad?
10. ¿Qué costumbres o tradiciones puede destacar de la comunidad?
11. ¿Cuáles considera que son los principales factores de riesgo dentro de la comunidad? (alcoholismo, drogadicción, delincuencia, etc.)

### *Anexo 6. Entrevista a Alumnos de la Institución*

1. ¿Conocías tu escuela antes de las clases presenciales?
2. ¿Cómo te has sentido emocionalmente con el regreso a clases?
3. ¿Cómo afectaron tu formación académica las clases en línea?
4. ¿Consideras que la historia es importante? ¿por qué?
5. ¿Recibes apoyo por parte de tus padres para seguir con tu educación?
6. ¿Cómo es la relación con tus compañeros de clase?
7. ¿Qué actividades te gusto desarrollar durante el trabajo a distancia y quisieras seguir implementando?
8. ¿Ya conocías a tus maestros antes del regreso a clases?
9. ¿Qué asignaturas son más de tu agrado?
10. ¿Cómo consideras que es el ambiente de trabajo con tus maestros?

### Anexo 7. Orden de Lista por Bloques

<b>Nombre del alumno</b>	<b>Bloque</b>
ALVAREZ HERNÁNDEZ BELEN	BLOQUE 1
ALVAREZ HERNÁNDEZ JAZMIN	BLOQUE 1
BRAVO TORRES YOEL EMMANUEL	BLOQUE 1
CAMACHO NOLASCO LUIS ADRIAN	BLOQUE 1
CRUZ REYES CITLALI YEYJEKTSI	BLOQUE 1
DE JESUS ESCOBAR LESLY VIANEY	BLOQUE 1
DEHESHA MERCADO MARYELA BERENICE	BLOQUE 1
DIAZ LINARES DENISE	BLOQUE 1
DIAZ RAMOS ULISES	BLOQUE 1
FLORES NIEVES OSVANY	BLOQUE 1
GARCIA GARCIA MEREDITH YAMILET	BLOQUE 1
GOMEZ GONZALES RUBEN	BLOQUE 1
GONZALEZ VALENCIA JESÚS DAVID	BLOQUE 1
GUEVARA FLORES MICHELLE ALEJANDRA	BLOQUE 1
HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ ITZEL	BLOQUE 1
JUAREZ PÉREZ DULCE VIANEY	BLOQUE 1
LEYVA RIVERO AMAYA AMEYALI	BLOQUE 1
LUCERO CASTAÑEDA DANIELA	BLOQUE 2
MADRID RAMOS ASAF ESAU	BLOQUE 1
MEJIA PERALTA BRAYAN EMIR	BLOQUE 1
MESAS NOPANTITLA ANDREA	BLOQUE 2
MORENO VALDES NADIA AQUETZALLI	BLOQUE 2
OLGUIN OMAÑA YOSGART JOSUE	BLOQUE 2
ONOFRE MORALES ALEXIS JAVIER	BLOQUE 2
PEREA GARCIA JESUS SHADAI	BLOQUE 2
PEÑA MENDOZA KEVIN LEONARDO	BLOQUE 2
RAMÍREZ ROJAS DAVID	BLOQUE 2
RAMOS LINARES ESTRELLA BEATRIZ	BLOQUE 2
REGALADO LUNA ADELA DE JESÚS	BLOQUE 2

REGALADO ZAMORANO ALDAHIR	BLOQUE 2
RICARDO ANDRES RODRIGO	BLOQUE 2
RODRÍGUEZ AVILA DIEGO GAEL	BLOQUE 2
RODRÍGUEZ TREJO VALENTINA	BLOQUE 2
ROMERO PERIAÑEZ LIZETH	BLOQUE 2
RUIZ PRADO BELEN	BLOQUE 2
SANTIAGO FLORES ISAIAS	BLOQUE 2
TAPIA GARCIA MARIANA	BLOQUE 2
VALENCIA ZAMORA MARCO YAEL	BLOQUE 1
VÁZQUEZ FELIPE RICARDO	BLOQUE 2

### Anexo 8. Tipo de Aprendizaje en los Alumnos

<b>Nombre del alumno</b>	<b>Bloque</b>
ALVAREZ HERNÁNDEZ BELEN	VISUAL
ALVAREZ HERNÁNDEZ JAZMIN	VISUAL
BRAVO TORRES YOEL EMMANUEL	VISUAL
CAMACHO NOLASCO LUIS ADRIAN	KINESTÉSICO
CRUZ REYES CITLALI YEYJEKTSI	VISUAL
DE JESUS ESCOBAR LESLY VIANEY	VISUAL
DEHESHA MERCADO MARYELA BERENICE	VISUAL
DIAZ LINARES DENISE	VISUAL
DIAZ RAMOS ULISES	VISUAL
FLORES NIEVES OSVANY	VISUAL
GARCIA GARCIA MEREDITH YAMILET	VISUAL
GOMEZ GONZALES RUBEN	VISUAL
GONZALEZ VALENCIA JESÚS DAVID	KINESTÉSICO
GUEVARA FLORES MICHELLE ALEJANDRA	VISUAL
HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ ITZEL	VISUAL
JUAREZ PÉREZ DULCE VIANEY	KINESTÉSICO
LEYVA RIVERO AMAYA AMEYALI	KINESTÉSICO
LUCERO CASTAÑEDA DANIELA	VISUAL
MADRID RAMOS ASAF ESAU	VISUAL
MEJIA PERALTA BRAYAN EMIR	KINESTÉSICO
MESAS NOPANTITLA ANDREA	VISUAL-KINESTÉSICO
MORENO VALDES NADIA AQUETZALLI	VISUAL
OLGUIN OMAÑA YOSGART JOSUE	KINESTÉSICO
ONOFRE MORALES ALEXIS JAVIER	VISUAL
PEREA GARCIA JESUS SHADAI	VISUAL
PEÑA MENDOZA KEVIN LEONARDO	KINESTÉSICO
RAMÍREZ ROJAS DAVID	KINESTÉSICO
RAMOS LINARES ESTRELLA BEATRIZ	VISUAL
REGALADO LUNA ADELA DE JESÚS	KINESTÉSICO

REGALADO ZAMORANO ALDAHIR	VISUAL
RICARDO ANDRES RODRIGO	VISUAL
RODRÍGUEZ AVILA DIEGO GAEL	VISUAL
RODRÍGUEZ TREJO VALENTINA	VISUAL
ROMERO PERIAÑEZ LIZETH	VISUAL
RUIZ PRADO BELEN	VISUAL
SANTIAGO FLORES ISAIAS	VISUAL
TAPIA GARCIA MARIANA	KINESTÉSICO
VALENCIA ZAMORA MARCO YAEL	VISUAL- KINESTÉSICO
VÁZQUEZ FELIPE RICARDO	VISUAL- KINESTÉSICO

“No se realizó el test de aprendizaje a los alumnos debido a que la orientadora recientemente ya lo había elaborado, en este aspecto se destaca que 26 alumnos son visuales, 11 son kinestésicos 3 son visuales-kinestésicos”

## Anexo 10. Juego "Misión de Media Luna"



## Anexo 11. Apartado Físico del Juego

# Misión: una media luna



### PERIODO LÍTICO y NEOLÍTICO

15,000 a.C. al 2,500 a.C.

1. Descubrimiento del fuego y uso del fuego para cocinar y calentar.

2. Primeros cultivos de maíz, frijol y calabaza.

3. Primeros animales domesticados: perro, vaca, cerdo.

4. Primeros instrumentos musicales.



Map showing Mexico with regions: **Altiplano Central**, **Costa del Golfo**, **Oaxaca**, **Occidente**, **Zona Maya**. Locations 1-17 are marked across the map.

### POSCLÁSICO

900 d.C. al 1521 d.C.

1. Surgimiento de Tula, Cholula, Cuicuilco y Xochimilco.

2. Construcción del templo y de los cuicuilcos mayas de Yucatán.

3. Primeros escritos: el libro de los muertos, el calendario.

4. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

5. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

6. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

7. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

8. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

9. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

10. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

11. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

12. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

13. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

14. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

15. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

16. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

17. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

### PRECLÁSICO

2,500 a.C. al 200 a.C.

1. Primeros cultivos de maíz, frijol y calabaza.

2. Primeros animales domesticados: perro, vaca, cerdo.

3. Primeros instrumentos musicales.

4. Primeros instrumentos musicales.

### CLÁSICO

200 d.C. al 900 d.C.

1. 100 a.C. - 100 d.C. Apogeo de Teotihuacan de Tercer Milenio.

2. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

3. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

4. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

5. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

6. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

7. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

8. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

9. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

10. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

11. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

12. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

13. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

14. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

15. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

16. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

17. 100 a.C. - 100 d.C. Construcción del templo de Quetzalcoatl en Teotihuacan.

### POSCLÁSICO

900 d.C. al 1521 d.C.

1. Surgimiento de Tula, Cholula, Cuicuilco y Xochimilco.

2. Construcción del templo y de los cuicuilcos mayas de Yucatán.

3. Primeros escritos: el libro de los muertos, el calendario.

4. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

5. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

6. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

7. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

8. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

9. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

10. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

11. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

12. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

13. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

14. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

15. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

16. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.

17. Primeros mapas: el mapa de Aztlán.



**Anexo 12. Lista de Participación Previo a la Implementación del Juego Gamificado, del 24 de Enero al 14 de febrero.**

● Bloque 1  
● Bloque 2

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	GRADO: <u>SEGUNDO</u> GRUPO: <u>2º TRIMESTRE</u>											
1	ALAVEZ HERNANDEZ BELEN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	ALAVEZ HERNANDEZ JAZMIN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	BRAYO TORRES YOEL EMMANUEL	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
4	CAMACHO NOJASSO LUIS ADRIAN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5	CHIZ REYES CIATAL YENEKISI	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
6	DE JESUS ESCOBAR ESTEY VIANEY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
7	DEHESA MERCADO MARVELA BERENICE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
8	DIAZ LINARES DENISE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
9	DIAZ RAMOS ULSES	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
10	FLORES NIEVES OSVANY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
11	GARCIA GARGA MEREDITH YAMILET	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
12	GOMEZ GONZALEZ RUBEN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
13	GONZALEZ VALENCIA MESUS DAVID	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
14	GUEVARA FLORES MICHELLE ALEXANDRA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
15	HERNANDEZ HERNANDEZ TIZEL	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
16	JUANPEZ PEREZ DULCE VIANEY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
17	LEIVA RIVERO AMALIA ANEKAU	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
18	LECHERO CASTAÑEDA DANIELA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
19	MADRID RAMOS ASAF ESAU	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
20	MEJIA BECALTA BRAVIAN EMIR	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
21	MESAS NOPALITTA ANDREA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
22	MORENO VALDES NADIA AQUEZZALI	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
23	OSQUIN OMAÑA YOSGART JOSUE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
24	ONDREI MORALES ALEXIS JAVIER	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
25	PEREA GARCIA JESUS SHADAI	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
26	PENA MENDOZA KEVINLEONARDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
27	RAMIREZ PRADO ULSES GIOVANNI	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
28	RAMIREZ ROJAS DAVID	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
29	RAMOS LINARES ESTRELLA BEATRIZ	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
30	REGALADO LUNA ADELIA DE JESUS	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
31	REGALADO ZAMORANO ALDAHIR	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
32	RICARDO ANDRES RODRIGO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
33	RODRIGUEZ AVILA DIEGO GAEL	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
34	RODRIGUEZ TREJO VALENTINA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
35	ROMERO PERANES LIZETH	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
36	RUIZ PRADO BELEN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
37	SANTIAGO FLORES ISAIAS	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
38	TAPIA GARCIA MARIANA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
39	VALENCIA ZAMORA MARCO YANEL	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
40	VAZQUEZ FELIPE RICARDO	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

Vo. Bo.   
 DIRECCION ESCOLAR   
 MTRA. GABRIELA RIVERO LIMA   
 MTRA. RIVERO LINDON ZEPEDA

**Anexo 13. Secuencia Didáctica para la Sesión de Implementación**

## del Juego de Gamificación

PLAN DE SESIÓN		
<b>Escuela Secundaria</b> <b>Oficial N° 0212 "Belisario Domínguez"</b>		<b>Turno Matutino</b> CCT. 15EES0427U
<b>Asignatura:</b> Historia de México II	<b>Docente titular:</b> Daniela Sánchez Rojas <b>Docente en Formación:</b> Lucero Beatriz Vázquez Almeraya	<b>Carga horaria semanal:</b> 4 <b>Horario:</b> Lunes: 9:30 - 10:20 Miércoles: 7:50 – 8:40 Jueves: 10:40 – 11:30 Viernes: 10:40 – 11:30
<b>Grado:</b> 2° <b>Grupo:</b> "A"	<b>Período de Aplicación:</b> Del 21 de Febrero al 5 de Marzo	
<b>Eje:</b> Civilizaciones	<b>Tema:</b> Los reinos indígenas en vísperas de la Conquista española	
<b>Subtema:</b> El comienzo del fin de Mesoamérica La conformación de Tenochtitlán La Triple Alianza La Conquista de México-Tenochtitlán	<b>Aprendizaje Esperado:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Identifica algunos reinos indígenas en vísperas de la Conquista</li> <li>◆ Reconoce la existencia de una relación entre la política, la guerra y la religión.</li> <li>◆ Reflexiona sobre las diferencias culturales entre españoles e indígenas en la época</li> </ul>	
<b>Enfoque pedagógico:</b> Desarrollo de un pensamiento crítico, la valoración sobre la conservación del patrimonio natural y cultural	<b>Campo Formativo:</b> Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	
<b>Estrategias de aprendizaje:</b> Juego, Recursos digitales e imágenes		

<b>SESIÓN 1</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>MOMENTO</b>	
<b>INICIO</b> (15 minutos)	<p>M: Saluda al grupo de manera respetuosa</p> <p>M: Retroalimentación de la sesión pasada a cargo de la docente titular</p> <p>M: Dicta eje, tema, subtema y aprendizaje esperado</p> <p>M: Pasa asistencia</p>
<b>DESARROLLO</b> (25 minutos)	<p>M: Muestra imágenes de escenas de guerra y sacrificios humanos para rescatar aprendizajes previos (anexo 1)</p> <p>A: Participa en describir las imágenes y su significado (¿Qué es lo que ve?, ¿qué escena representa?, ¿en que cultura se sitúa?)</p> <p>M: Explica el Comienzo del fin de Mesoamérica a través de imágenes</p>
<b>CIERRE</b> (10 minutos)	<p>A: Retroalimenta la sesión con participación voluntaria</p> <p>M: Resuelve dudas de los alumnos</p> <p>*Pausa activa: Glosario de palabras (5 minutos)</p>
<b>SESIÓN 2</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>MOMENTO</b>	
<b>INICIO</b> (15 minutos)	<p>M: Saluda al grupo de manera respetuosa</p> <p>M: Pasa asistencia</p> <p>M: Retroalimenta de forma grupal la sesión anterior</p> <p>M: Muestra el video (Tenochtitlán, duración: 4:56 minutos) (Anexo 2)</p>
<b>DESARROLLO</b> (20 minutos)	<p>A: Rescata las ideas principales del video visto y las anota en el cuaderno de clase</p> <p>A: Lectura "La Triple Alianza" pág. 150-152 del libro de texto</p> <p>M Explica el tema: Tlaxcala y otros señorios independientes a través de recursos digitales</p>
<b>CIERRE</b> (15 minutos)	<p>M: Reparte una copia "crucigrama" sobre lo visto hasta el momento (Anexo 3)</p> <p>A: Resuelve el crucigrama, recorta y pega en el cuaderno de clase</p> <p>M: Revisa y registra actividad del día</p> <p>M: Escribe en el pizarrón de clase la tarea para la siguiente sesión (Traer el siguiente material: 1 abateleaguas, papel crepe verde, blanco y rojo, pit o resistol y tijeras)</p>

### SESIÓN 3

#### ACTIVIDADES

MOMENTO			
INICIO (10 minutos)	M: Saluda al grupo de manera respetuosa M: Pasa asistencia A: <u>Retroalimenta</u> a través del crucigrama lo visto la sesión pasada M: Da a conocer las instrucciones para la actividad final <u>“Misión de Media Luna”</u> A: Participar en el proceso de seguimiento a la misión, lee la información y visualiza las distintas salas del <i>Museo / Instituto Nacional de Antropología e Historia</i> A: Resolver la misión de forma grupal a fin de encontrar todas las piezas prehispánicas M: Mostrar el certificado una vez que el juego haya sido completado		
DESARROLLO (20 minutos)	: Reparte una copia a cada alumno y explica en que consiste la “Autoevaluación” (Anexo 4) A: Llena de manera crítica la autoevaluación de acuerdo a sus aprendizajes adquiridos		
CIERRE (20 minutos)	: Reparte una copia a cada alumno y explica en que consiste la “Autoevaluación” (Anexo 4) A: Llena de manera crítica la autoevaluación de acuerdo a sus aprendizajes adquiridos		
<b>Evaluación:</b> <u>Sumativa</u>	<b>Instrumento de evaluación:</b> Lista de seguimiento Autoevaluación	<b>Recurso y material didáctico:</b> Copias, recursos digitales, juegos y recompensas	<b>Evidencias del aprendizaje:</b> Evidencia por desempeño
<p style="text-align: center;"><b>Trabajo esperado:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apuntes en el cuaderno de clase</li> <li>2. Crucigrama</li> <li>3. Misión de media luna</li> </ol>			
<b>Observaciones:</b>			
En la sesión 2 se integra una actividad en conmemoración al día de la bandera La actividad de glosario en la sesión 4 es la actividad de evidencia del ámbito 4 del PEMC para fortalecer la comprensión y análisis de palabras desconocidas La semana se recorre a solo 3 sesiones por motivo del consejo técnico el día viernes			

**ANEXOS**

**Anexo 1** (escenas de guerra del Códice Durán y escenas de sacrificios humanos del Códice Florentino)



Anexo 2 (Video "Tenochtitlán" Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fK31xWUCoMU&t=219s>)





#### Anexo 4 (Autoevaluación)

Escuela Secundaria Of. No. 0212 Belisario Domínguez

Autoevaluación: Historia II 2ºA

Los Señorios Indígenas en Vísperas de la Conquista Española

Nombre: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Marca con una X el casillero que consideres que representa tu trabajo en clases. Luego, responde la pregunta que se solicita al final

CRITERIO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES
Participé en la clase cuando la profesora me lo solicito			
Respeté los turnos de habla de mi profesora y compañeros			
Realicé las actividades en tiempo y forma			
Me esforcé por finalizar mis actividades en clase			
Participé de manera voluntaria en el juego de Misión de Media Luna			
Identifiqué algunos señorios indígenas			
Reconocí la importancia de los objetos, esculturas y zonas arqueológicas para conocer el pasado			
Aprendí el proceso que dio origen a la Conquista Española			
<b>?Qué calificación te pondrías de acuerdo al desempeño que tuviste en el desarrollo de este tema?</b>			



Anexo 14. Atlas del Conocimiento del Juego

**México Contemporáneo**  
**México en la Actualidad**



**México en la actualidad**

Hablar de la historia de México en los últimos años no es una tarea fácil, ya que aún no se puede juzgar correctamente la importancia y las consecuencias de los hechos del más reciente pasado nacional. Pero es evidente que, en términos generales, el México de finales del siglo XX fue muy diferente al que había hace veinte años o al que había en 1940, año en que puede decirse que terminó la etapa del México revolucionario. Muchas veces se olvida que las instituciones actuales son producto de numerosas luchas libradas por un buen número de los antepasados de los actuales mexicanos. El México de hoy, con sus defectos y virtudes, es el resultado del esfuerzo de nuestros padres y abuelos. Cada vez los servicios médicos llegan a mayor población, así como los servicios de comunicaciones y transportes, aunque también es cierto que el progreso tanto económico como tecnológico ha provocado problemas a los que nunca antes se había enfrentado la nación.

Vivimos ahora en un lugar donde hay libertad de expresión y donde cada vez hay más democracia. Aún hoy perduran muchas injusticias sociales, pero para resolverlas tenemos que hacer un recuento de

1876  
1909

El Porfiriato (1876-1910) La Revolución Mexicana (1910-1940) México en la Actualidad (1940-1999)



3/3

Anexo 15. Evidencia de Implementación en el Aula de Clase



¿Cuál es mi Misión?

¿Cómo inicio mi búsqueda?



12



2



10



1



5



16



17



3



14



8



7



11



15



6



9



13



Al encontrar cada pieza no olvides  
pegar su calcomania  
en tu cuadernillo

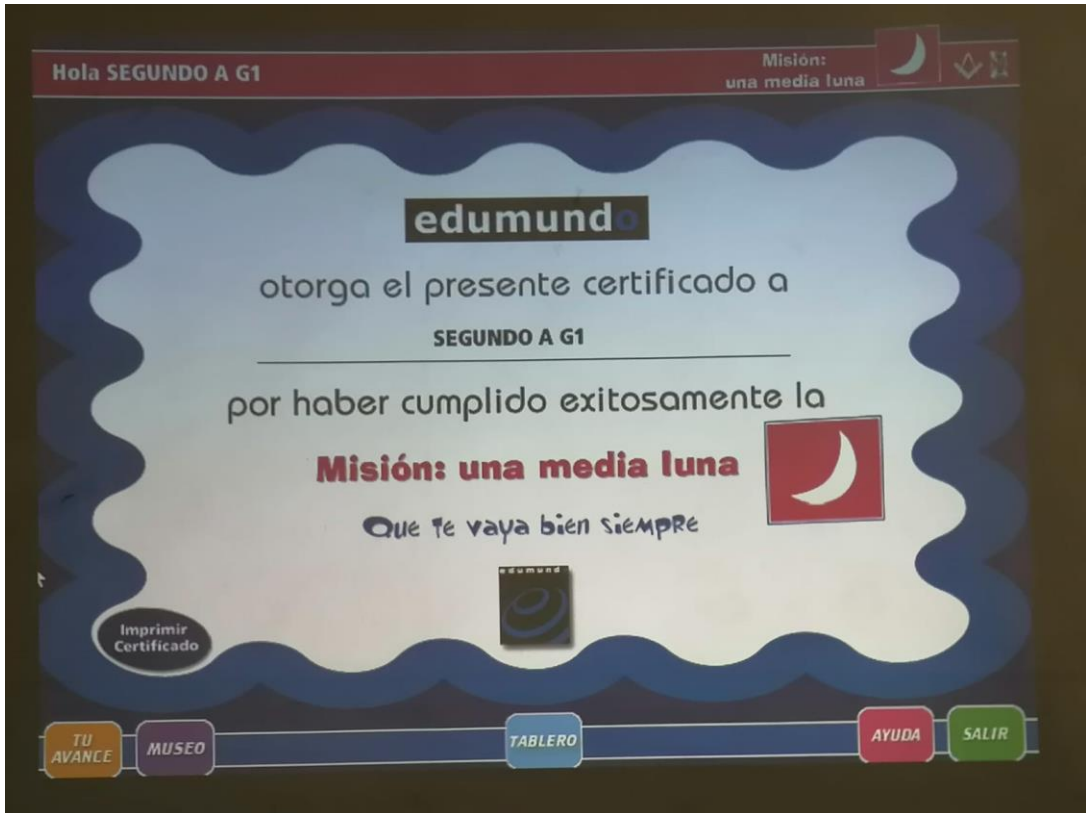
EN  
BUSQUEDA

MUSEO

INSTRUCIONES

AYUDA

SALIR







**Anexo 16. Autoevaluaciones**

"Tu estudio de  
es una inversión  
anc

Escuela Secundaria Of. No. 0212 Belisario Domínguez  
Autoevaluación: Historia II 2<sup>ª</sup>A

Escuela Secundaria Of. No. 0212 Belisario Domínguez  
Autoevaluación: Historia II 2<sup>ª</sup>A  
Los Señoríos Indígenas en Vísperas de la Conquista Española

Nombre: Belén Ruiz Prado

Instrucciones: Marca con una X el casillero que consideres que representa tu trabajo en clases. Luego, responde la pregunta que se solicita al final

CRITERIO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES
Participé en la clase cuando la profesora me lo solicitó	X		
Respeté los turnos de habla de mi profesora y compañeros	X		
Realicé las actividades en tiempo y forma	X		
Me esforcé por finalizar mis actividades en clase	X		
Participé de manera voluntaria en el juego de Anagrama y Misión de Media Luna	X		
Identifiqué algunos señoríos indígenas	X		
Reconocí la importancia de los objetos, esculturas y zonas arqueológicas para conocer el pasado	X		
Aprendí el proceso que dio origen a la Conquista Española	X		
¿Qué calificación te pondrías de acuerdo al desempeño que tuviste en el desarrollo de este tema?			
9.5			

Indígenas  
03 MAR 2  
"Tu estudio  
hoy es una in  
para el mar  
"

Escuela Secundaria Of. No. 0212 Belisario Domínguez  
Autoevaluación: Historia II 2<sup>ª</sup>A  
Los Señoríos Indígenas en Vísperas de la Conquista Española

Nombre: Jazmin Alvarez Hernandez

Instrucciones: Marca con una X el casillero que consideres que representa tu trabajo en clases. Luego, responde la pregunta que se solicita al final

CRITERIO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES
Participé en la clase cuando la profesora me lo solicitó		X	
Respeté los turnos de habla de mi profesora y compañeros	X		
Realicé las actividades en tiempo y forma		X	
Me esforcé por finalizar mis actividades en clase	X		
Participé de manera voluntaria en el juego de Anagrama y Misión de Media Luna			X
Identifiqué algunos señoríos indígenas		X	
Reconocí la importancia de los objetos, esculturas y zonas arqueológicas para conocer el pasado		X	
Aprendí el proceso que dio origen a la Conquista Española			X
¿Qué calificación te pondrías de acuerdo al desempeño que tuviste en el desarrollo de este tema?			
8			

"Tu estudio de hoy  
es una inversión  
para el mañana"

Escuela Secundaria Of. No. 0212 Belisario Domínguez  
Autoevaluación: Historia II 2<sup>a</sup>A  
Los Señoríos Indígenas en Vísperas de la Conquista Española

Nombre: Araceli Escobedo Muñoz

Instrucciones: Marca con una X el casillero que consideres que representa tu trabajo en clases. Luego, responde la pregunta que se solicita al final

CRITERIO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	POCAS VECES	NUNCA
Participé en la clase cuando la profesora me lo solicitó	X			
Respeté los turnos de habla de mi profesora y compañeros	X			
Realicé las actividades en tiempo y forma		X		
Me esforcé por finalizar mis actividades en clase	X			
Participé de manera voluntaria en el juego de Anagrama y Misión de Media Luna		X		
Identifiqué algunos señoríos indígenas		X		
Reconocí la importancia de los objetos, esculturas y zonas arqueológicas para conocer el pasado		X		
Aprendí el proceso que dio origen a la Conquista Española		X		

¿Qué calificación te pondrías de acuerdo al desempeño que tuviste en el desarrollo de este tema?

8

¿Qué calificación te pondrías de acuerdo al desempeño que tuviste en el desarrollo de este tema?

**Anexo 17. Lista de Participación Posterior a la Implementación  
del Juego Gamificado**

