



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“LA GAMIFICACIÓN COMO PROPUESTA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS DE SECUNDARIA EN MATERIA DE LA HISTORIA”

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

PRESENTA
GIBRAM JOEL MALDONADO GONZÁLEZ

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. GIBRAM JOEL MALDONADO GONZÁLEZ
P R E S E N T E.**

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:

- La gamificación como propuesta de estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje para aumentar la motivación de los alumnos de secundaria en materia de la Historia.

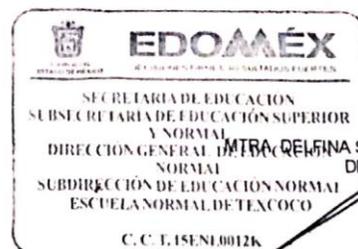
Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciado en Enseñanza y Aprendizaje de Historia en Educación Secundaria.

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

ATENTAMENTE

Juana Roque Pérez
DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



VoBo.

Reina Santos Estrada Montes de Oca
DIRECTORA ESCOLAR

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

DEDICATORIA.

A mi madre Santa González Bojorguez, mis hermanas, y al resto de mi familia.

Gracias por su gran apoyo y estar conmigo durante mi crecimiento.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: Marco metodológico.	12
1.1 Planteamiento del problema.	13
1.2 Pregunta general.....	15
1.3 Preguntas de específicas:	15
1.4 Objetivo general.....	15
1.5 Objetivos específicos.....	15
CAPÍTULO II: El conocimiento histórico.	16
2.1 ¿Qué es el Conocimiento Histórico?	17
2.2 Importancia del aprendizaje de la historia 18	
2.3 Importancia del aprendizaje de la Historia en alumnos de secundaria.....	20
2.4 Objetivo de la materia de la Historia en alumnos de educación secundaria.....	22
2.5 Importancia de la motivación en el aprendizaje de la Historia.....	23
CAPÍTULO III: ANTECEDENTES DE LA GAMIFICACIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS.	28
3.1 Gamificación y su historia.	29
3.2 Conceptos:.....	39
3.2.1 Gamificación.....	39
3.2.2 Gamificación educativa.	41
3.2.3 Juegos tradicionales.	42
3.2.4 Videojuegos.....	43
3.2.5 La motivación.	43
3.2.6 Enseñanza.....	45
3.2.7 Aprendizaje	46
CAPÍTULO IV: LA FALTA DE MOTIVACIÓN EN LA MATERIA DE HISTORIA.	47
4.1 El problema de la falta de motivación en la materia de Historia.....	48
4.2 Consecuencias de la falta de motivación en adolescentes.	49
4.3 Importancia de la motivación en educación secundaria.....	50
4.4 La visión de los alumnos de secundaria hacia la materia de Historia.	51
4.5 La Gamificación y su apoyo en aumentar la motivación.....	52

CAPITULO V: LA GAMIFICACIÓN COMO UNA ESTRATEGIA.....	56
5.1 La gamificación en la materia de la Historia.....	57
5.2 Tipos de Juego en el desarrollo de los adolescentes.	60
5.3 Tipos de jugador.....	61
5.4 La gamificación no es crear un juego.	62
5.4.1 Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.	64
5.5 Elementos para poder desarrollar una gamificación.	65
5.6 Elementos de la gamificación dentro de la educación.....	66
5.7 Recursos innovadores para la gamificación.	68
CAPITULO VI: GAMIFICACIÓN Y SU IMPLEMENTACIÓN DENTRO DE LA	
EDUCACIÓN.	71
6.1 La gamificación beneficiosa para la educación.	72
6.2 ¿Por qué aplicar la gamificación en la educación?.....	73
6.3 Métodos para implementar la Gamificación en la educación.	75
6.4 Riesgos y posibles inconvenientes.	78
6.5 La dualidad de la gamificación en la materia de historia.	81
6.6 El juego en el aprendizaje de la historia en escuela secundaria.	83
CONCLUSIÓN.	85
REFERENCIAS.	89

RESUMEN

La tecnología ha evolucionado de manera acelerada a través del tiempo y ha influido de manera directa en la vida de cada ser humano en el mundo, convirtiendo a la sociedad en una red mundial. Lamentablemente, pese a que en la actualidad tiene un perfil relevante en la educación, los docentes prefieren permanecer en su zona de confort, haciendo uso de los medios y herramientas tradicionales básicos y cotidianos como lo son la pizarra, los cuadernos y los libros, provocando así que los estudiantes que están inmersos en la tecnología tiendan a aburrirse o estar desmotivados, perjudicando su enseñanza y bienestar emocional.

Siendo que la falta de motivación, una gran problemática para el aprendizaje educativo y que, dentro del tema a tocar, aspectos como la adquisición de conocimiento históricos sale perjudicado al igual que la aplicación de estrategias.

Generando en los alumnos como consecuencia un bajo rendimiento académico, además de afectar a largo plazo a los estudiantes tanto en el ámbito familiar como en el laboral provocando el aumento de inasistencia a clases de los estudiantes o en menor medida la participación en clase.

Todo lo anterior recae en la poca inmersión que se le da a tecnología y en su respectiva consecuencia, sobre la falta de motivación en los alumnos, siendo que para obtener una solución, surge la idea sobre investigar el tema de la gamificación, ya que es un tema y estrategia que no muchas personas toman en cuenta, desconociendo de esta o simplemente creyendo que esta se centra en la acción del juego, dejando de lado su concepción, importancia y el impacto que crea en la enseñanza como en el aprendizaje de los estudiantes de nivel secundaria.

Siendo que el presente trabajo, contine apartados organizados a manera de seis capítulos, que dentro de su contenido encontramos a la problemática a resolver, preguntas, objetivos, conceptos básicos, la importancia de la enseñanza de la Historia, importancia de la motivación hacia la adquisición de conocimientos históricos, cómo implementar la gamificación, su relación con la Historia y el desinterés.

Además de que se tienen presentes las ventajas que nos brinda la gamificación dentro del aula, de igual manera se analiza la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje e influenciar el uso de la tecnología en la educación para impulsar el uso de métodos de enseñanza como la gamificación, exponiendo como su uso brinda apoyo de manera eficaz al aprendizaje y la enseñanza de la Historia. Teniendo en cuenta la gran eficacia de la gamificación en resolver el problema del desinterés en el aula escolar de los alumnos para aprender, comprender temas y contenidos de los planes y programas de estudio haciendo mucho más dinámica las sesiones escolares, siendo que la presente investigación sirve para que el docente ya sea en formación o que este presente en un ámbito laboral, tenga esta estrategia de la gamificación como un modelo y a su vez considere aplicar o moldear en su planeación de sesiones escolares.

INTRODUCCIÓN.

En el presente trabajo de investigación se tiene como propósito, servir como motivación para los docentes y docentes en formación para innovar en los métodos de enseñanza y aprendizaje tradicionales, sirviendo como propuesta la emplear del uso de la gamificación dentro del ámbito educativo, específicamente en un desarrollo de secuencia para reducir la falta de motivación en alumnos de educación superior. Además de integrar dentro los beneficios y elementos de su aplicación.

La historia, en cuanto vida, no debe ser una asignatura aburrida en la infancia y la adolescencia. Enseñar historia significa aprovechar las habilidades y el potencial humano, y en los niños y adolescentes, el juego suele ser una gran herramienta de aprendizaje. Hay muchas posibilidades para enseñar historia a través del juego; así, por ejemplo, los juegos de simulación son herramientas muy poderosas, ya que pueden reproducir situaciones y problemas del pasado. Mientras que por su lado la gamificación habitualmente, nos referimos a la dinámica como un final donde los elementos del juego intervienen activamente en su adquisición. Esto lo solemos hacer de dos formas: interna y externamente, simplificando el proceso y categorizando la información o contenido que conduce a cada vía, permitiéndonos diseñar un aprendizaje divertido.

Intentamos hacer que esta capa sea lo suficientemente importante como para ganar impulso jugando con sus elementos o animando mecánicas. Es bien sabido que la motivación intrínseca es propia de una iniciativa natural en el desarrollo de una actividad, mientras que la motivación extrínseca es propia del resultado de la actividad.

La mayoría de nosotros decimos a veces que cuando algo es intrínseco es porque forma parte de nuestros principios o valores que nos llevan a realizar esa acción o

comportamiento. Así hacemos las cosas por el bien común, por altruismo, por lo que hacen estas dinámicas de juego: tenemos una estrategia basada en valores.

Además, la simulación estimula el pensamiento divergente, importante para entender la historia, y es una herramienta para entrenarnos en la toma de decisiones, imitar el pasado y simplemente ubicarnos en el presente. Finalmente, se puede decir que enseñar historia a través de juegos es una de las formas más efectivas de introducir a los estudiantes en las complejidades del pasado y especialmente en las complejidades de toda toma de decisiones.

En mi opinión, las escuelas, los métodos y estrategias de aprendizaje son la causa de la pérdida de este legado, porque no promueven el interés de los estudiantes, haciendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje por métodos tradicionales sea solo efectivo. para recordar, pero sin sentido. Continuar con este tipo de enseñanza conducirá a la pérdida del acervo cultural e histórico que forma parte de nuestra identidad como mexicanos, lo que impedirá que las nuevas generaciones resuelvan los problemas que puedan surgir y, asimismo, restarán empatía y cohesión social.; representa un gran revés en el país.

Al igual que, analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de la tecnología (uno de los factores más influyentes en la actualidad) y alternativas que difieren con la tecnología en la educación. Siendo empleado como metodología el método de cualitativo que, según Balczár, Gonzales, Lopez, Gurrolla & Moysén (2013), mencionan que dentro de un contexto educativo la gamificación puede ser usada para dar un ámbito motivador.

Siendo así que, haciendo uso de una la investigación documental. Se hará una indagación, crítica e interpretación, analizando datos secundarios en fuentes documentales, impresas, audiovisuales

y electrónicas.

Todo esto para impulsar el uso de métodos de enseñanza como la gamificación para contrarrestar la falta de motivación, exponiendo como su uso brinda apoyo de manera eficaz al aprendizaje y la enseñanza de la Historia. Teniendo en cuenta la gran eficacia que tiene esta investigación en motivación por parte de los alumnos en aprender y haciendo muchomás dinámica la clase, es por esto que la presente investigación sirve para que el docente reconozca como este modelo puede ser aplicado en las sesiones de aprendizaje.

CAPÍTULO I: Marco metodológico.

1.1 Planteamiento del problema.

La tecnología ha evolucionado de manera acelerada a través del tiempo y ha influido de manera directa en la vida de cada ser humano en el mundo, convirtiendo a la sociedad en una red mundial. Lamentablemente, pese a que en la actualidad tiene un perfil relevante en la educación, los docentes prefieren permanecer en su zona de confort, haciendo uso de los medios y herramientas tradicionales básicos y cotidianos como lo son la pizarra, los cuadernos y los libros, provocando así que los estudiantes que están inmersos en la tecnología tiendan a aburrirse o estar desmotivados, provocando desinterés.

Siendo que el desinterés a nivel mundial es considerada por Francisco García Bacete y Fernando Doménech Betoret (1997) una gran problemática para el aprendizaje educativo. Generando en los alumnos como consecuencia un bajo rendimiento académico, además de afectar a largo plazo a los estudiantes tanto en el ámbito familiar como en el laboral y disminuir la asistencia a clase de los estudiantes o la participación en clase.

Además, dentro del país mexicano, pese a que la educación está avanzando a pasos agigantados, todavía hay cuestiones básicas y esenciales que fallan dentro del aula. Siendo el principal reto al que se enfrentan los profesores actuales es el desinterés del alumnado y, sobre todo, el clima en el aula, que no es el mejor. Al menos así lo indican las cifras: de los 2.174 casos que atendió el curso pasado el Defensor del Profesor de la Asociación Nacional de Profesionales de la Enseñanza (ANPE).

Sumando a que se tiene un pensamiento universal sobre que gran parte de la sociedad necesita adquirir destrezas y habilidades y refinarlas a través del aprendizaje. Por lo tanto, el aprendizaje juega un papel central en casi todas las áreas de la psicología. ¿Quieres

aprender esto? El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento que resulta de la experiencia. Pero debemos distinguir entre los cambios provocados por la madurez (a lo largo de los años) y los cambios provocados por la experiencia (práctica). Similar a

, cambios de comportamiento a corto plazo debido a factores distintos al aprendizaje. B. Si la prueba de clase falla, se distingue de los cambios debidos al aprendizaje mismo. Debemos distinguir entre aprendizaje y logro. Para algunos psicólogos, el aprendizaje solo puede hacerse de manera indirecta observando el flujo de actividad. Por lo tanto, no siempre existe una correlación 1: 1 entre el aprendizaje y el rendimiento, y es difícil entender cuándo se produce realmente el aprendizaje (si el alumno está demasiado cansado para reprobado el examen). No he aprendido, pero no fue suficiente en su momento para realizar esta actividad).

Otros psicólogos ven el aprendizaje desde un ángulo muy diferente. Ven el aprendizaje como un cambio en el comportamiento y afirman que el aprendizaje y el logro son lo mismo.

Todo lo anterior recae en la poca inmersión que se le da a tecnología y en su respectiva consecuencia, sobre la falta de motivación en los alumnos, siendo que para obtener una solución, surge la idea sobre investigar el tema de la gamificación, ya que es un tema que no muchas personas toman en cuenta, desconociendo de esta o simplemente creyendo que esta se centra en la acción del juego, dejando de lado su importancia y el impacto que crea en la enseñanza como en el aprendizaje de los estudiantes de nivel secundaria.

1.2 Pregunta general.

¿Como la gamificación motiva y fomenta el aprendizaje del alumno en educación secundaria para la asignatura en Historia?

1.3 Preguntas de específicas:

- ¿De qué manera la implementación de la gamificación motiva al estudiante en la adquisición de conocimientos históricos?
- ¿De qué forma la gamificación es importante para la motivación del aprendizaje histórico de los estudiantes?

1.4 Objetivo general.

Proponer como estrategia didáctica a la gamificación, para que motive y fomente la enseñanza y el aprendizaje del alumno en educación secundaria para la asignatura de Historia.

1.5 Objetivos específicos.

- Analizar como la implementación de la gamificación motiva al estudiante para la adquisición de conocimientos históricos.
- Describir la importancia de la gamificación para la motivación en la enseñanza y el aprendizaje histórico de los estudiantes

CAPÍTULO II: El conocimiento histórico.

2.1 ¿Qué es el Conocimiento Histórico?

Antes de aceptar el juego como una sugerencia para motivar las enseñanzas de la historia, primero debemos reconocer el concepto de conocimiento histórico, que se define como el conocimiento científico sobre el pasado, como la prestigiosa ciencia de la historia y sus estudios pasados. Heller (1982), por su parte, describe la historia como “una forma intelectual en que la civilización se explica a sí misma su pasado”, es decir, las cosas, los monumentos, los escritos y el conocimiento científico de una misma sociedad. y construido como verdadero, generalizado, neutral y abstracto por expertos a través de ciertos métodos y herramientas. Esto evita que puedas considerar el conocimiento que tienes sobre ideas pasadas como conocimiento histórico.

Por otro lado, Edward Carr (2002) explica en su obra “¿Qué es la Historia?”, a la misma historia como una diversidad que muestran varios elementos verídicos a través del tiempo. Primero, los hechos de la historia no pueden llegar a nosotros en un estado "puro", porque no pueden y no pueden existir en forma pura.

Los historiadores buscan aprender el conocimiento histórico de las mentes de las personas que estudian, la necesidad de una comprensión imaginativa de las ideas subyacentes detrás de sus acciones.

Por parte de la sociedad, esta comprende al pasado como parte de la Historia y se comprende que a través del presente parte hacia la Historia. Sin embargo, la especificidad del conocimiento histórico hace que tenga características diferentes a otros conocimientos científicos, a saber: Se absorbe directamente (reliquias de la cultura material, fuentes documentales, etc.) historia escrita, oral o civilizaciones actuales) y también muy a menudo

por aproximación indirecta, por experiencia científica previa. Está limitado por las fuentes de conocimiento existentes, y no puede extenderse donde no existen, se obtiene por un proceso de postproducción, es decir, el historiador parte de evidencias o efectos para encontrar la causa (esto es inducción o un método científico). Es la característica específica sobre la que se fundamenta el debate sobre la capacidad de la historia para formar o no leyes generales, y si en este sentido se considera científica o no.

Al margen de las controversias, diremos que la Historia, como objeto concreto de conocimiento, emerge de la materia prima que supone el hecho histórico. Este objeto teórico es creado por el historiador e incluye el aparato conceptual y las categorías del pensamiento histórico (las relaciones entre ellos). De este marco teórico surge una metodología, se deben aplicar estrictos principios para verificar la corrección o incorrección de las hipótesis formuladas; y de la metodología se deducen las reglas específicas de la técnica de trabajo del historiador para ser aplicadas a la producción de materia prima.

2.2 Importancia del aprendizaje de la historia

Ahora bien, ya remarcado la concepción del conocimiento histórico, debemos de reconocer como esta es importante para el ser humano. Siendo que, el aprendizaje de la Historia tiene como finalidad fundamental que los estudiantes adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad (Carretero, 2007). Más allá de la transmisión de la memoria colectiva y del patrimonio cultural, tiempo, espacio y sociedad deben de tomarse en cuenta las representaciones

mentales de los estudiantes para comprender el presente en el que viven, para interpretarlo críticamente y a su vez desarrollar un pensamiento crítico al momento de analizar y reflexionar sobre su Historia misma.

Por otro lado, en las últimas décadas, el papel ético y pedagógico de la enseñanza de la historia ha dado paso al reconocimiento de su importante función en la formación de ciudadanos críticos y autónomos (Carretero, 2004). En esta nueva perspectiva, la enseñanza de la historia ya no se estructura en torno a personajes, fechas y eventos importantes del pasado. Los estudiantes deben comprender el proceso de cambio del tiempo histórico y su impacto en el presente. En otras palabras, aprenden a pensar en la historia. Como era de esperar, este es un aspecto importante que enfatiza los aspectos cognitivos y disciplinarios de la educación histórica, siendo que, al igual que otras materias en la escuela secundaria, los estudios sociales en general y las materias de historia en particular juegan un papel importante en el desarrollo de las habilidades de pensamiento y aprendizaje de los estudiantes.

Pero, ¿qué habilidades intelectuales pueden considerarse un sello distintivo del aprendizaje de la historia? ¿Qué dificultades trae su enseñanza? ¿Qué materiales puedo utilizar para enseñar pensamiento histórico? El pensamiento histórico requiere algunas de las habilidades que se han explorado en la siguiente literatura: B. Evaluación de evidencia e interpretación, análisis de cambios en el tiempo, inferencia causal, etc. Esta introducción se puede dividir en dos habilidades básicas.

Una es la capacidad de comprender causalmente el tiempo histórico y el razonamiento. Por otro lado, una función que evalúa e interpreta críticamente la fuente de información histórica. La historia se basa principalmente en establecer un sentido de

continuidad y cambio entre el pasado y el presente. El proceso de adquirir un esquema de tiempo histórico comienza cuando los niños son conscientes de su tiempo personal. Promover la asimilación de varias categorías de direcciones de tiempo y códigos de medición (como calendarios). Y culminar en la asimilación de conceptos básicos para la comprensión del tiempo histórico (orden y orden de los eventos, simultaneidad, continuidad, duración, etc.), habilidades, uso de códigos y representaciones de series temporales. Estas son habilidades conceptuales y de razonamiento, basadas en un conjunto previo de habilidades intelectuales, pero pueden considerarse habilidades cognitivas específicas del dominio.

El conocimiento histórico se basa en historias, pero también en interpretaciones descriptivas de fenómenos históricos, sus causas y su relación con eventos posteriores. En muchos casos, estas relaciones no pueden reducirse a un simple vínculo entre causa y efecto. Los eventos pasados a menudo se interpretan en una red compleja de relaciones causales y motivacionales. Algunos eventos o condiciones se pueden explicar adicionalmente, mientras que otros se explican por criterios de concurrencia (o viceversa).

2.3 Importancia del aprendizaje de la Historia en alumnos de secundaria.

Mientras que ya se hizo revisión de la importancia del aprendizaje de la Historia dentro de un ámbito general, dentro de un aspecto específico como es la enseñanza hacia adolescentes de educación secundaria, encontramos que para los adolescentes, el estudiar Historia no solo les permite aprender aspectos del pasado, sino que busca representar hechos del pasado con un carácter prospectivo, es decir, “con una mirada hacia el presente y sobre todo hacia el futuro”, tal y como lo sintetiza la especialista Margarita Luna (2019)

de la coordinación de Ciencias Sociales de Educación Secundaria del Ministerio de Educación.

Por su parte, la revista Historia para todos (2017) jerarquiza varias razones de lo importante que es enseñar la materia a los jóvenes, a la vez que su propia pertinencia para su desarrollo cultural y social, reconocemos sexo e importancia. Entre ellos: Hacer que los adolescentes estén informados, reconozca lo que está pasando en el mundo y, sobre todo, los haga pensadores según sus propios estándares.

La historia como materia de la educación escolar desarrolla la capacidad de los estudiantes para pensar históricamente, comprender el pasado de manera crítica, comprender y respetar a los demás y, en última instancia, desarrollar la capacidad de actuar en la situación actual. Comportamiento de base cognitiva fácticamente defectuoso, sesgado o manipulado.

La educación histórica necesita fomentar formas de pensar y comprender nuestras realidades diversas, complejas y cambiantes. El papel de la escuela ahora se reconoce como aprender a aprender, y la historia es parte de ese propósito.

Con base en esto, los aspectos formativos de esta materia necesitan ser considerados con más seriedad para dar sentido y dirección a los estudiantes como participantes en la educación entre los niveles de educación primaria y superior. El objetivo es permitir que los estudiantes aprendan por sí mismos todo lo que les ayude a alcanzar su máximo potencial.

2.4 Objetivo de la materia de la Historia en alumnos de educación secundaria.

Ahora bien, dentro de estos objetivos del Programa SEP (2018), el objetivo esencial es brindar un conocimiento racional y crítico del pasado de la humanidad para los propósitos que ahora los individuos y las sociedades en general pueden comprender. Tengo un objetivo formativo. Ninguna otra ciencia puede permitir tan completamente la adquisición de la capacidad de relacionar eventos y procesos pasados y presentes y aclarar cómo los primeros influyen en los segundos. Y crítico con la diversidad histórica y cultural al inculcar una actitud de tolerancia y respeto por las perspectivas derivadas de las tradiciones históricas y culturales, aunque otras estén al mismo nivel en este campo. Nada más contribuye a este reconocimiento. Diferente y desarrollar la conciencia de los ciudadanos.

- Los estudios de historia deben apuntar al conocimiento racional y crítico del pasado de la humanidad para que los estudiantes puedan comprender el presente y hacerlo comprensible para los demás. Solo un historiador o historiadora tiene tal capacidad para relacionar eventos y procesos pasados con el presente e identificar cómo los primeros afectan a los segundos.
- Los estudiantes de historia necesitan adquirir un conocimiento básico de los eventos y procesos esenciales del cambio humano y su continuación desde una perspectiva prehistórica hasta la presente. En la medida de lo posible, este aspecto espacial del conocimiento histórico ayuda a desarrollar la capacidad de comprender la diversidad histórica y cultural y, en consecuencia, promover el respeto por los valores de los demás y la conciencia pública. Debe ser amplia.
- De manera similar, los estudios históricos deben proporcionar un conocimiento básico de los métodos, técnicas y medios analíticos esenciales de los historiadores. Esta es la

capacidad de examinar críticamente todo tipo de materiales y documentos históricos por un lado y usarlos por el otro. Un medio para buscar, identificar, seleccionar y recopilar información, incluidos los recursos informáticos, y utilizarlos para la investigación y la investigación.

- Al final del curso, los graduados en historia tienen un conocimiento básico de conceptos, categorías, teorías y temas clave de diferentes disciplinas de investigación histórica, así como el reconocimiento de que los intereses y problemas pueden ser históricamente diferentes. según las diferentes situaciones políticas, culturales y sociales.
- Los licenciados en historia necesitan utilizar correctamente la materia, tener conocimiento de otros idiomas tanto como sea posible y saber expresarse de manera clara y coherente, tanto verbalmente como por escrito. En realidad, existe la capacidad de analizar, comparar y comprender el pasado y el presente.

Es el contenido del Capítulo 1 el que nos da una idea de cuán relevante es no solo para fomentar social y culturalmente a los estudiantes de secundaria, sino también para fomentar una carrera en educación histórica. Programa de Investigación, en este caso 2018, también se pueden observar sus factores, la falta de motivación puede interferir.

2.5 Importancia de la motivación en el aprendizaje de la Historia.

Una vez que esté completamente en el subtema, puede preguntar por qué necesita motivación durante el proceso de aprendizaje. ¿Te gustaría dejar de lado tu motivación y mejorar otros aspectos?

Bueno, antes que nada, generalmente debemos entender que la motivación durante el aprendizaje es muy importante. Porque está directamente relacionado con el

temperamento del estudiante y su interés por aprender. Muchas actividades de uso de los profesores asumen que cuanto más motivado está el estudiante, más fácil es aprender más y lograr un aprendizaje significativo.

La motivación juega un papel importante en la organización y dirección del comportamiento positivo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que les ayuda a desarrollar sus habilidades, superar sus límites y perseguir sus intereses. La tarea fundamental de todos los docentes, no solo de historia, es mantener motivados a los alumnos para que desarrollen sus propios problemas satisfactorios, pero no las calificaciones, "ellos se interesan por mí. Yo hago el problema". La tarea principal del maestro es descubrir cómo motivar y cambiar las prioridades de los estudiantes para que puedan construir la jerarquía adecuada para un aprendizaje de calidad en el ámbito de la motivación.

El proceso motivacional de investigación consta de tres fases tal como lo describe Gonzales (1995). estos son:

-Primera fase: Necesidad pasiva e inicio de actividades de gestión. Es posible que necesite aprender aquí, y uno puede reaccionar ante esto con ciertas actividades psicológicas. Las emociones y las tendencias emocionales se manifiestan en actividades de investigación, impulsos y deseos de investigación y evaluaciones emocionales expresadas por percepciones y pensamientos.

-Segunda etapa: Transición de necesidades pasivas a activas y direccionales. Aquí, hay un reflejo objeto-meta-contenido, y la evaluación de su potencial (habilidades y habilidades) se representa en una jerarquía de necesidades y propiedades. Esta fase es la fase que orienta y promueve las actividades de los estudiantes para satisfacer sus

necesidades.

-Tercera etapa: La expresión del arreglo es la emoción, el conocimiento y la creencia que promueve la actividad empresarial y la transforma en la satisfacción de las necesidades contenidas en la actividad empresarial. Aquí se realiza la dirección, regulación y apoyo de las actividades motivadas. Esta fase es independiente, pero estrechamente relacionada con las dos fases anteriores.

Para muchos, el estudio de la historia es de poco o ningún interés, o incluso innecesario, ya que es prudente mirar hacia el futuro en lugar del pasado. Sin embargo, es importante recordar las palabras del historiador francés Lucien Febvre, citadas por Saturnino (1995). Permite encontrar y evaluar hechos, eventos y tendencias del pasado para prepararse para el presente, comprenderlos y ayudarlos a vivir”. (pág.32)

En efecto, toda situación social es resultado de un proceso, ningún conocimiento de tal situación puede producirse al margen del estudio de sus fases de formación. Las entidades y fenómenos que se pueden discernir en el movimiento de la sociedad constituyen una realidad caracterizada en términos de proceso y sistema.

La pregunta de por qué es importante motivar los estudios históricos y para qué sirve. ¿Qué tiene que ver la gamificación con esto? La respuesta es permitir a los estudiantes:

-Comprender el presente del mundo y de la sociedad en la que se vive, y conocer el pasado para proyectarse hacia el futuro.

-Desarrollar un sentido crítico que le permita analizar la raíz del problema y sacar conclusiones.

- Estudiar otras culturas y realidades sociales y adquirir una cultura general.
- Desarrollar el potencial cognitivo.
- Fortalecer el sentido de pertenencia a las identidades nacionales y culturales mediante el estudio del pasado y profundizar en las diversas raíces históricas y quiénes son. La historia proporciona herramientas para abordar este aspecto ético de la vida social.
- Desarrollo de habilidades en la metodología de la investigación científica.
- Analizar y contextualizar la evolución de los fenómenos sociales.

La historia es un recurso básico que los educadores pueden utilizar para enseñar a los alumnos a pensar y defender sus ideas con discusión y valores adecuados, y a conocer sus raíces. “Esta historia requiere una mente flexible, un pensamiento amplio, una conciencia de la diversidad y, en consecuencia, la adopción de métodos y técnicas de trabajo como opciones educativas diferentes” (Díaz, 2000, p. 2).

Los estudios realizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje muestran la superioridad de la educación histórica reproductiva centrada en el maestro, en el segundo estudiante. Esto incide en el desarrollo de habilidades como el razonamiento, la reflexión crítica y autocrítica de los conocimientos adquiridos, la formulación de nuevas preguntas y el análisis detallado de la realidad objetiva. Como resultado, los estudiantes pasan de una clase a la siguiente sin prepararse para las demandas de una nueva clase.

Las lecciones de historia no deben limitarse a los libros de texto. Los estudiantes deben tener la oportunidad de explorar y estudiar diversas fuentes bibliográficas para adquirir los conocimientos necesarios y seleccionar aquella que contenga la información

más precisa.

Desarrollar la motivación de los estudiantes de historia es un verdadero desafío que lleva a tener en cuenta los aspectos mencionados por Hernández (2014, p. 55). Motivar a los estudiantes a estudiar historia y hacerla más atractiva influye para que cumpla una variedad de funciones: cultural, patriótica, promocional, ideológica, memoria histórica, científica (Prats, Santacana, Lima, Acevedo, Carretero y Miralles, 2011, p.22).

**CAPÍTULO III:
ANTECEDENTES DE LA
GAMIFICACIÓN Y CONCEPTOS
BÁSICOS.**

3.1 Gamificación y su historia.

Antes de que se tuviese en cuenta a la gamificación como propuesta de estrategia en la enseñanza de la Historia, se tenía contemplado que la relación de los juegos, videojuegos motivación y objetivos educativos y la enseñanza histórica, como una idea difícil de ver por varios motivos. Ya que, desde un inicio, el simple hecho de hablar sobre un juego o videojuego era sinónimo de pasatiempo, diversión o mero entretenimiento. Sin embargo, en los últimos años los videojuegos y gracias a diversos estudios se ha contemplado el uso de la gamificación como una herramienta educativa que permita a los estudiantes adquirir habilidades durante el proceso de aprendizaje.

Por ejemplo, Bartolomé en su libro *Nuevas Tecnologías para el aula*, menciona lo siguiente:

“Dejar de lado los videojuegos hoy en día es construir una escuela alejada de los alumnos” (Bartolomé, 2014)

Sus palabras hacen referencia a que los videojuegos pueden ir de la mano de la educación. Ya que debemos de saber que los videojuegos se usan como un recurso de entretenimiento, siendo de los más famosos, en este se adoptan diferentes ambientes y se caracteriza por permitir la inmersión de una persona como otra, además de poder que, si se le da un buen uso, este puede tener diversas alternativas en una misma situación. Pero,

¿cómo surgió toda esta idea de relacionar a los juegos y videojuegos?, ¿existe algún antecedente?

Pues bien, primeramente, se debe de conocer que el juego (antecesor de los videojuegos) es más viejo que la cultura, ya que, según Huizinga, “el nombre de homo

ludens, el performer expresa una función tan esencial como la del creador, por lo que vale la pena jugar junto al homofaber (creador). Esta afirmación de un historiador holandés, publicada en su libro "*Homo ludens*", sitúa al juego como el primer elemento en la construcción y desarrollo del ser humano y su entorno.

Por su parte, la Historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, la cual ha desarrollado a la misma debido a que, los primeros procesos cognitivos de las personas fueron desarrolladas en torno al juego, al igual que las propias habilidades motrices de cada individuo con el fin de subsistir.

El juego va más allá de una actividad recreativa, ya que permite un gozo tanto profundo como sublime: el juego refleja todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo de los seres humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento.

Así, los primeros indicios de gamificación surgieron en el siglo XVII, cuando el pensamiento pedagógico definió el juego como un elemento educativo que facilitaba el aprendizaje. Esto se debe a que es una herramienta pedagógica que se impuso fuertemente entre los pensadores de la época en busca de sistemas educativamente útiles y diversión.

La visión de los juegos en el siglo XVIII fue la visión de una herramienta educativa para los pensadores de la época, y Rousseau desde su obra fue un gran ejemplo. A partir de ahí, sugiere lo que debe ser la educación. Sociedad, por lo tanto, sin corrupción. (Rousseau, 2000) entiende la educación como el efecto de desarrollar relaciones entre los niños y su naturaleza, la sociedad, padres de familia.

Ya en el siglo XIX surge la primera teoría de los juegos, dando lugar a importantes

escuelas de educación y una gran variedad de juguetes. Se trata de un intento de renovación educativa, especialmente en el ámbito privado, y podemos hablar de tres corrientes:

- La tendencia secular burguesa de hacer de Francisco Hinell de los Ríos el personaje principal e icónico de la "institución educativa libre".
- Profesional dirigido por Andrés Manjón y Escuelas del Ave-María.
- Flujo de trabajadores de las figuras de apoyo Ferrer Guardia y "Escuela Moderna"

En cada una de las corrientes se toma en cuenta la designación de cada objetivo dentro de un programa donde pueda ser aplicable, pues cada carácter busca un objetivo distinto, siendo desde un desarrollo personal, desarrollo profesional hasta un desarrollo laboral.

Es así que, teniendo una perspectiva donde se ha vivido mayor tiempo con el modelo de escuela tradicional, en donde el juego no tenía gran relevancia en las aulas y donde los profesores transmitían de manera activa la información y aprendizaje, los niños solamente eran meramente receptores pasivos que tenían como propósito principal el de guardar silencio.

Siendo que, para confrontar a este modelo tradicional, nacieron diversos modelos educativos, surgiendo la Escuela Nueva o nueva escuela cuyos ideólogos originales fueron Rousseau, Pestalozzi, y Fröebel entre otros, y que más tarde sería adoptada por nuestro país nombrándola nueva escuela mexicana. Considerada como un movimiento educativo planteado a finales del siglo XIX, centrado en el interés por el niño y el desarrollo de sus capacidades, la educación es un proceso activo, de exploración y experimentación hasta que el niño se configura. sea posible se logrará.

Más adelante, en el año de 1997, Sutton Smith veía al juego como una actividad de representación de nivel cognitivo que ayudaría a desarrollar la habilidad para conservar conocimientos y representaciones de un entorno ajeno al suyo, siendo que la persona comprende, memoriza y analiza ese entorno. Otro dato que, el autor Sutton (2008) sugirió fue que el juego es un proceso cognitivo que se da a partir de las diversas acciones que el niño realiza y el entendimiento de sus respectivos significados, esto quiere decir que el niño/adolescente aprende y organiza su información de acuerdo con su propia experiencia.

Es así que, tras varios siglos, el juego dio un paso dentro de la innovación, siendo que, en 1951, fue desarrollado el primer juego virtual para la computadora NIMROD. Apareciendo pocos años después, Tennis for Two y Spacewar, quienes despertaron un gran interés por estudiar a los juegos y sus consecuencias sociales.

Es por lo anterior que desde 1972 hasta 1980, los fabricantes bajo los beneficios que remarcaban Tennis for Two y Spacewar, trataron de promover la idea del juego/videojuego, como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podrían unir a las familias y desarrollar habilidades útiles dentro del estudio, en su mayoría motrices y de empatía en especial, la empatía histórica. Es ahí donde entra la compañía Nintendo que lanza en 1978 al mercado su primera consola, que catapultó a la fama a los videojuegos, provocando que, a principios de la década de 1980, los investigadores exploraron el potencial de los videojuegos en el aula para aumentar la participación y el involucramiento de los estudiantes.

Apareciendo así los primeros intentos por crear pautas destinadas a la creación de videojuegos educativos y quedan descritas por Malone (1981), que, a través de una serie de observaciones, explica los retos, la imaginación y la curiosidad como elementos

principales de los videojuegos. Otros estudios han demostrado que promueve el desarrollo de la atención, la creatividad, el enfoque espacial y la resolución de problemas (White, 1984). Para respaldar sus palabras, White intentó explorar el micromundo de los videojuegos como herramientas de construcción de aprendizaje. Así, durante este período, surgieron simuladores nacidos de visiones activistas con elementos cognitivos, presentando el entorno perfecto para practicar modelos de entrenamiento de soldados, mejora de análisis de tareas, y utilizar la mecánica interna de la teoría del procesamiento de la información.

Por las razones anteriores, han surgido varias instituciones que son conscientes de los beneficios de los videojuegos en la educación y los educadores han comenzado a diseñar entornos en línea para facilitar el aprendizaje. Como resultado, Moose nació como una comunidad de aprendizaje y un mundo virtual para niños.

Sin embargo, a pesar de tales ejemplos, pocas escuelas se están acercando a adoptar estas prácticas. El uso de la tecnología, especialmente los videojuegos, se ha convertido en un medio de recreación y ocio para muchos, especialmente niños y adolescentes, cuestionando el impacto de estas prácticas en el crecimiento y desarrollo de quienes las utilizan.

Siendo que, el Informe Horizon del New Media Consortium enfatiza que la gamificación es una de las herramientas de aprendizaje de más rápido crecimiento. Y a medida que aumenta el consumo, cada vez más jóvenes son adictos a esta nueva tecnología y necesitan atención médica. De hecho, hospitales como el Sant Joande Déu de Barcelona ya cuentan con departamentos dedicados a la adicción a los videojuegos, Internet y otras tecnologías. Los videojuegos en la educación siguen siendo una visión que la mayoría de los profesores de historia no consideran hoy en clase.

Hoy en día, las personas que usan videojuegos tienden a dejar de lado la actividad física u otras formas de recreación y dedican mucho tiempo a los videojuegos, el potencial impacto negativo de esta importante actividad que consume mucho tiempo. Existen estudios encaminados a explicar los efectos negativos asociados al uso de videojuegos, como el comportamiento agresivo e impulsivo, el sedentarismo y el desarrollo de enfermedades físicas.

El uso de videojuegos se ha convertido en parte del día a día de muchos jóvenes. Muchos jóvenes utilizan los videojuegos para intercambiar información y aprovechar los concursos en línea. Estos suelen ser parte del tiempo libre del jugador, pero puede aumentar gradualmente el tiempo. Aislamiento hasta la negación de actividad relacionada con su tiempo libre o sus responsabilidades.

"Los juegos no son juegos exclusivos para niños. Jugar para niños y adultos es una forma de usar la mente, y mejor aún, una actitud de cómo usar la mente." Bruner, 1984.

Lo que lleva a esa jugada es que esta frase es vista de la siguiente manera: El pensamiento creativo como forma de salir de una idea estancada y fuera de lo común. Esta es una herramienta para encontrar soluciones utilizando métodos inusuales que generalmente son ignorados por los maestros que han moldeado el proceso de enseñanza. Hoy en día, pocas personas tienen en cuenta los beneficios que ofrece el juego como método de aprendizaje.

o Crear alegría.

- o Movilizar el problema.
- o Fomentar la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- o Activa el pensamiento divergente.
- o Favorecer la comunicación, la integración y la cohesión del grupo.
- o Fomentar la convivencia no solo entre los alumnos sino también con los profesores en el aula.

Tras un tiempo la gamificación, que se origina de la palabra inglesa "gamificación", era desconocida para gran parte de la comunidad educativa. Algunos autores afirman que se utilizó en el mundo empresarial a finales del siglo XIX y de ahí se trasladó a otros ámbitos como la formación profesional, el marketing o en nuestro caso la educación. Su uso se generalizó recién a mediados de 2010.

Esto se debe al aumento gradual del interés por parte de la industria de los videojuegos, junto con la interacción humano-computadora (HCI). Se trata de Vaello, J. (2011). HCI, en nuestro sitio web, "es un campo relacionado con el diseño, evaluación, desarrollo e investigación de fenómenos relacionados con los sistemas informáticos utilizados por humanos, y proporciona software simple, funcional, efectivo y seguro. El propósito es crear".

Alrededor del 3000 a. C. En Egipto, los niños se convirtieron en pequeños animales de arcilla y juguetes de madera porque tenían juguetes como bolas de arcilla y papiro llenas de pequeñas bolas. Mientras tanto, las niñas cantaron canciones de timbre y jugaron tiovivos y estrellas. La estrella se apoya en los talones de los dos jóvenes y voltea a los otros compañeros sobre sus muñecas.

Dado que el juego sigue ciertas reglas que deben respetarse para su implementación exitosa, también ha contribuido a educar la moral de los ciudadanos, desarrollar su espíritu creativo y promover las cooperativas. Para los griegos, el juego estaba asociado al culto a los dioses, era la inspiración de competiciones, como los Juegos Olímpicos, que se realizaban cada cuatro años y era la fiesta religiosa más importante. En Roma, el papel del juego es el de liberar las almas, que se convierte en la recompensa obtenida tras el cansancio que puede crear el trabajo. Para los romanos, el juego estaba presente en su vida cotidiana, y las esferas religiosa y política también estaban asociadas a una vida alegre. El activismo político se lleva a circos, teatros, aulas, etc.

Fueron Platón y Aristóteles quienes comenzaron con relacionar el aprendizaje con el juego incitaban a los padres para que aportaran a sus hijos juguetes que les ayudaran en el desarrollo y al mismo tiempo en la formación de sus pensamientos, estímulos y meta para el futuro.

Siendo que, Aristóteles aborda temas de educación y evoca en su obra ideas que se refieren a la conducta traviesa de los niños, por ejemplo “hasta los cinco años, cuando todavía no es bueno mandarlos a estudiar, u obligarlos a trabajar, que se desempeñen sin estorbar al crecimiento”, sin embargo, deben ser movidos para evitar la inactividad física; y este ejercicio puede ser realizado por una variedad de sistemas, incluyendo tanto el juego.

Dado que, en 2016, el investigador Olivas planteó que la gamificación se basa en el uso de estrategias de juego para fomentar el aprendizaje de criterios instruccionales en situaciones de aprendizaje en las que se mejore la comunicación entre docentes y alumnos y se genere un ambiente en el que la enseñanza y el aprendizaje se vuelvan más alegres y entretenidos.

Tres años después, en 2019, Ardila argumentó que la gamificación en la educación trae beneficios como un mayor control y seguimiento de las acciones de los estudiantes, las actividades de evaluación pierden su carácter punitivo, la enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la colaboración, al tiempo que promueve el aprendizaje basado en problemas y exploratorio.

En México, la investigación científica relacionada con la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo del país se ha enfocado en el nivel de educación superior según un estudio publicado por Olivares Carmona, Angulo Armenta, Torres Gastelú y Madrid García (2016). Este resultado muestra que el 50.21 % de los trabajos publicados entre 200 y 2016 tratan temas relacionados con la inclusión de las TIC en la educación superior mexicana y el 5.11 % se enfoca en programas académicos de posgrado. Asimismo, al final de un análisis de 70 documentos incluidos en su estudio, estos investigadores aseguraron que la gamificación era uno de los tres temas emergentes que necesitaban un mayor desarrollo.

Como se puede apreciar, el término gamificación tiene especial relevancia en el mundo de los videojuegos casi desde el principio, pero también incluye a los juegos. Tengamos en cuenta que los juegos tradicionales se diferencian de los juegos modernos (videojuegos) en que no están escritos en libros especiales y no se pueden comprar en las jugueterías (probablemente solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos y estaciones, desaparecen por un tiempo y reaparecen.

Con todo esto en mente, es importante conocer los objetivos que los juegos tradicionales intentan alcanzar en el campo de la educación.

- Los juegos tradicionales despiertan un especial interés por los juegos tradicionales desde

la práctica de los alumnos.

- Le permite conocer y comprender su cultura.
- Contribuyen a las relaciones armoniosas con otras personas de diferentes edades, géneros y situaciones.
- Actúa a favor de la mejora de la calidad del uso del ocio.
- Aporta autoestima a sí mismo.

México, Venezuela, Argentina y muchos otros países cuentan con una variedad de juegos recreativos tradicionales, rondas y juguetes populares como resultado de su influencia en la formación de la cultura criolla en estos países. Por otro lado, podemos derivar dos variables del término gamificación.

1. La primera variable nos dice algo sobre el impacto de los videojuegos y cómo los videojuegos interactúan con la vida cotidiana. Esta transmisión está estrechamente relacionada con la idea del diseñador de juegos Jesse Schell, quien incorporó el término "juego Pocarí Sweat". Si te encanta jugar juegos de alguna manera cada segundo "o ¿qué sucede cada segundo en nuestras vidas jugando juegos de alguna manera?
2. El segundo es más específico. Esto confirma que los videojuegos diseñados para el entretenimiento provocan un estado de experiencia y motivación que involucra a las personas con mayor intensidad, duración e interés. Usando estas variables, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke 2011 definen la gamificación como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juegos".

Otros autores como Kapp, Zichermann y Cunningham apoyan la misma definición.

Mientras tanto, en 2012, Kapp define la gamificación como "mecanismo, el uso de la estética y el uso del pensamiento para atraer, motivar, inspirar, fomentar el aprendizaje y resolver problemas". 2014, dos años después. Gallego, Molina y Llorens fueron un paso más allá. En palabras de Kapp, añaden que su objetivo principal es estar motivados. Werbach, por su parte, presenta la gamificación como una implementación de actividades lúdicas.

En este sentido, el autor Contreras Espinosa dijo en 2017: "La gamificación de procesos es la respuesta a la necesidad de trabajar contenidos educativos aportando una experiencia. Generalmente se definen requisitos, dinámicas, mecanismos, etc., pero pueden ser diferentes".

Pero el concepto que entendemos hoy se remonta a 2003. Esto se toma prestado del término de patente de "gamificación" en inglés de Brit Nick Pelling, un diseñador y programador de software empresarial que difundió el término.

Nombrada la realidad que observó, dice que la "cultura de los juegos" es una especie de revolución que está reprogramando la sociedad.

Sin embargo, fue en 2010 y 2011 que los reconocidos diseñadores de videojuegos Cunningham y Jicherman promovieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, el término "importancia de la experiencia del juego" o necesidad. También enfatizaron que para que el jugador se centre en el mundo real, diversión y emociones.

3.2 Conceptos:

3.2.1 Gamificación.

En primer lugar, nos fijamos en los antecedentes de la gamificación, pero según Gaitán (2019), el concepto de gamificación es “trasladar la mecánica del juego al entorno de los profesionales de la educación y conseguir mejores resultados.

Hay que ser consciente de que es considerado un "método de enseñanza". Resultados". mecánicas de juego y experiencia para permitir que las personas participen digitalmente y motiven los objetivos de Hitachi".

Burke enfatiza cinco conceptos para entender la gamificación.

- La mecánica del juego son puntos centrales que son comunes a otros juegos, como puntos, insignias y clasificaciones.
- La experiencia de juego está relacionada con los factores espaciales, de juego y temporales en los que participa el jugador.
- La participación digital le permite usar su computadora, tableta, teléfono móvil u otro dispositivo digital.
- El objetivo de la gamificación es motivar a las personas a cambiar su comportamiento, desarrollar sus habilidades y fomentar la innovación.
- La gamificación tiene como objetivo permitir a los jugadores archivar sus objetivos. Además, el autor afirma que el término gamificación apareció en Google Trends a mediados de 2010, pero anteriormente se usaba.

Finalmente, este estudio busca encontrar un punto de convergencia entre las definiciones descritas y hace que el juego “utilice la mecánica del juego, la estética del juego y el pensamiento del juego para motivar y motivar a las personas, fomentar el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, p. 10). Es decir, use el elemento de juego

en un contexto que no sea de juego, como una clase de historia.

3.2.2 Gamificación educativa.

Ahora, después de referirnos al diseño del juego, podemos pasar a la definición del juego educativo, definido por Karl Kapp (2012), como el uso de la mecánica, la estética y el pensamiento del juego para ganar compromiso y motivar a las personas a tomar acción, fomentando así el aprendizaje y la resolución de problemas. Los juegos educativos no deben confundirse con el concepto de "juegos serios".

El "juego serio" incluye el uso, para el aprendizaje de un tema en particular, juegos digitales o de video, previamente diseñados para realizar una forma educativa, informativa y más allá del mero entretenimiento o diversión (Michael y Chen, 2006), eso no quiere decir que tampoco de las técnicas hace que el aprendizaje sea algo ameno, porque lo hacen en muchos casos.

De hecho, uno de los objetivos fundamentales de estas metodologías positivas es convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en algo ameno y motivador para lograr objetivos didácticos. "El juego debe ser divertido, porque si el usuario lo percibe así, volverá a jugar" (González, 2016, p. 38).

A pesar de la novedad del término, el uso del juego y su dinámica en la enseñanza no es algo que pueda considerarse original o reciente, pues en la Grecia clásica el juego era considerado un factor disciplinar (Enriz, 2011).

Siendo así que, el uso de determinados juegos para acabar con la monotonía de las lecciones y mejorar el rendimiento de los alumnos, además de aprender a leer y aprender a escribir, es también una medida popular entre los educadores brillantes más creados de la

antigua Roma (Quintiliano, 1996 citado en Novillo, 2016).

Además, en la Edad Media, y gracias a los textos educativos escritos por Ramón Llull en 1275 (Doctrina Pueril), se comprobó la existencia de juegos para niños y jóvenes con tareas didácticas reales.

Estos juegos, más que una función ociosa, han inculcado hábitos, disciplinas y costumbres. Por ejemplo, la función instructiva que desempeñaban las muñecas en la Edad Media no dista mucho de la que ejercen en la práctica actual, ya que estaba orientada hacia el papel de madre que las niñas tendrían que desempeñar en un futuro próximo; mientras que los ponis y los molinos de madera serán símbolos que los niños seguirán para forjar su relación con el mundo caballeresco y con los roles sociales que deben desarrollar (Alphonse, 2016).

Esta práctica continúa desde los tiempos modernos hasta la actualidad, donde se llevarán a cabo muchas investigaciones, donde el tema de investigación se aplica a la educación y el aprendizaje. Autores como Froebel, Decroly, Vygotsky y Piaget guiarán estos estudios (Navarrete, 2017).

3.2.3 Juegos tradicionales.

Según Morera María (2008, p.2), “Los juegos tradicionales son parte integral de la vida humana y, sobre todo, es imposible explicar las condiciones sociales humanas sin el juego, porque es adaptativo. expresión de las personas de las personas que hacen en relación con su entorno.

Fausto (1981) sugiere en el Manual de Educación y Recreación: "Los juegos tradicionales combinan las enseñanzas, costumbres tradicionales y culturas de la

comunidad y las actividades recreativas comunitarias. Los juegos tradicionales tienen un valor creativo y educativo, y las tradiciones de los niños urbanos, podemos observar que demuestra una identidad cultural que perdura en el tiempo" (Pág. 58).

3.2.4 Videojuegos.

En primer lugar, debe conocer los diversos conceptos de los videojuegos. El autor, Frasca (2001), afirma: "Entorno a que son juegos con una exclusividad en torno a la tecnología. "

Por su lado, Zyda (2005) lo propone como concepto de videojuego a que son "pruebas mentales que se realizan frente a las computadoras para entretenerse y entretenerse según reglas específicas."

Mientras que en Julul (2005) hablamos de videojuegos, pero "somos juegos que usan computadoras y visores de video.

Esto puede ser una computadora, teléfono móvil, o videoconsola, mientras que Aarseth (2007) señala que los videojuegos son estéticamente agradables a los observadores, por lo que para efectos de este documento se consideran videojuegos a los dispositivos electrónicos que, mediante un control adecuado, pueden simular el juego en la pantalla. de un televisor, ordenador u otro dispositivo electrónico (Real Academia Española, 2019).

Basado en este concepto, se puede definir que la gamificación tiene como objetivo aumentar la motivación y promover los objetivos de investigación.

3.2.5 La motivación.

Si se hace lo mismo con el término motivación, como ya se hizo con los términos anteriores, se encontrará que la motivación, según Real Academia de las Lenguas de

España, es definida como: “un aspecto que llena de alegría al ser humano”. Por su parte, Pinillos (1975), en su libro Principios de Psicología, define la motivación como la causa o razón esencial que nos lleva a actuar.

En el aula, uno de los mayores problemas que encontramos es la falta de motivación. de los estudiantes a enfocarse en materias históricas, especialmente las relacionadas con las ciencias sociales, y la idea de que cada vez más estudiantes transitan por la materia.

En vez de aprender (Alvarez, Gonzales, Garcia, 2008). Teniendo esto en cuenta, como señala Tapia (2001) en su libro Didáctica de la Educación Superior, el problema de la motivación es solo de los estudiantes, ya que la mayoría de los docentes tiende a rendirse rápidamente ante la adversidad. Está dirigido a ellos. Por tanto, existen tres tipos de conceptos motivacionales: intrínseco, extrínseco y de logro (Mateo Soriano, 2001).

- Motivación esencial: Es algo interior que nace directamente en la persona y no depende de elementos externos. Quiero aprender
- Motivación externa: estoy influenciado por factores externos, pero no surge de los propios intereses del estudiante, sino que depende de un conjunto de condiciones o pautas. Este tipo de motivación está íntimamente relacionado con el activismo. Si haces esto, obtendrás esto. En última instancia, esto anima a los estudiantes a querer tener éxito sin aprender.
- Lograr la motivación: Está influenciada por el entorno social. Los estudiantes se enfrentan a la dualidad del éxito y la cognición social y al miedo al fracaso.

La motivación representa la primera decisión de una persona de iniciar una acción (activación), dirigirse hacia una meta (dirección) y continuar alcanzándola

(mantenimiento). (Naranja, 2009)

La motivación, por su parte, es también un conjunto de aspectos materiales y psicológicos que permiten a los individuos satisfacer sus necesidades básicas e inducen una variedad de conductas para lograr mejores resultados dentro de las metas de una organización. Se conceptualiza (Robbins S, 1999).

3.2.6 Enseñanza.

La educación es una presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes (Aldana, 2000), y la experiencia antigua y numerosos estudios se han convertido ya en verdades rudimentarias.

Las personas educadas ejercen sus derechos para defender, aumentar sus ingresos, y poder aprovechar las oportunidades de la vida moderna y superar las barreras de la exclusión. El desarrollo de su país es conocido por poder mejorar el crecimiento personal y contribuir profesionalmente.

La falta de educación ha hecho posible estas situaciones. En Guatemala, los niños que no asisten a la escuela son los más fáciles de contratar para el trabajo infantil, son analfabetos y las mujeres tienen los trabajos con salarios más bajos que los hombres. La falta de protección legal y la abstención política se asociaron con niveles educativos más bajos.

Las escuelas hacen una diferencia en el logro individual en sus vidas. La calidad de la educación es muy importante para el desarrollo del país. La investigación ahora puede determinar cómo las escuelas pueden mejorar su desempeño y, por lo tanto, su contribución para mejorar la vida de las personas, el desarrollo personal y profesional, la familia y la

sociedad.

3.2.7 Aprendizaje

Antes de saber qué significa el concepto del término aprendizaje, es necesario señalar que ninguna teoría responde adecuadamente a la pregunta: ¿qué es aprender? Sin embargo, existen diferentes teorías en cuanto a la definición de aprendizaje.

Por ejemplo, David Myers (2007) define el aprendizaje como un proceso mediante el cual las personas adquieren o modifican sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como resultado de la experiencia directa, la investigación, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. En otras palabras, el aprendizaje es el proceso de dar forma a la experiencia y adaptarla a oportunidades futuras: el aprendizaje.

Por otro lado, Diane Papalia (1994), en el campo de la psicología, el aprendizaje como proceso es de gran interés. De hecho, hay toda una rama de la psicología que hace esto: la psicología. Su enfoque se divide en dos componentes opuestos: conductual y cognitivo. Esta definición considera la experiencia como una condición esencial para el aprendizaje e incluye cambios en las habilidades conductuales.

Así, desde la perspectiva del desarrollo del estudiante, el estudiante irá integrando paulatinamente sus conocimientos y habilidades a lo largo de la vida, en un proceso que involucra habilidades naturales, un nivel de crecimiento y desarrollo, composición y grado de interacción con el medio.

Es esencial que entendamos los principios del aprendizaje, que aprendemos por inducción, inferencia y transferencia. Diferentes métodos de enseñanza basados en grandes leyes y principios de aprendizaje.

CAPITULO IV: LA FALTA DE MOTIVACIÓN EN LA MATERIA DE HISTORIA.

4.1 El problema de la falta de motivación en la materia de Historia.

El conocimiento es algo que los estudiantes tienen que desear, de lo contrario no necesitarán aprender; Motivarlos es clave para lograr resultados de aprendizaje significativos. Pilar Benejam afirma que para que los alumnos quieran hacer el esfuerzo de aceptar la duda que les genera el nuevo conocimiento y poner en práctica sus mecanismos de aprendizaje se requiere una gran motivación.

Si los motivos son efectivos y adecuados, podrán comparar lo que saben con lo aprendido y crear conflictos que se resolverán en el proceso de acomodación y asimilación que implica captar un concepto nuevo, completar un precedente. uno, estableciendo nuevas relaciones o arreglos entre conceptos o corrigiendo o cambiando un concepto erróneo. La experiencia de aprendizaje debe ser significativa para los estudiantes, deben mantener vivos los deseos.

Dar sentido a lo aprendido sobre el movimiento a nivel cognitivo (Benejam et al., 1997), al proceso de aprendizaje supone una movilización cognitiva desencadenada por un interés, una necesidad de saber (Solé, 1993: 27).

Sin embargo, esta necesidad en la escuela ha recibido poca atención. Porque las dinámicas globales son consideradas por Francisco García Bacete y Fernando Doménech Betoret (1997) como un problema mayor para el aprendizaje escolar. Se presenta en alumnos con bajo rendimiento académico, lo que además afecta a los alumnos a largo plazo tanto en el ámbito familiar como laboral y reduce la asistencia de los alumnos o a clase. Es más, en el país de México, a pesar de que la educación avanza a pasos agigantados, aún existen problemas fundamentales y esenciales que no se logran en las aulas.

El principal reto al que se enfrentan los docentes hoy en día es que los alumnos no se interesan y, de los 2.174 expedientes rastreados por la Asociación Nacional de Profesionales de la Enseñanza (ANPE) Docentes Mediadores el año pasado, el 21% involucraba problemas en la enseñanza, por ambientes inadecuados y conductas disruptivas.

Todo lo anterior cae en un estado de menor inmersión en la tecnología y su correspondiente consecuencia es la desmotivación de los estudiantes, es decir para llegar a la solución surge la idea de investigar el tema del juego jugar a la química, porque es una materia que pocas personas notan, desconocen o simplemente creen que se enfoca en la acción del juego, ignorando su importancia y el impacto que tiene en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de secundaria.

4.2 Consecuencias de la falta de motivación en adolescentes.

La falta de motivación puede afectar el aprendizaje y generar problemas en el aula (mal comportamiento, negatividad, ira, frustración, etc.). Las razones para entender la motivación se pueden encontrar en “el cambio social, la falta de implicación familiar, los métodos de enseñanza, el impacto de los medios audiovisuales y la propia negligencia del alumno” (Marchesi, 2014).

Las causas de la motivación son diversas y están relacionadas con muchos aspectos. Sin embargo, su conocimiento profundo es fundamental porque las consecuencias de la falta de motivación pueden ser determinantes para el desarrollo personal, social y académico del alumno.

La falta de motivación de los estudiantes puede conducir a problemas de aprendizaje, problemas familiares, baja autoestima o problemas de relación social. Cabe

señalar que la pubertad es un momento muy delicado en la vida que necesita ser considerado por los cambios que se presentan en una persona.

La aprobación de la familia y del maestro tiene un impacto relativo en la motivación y motivación de los estudiantes. Sin embargo, no todos los estudiantes se desaniman por los mismos factores.

Por lo tanto, cada estudiante debe ser tratado de acuerdo a sus necesidades, inquietudes y circunstancias individuales. No existe una solución que se pueda aplicar a todos los alumnos y les ayude por igual. Como ya sabes, los dos estudiantes no son iguales. En el aula, los maestros deben ser conscientes de sus intereses e intereses, cómo perciben cómo enseñan y cómo son adecuados para sus grupos.

4.3 Importancia de la motivación en educación secundaria.

La motivación es un factor muy importante a considerar cuando se estudia el comportamiento humano. La motivación nos dice por qué hacen qué. En educación, es importante que los docentes sepan cómo motivar a los estudiantes, ya que la motivación determina la motivación de los estudiantes para aprender y participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La RAE define la motivación como “influir en el estado de ánimo de alguien para hacer las cosas de una determinada manera” y “estimular o despertar el interés de alguien”. García y Doménech (1997) explican que la motivación es un proceso que involucra componentes muy diferentes y muy complejos de integrar y asociar.

Sin embargo, señalan que la mayoría de los expertos coinciden en definir la motivación como "una serie de procesos involucrados en la activación conductual, la

instrucción y la paciencia". Cuando se trata de educación, el aprendizaje involucra dos procesos simultáneos: cognición y motivación. Vaello (2011) reitera que la enseñanza no brinda suficiente conocimiento para crear un deseo, sugiriendo que el primer paso para crear ese deseo es motivar también a los docentes.

En otras palabras, los maestros deben estar destinados a que los estudiantes aprendan y hagan todo por su cuenta para que esto suceda. Para motivar a los estudiantes, es necesario saber qué los motiva. Por tanto, García y Doménech (1997) se refieren a dos tipos de alumnos.

Por un lado, están aquellos que están esencialmente motivados, es decir, aquellos que quieren mejorar y desarrollar sus habilidades por egoísmo. La sed de conocimiento, la curiosidad, la búsqueda de desafíos y el interés por aprender son los sellos distintivos de estos estudiantes. Por otro lado, algunos estudiantes tienen un deseo externo de demostrar sus habilidades a otros para obtener juicios positivos tales como calificaciones, recompensas y reconocimientos de parte de padres y maestros.

4.4 La visión de los alumnos de secundaria hacía la materia de Historia.

Hoy, el interés y deseo por conocer los hechos más relevantes de la historia de nuestro país moldea y enfatiza nuestra identidad como mexicanos en diversas etapas de la historia, pero como estudiantes de secundaria, es mal visto, considerando a la materia de Historia como aburrida y difícil de entender.

Los gestos de los estudiantes en tales situaciones no son los más cómodos e informativos que existen, especialmente si el maestro (que a menudo no es un historiador)

está dando una presentación del tema en cuestión frente al grupo.

Persona que solo acepta aprobar la materia para que no haya deuda por la materia o no haya problema con la reinscripción para el siguiente semestre. Algunas personas te responden de buena fe diciéndote que se alcanza una puntuación mínima de 6, pero incluso una cuarta parte del grupo retoma este tema para entender problemas que no entendían.

Algunas personas están especialmente contentas con él. Es decir, el docente interactúa con la comprensión lectora y el pensamiento crítico del alumno. Cómo se aplica este problema a cinco grupos diferentes. Por ello, se anima a los alumnos a razonar y aprender a dudar de sí mismos. Se basa en varios temas seleccionados desde diferentes perspectivas sobre eventos pasados. Por ejemplo, abordar la Revolución Industrial española y saber si fue un fracaso. “Necesitamos elegir buenos procesos y procesar datos desde múltiples perspectivas para que los estudiantes puedan entender que la historia es una ciencia abierta que se replantea constantemente”, dijo Rafael, profesor de historia en la Universidad de Valencia.

El problema con las visiones de algunos estudiantes sobre temas históricos, señalado por algunos historiadores, es que el programa de estudios es demasiado largo para "comprender" y es necesario reconocer la importancia de la historia en la sociedad. Desarrollo cultural encaminado a convertirse en miembro de la sociedad.

4.5 La Gamificación y su apoyo en aumentar la motivación.

Varias escuelas hoy en día tienen problemas importantes en términos de participación y motivación de los estudiantes, centrándose en lo que tiene en mente el autor Lee y Hammer (2011), su relación con la historia.

Motivación y gamificación al ver la gamificación como una forma de lidiar con la falta de motivación en el contexto de la educación histórica, aprovechando el poder de la motivación del juego en aspectos clave del mundo real y motivando a los estudiantes.

La idea principal detrás de la gamificación dentro de la industria es aprovechar el poder del juego para otros fines (Sailer, 2013). Para ello, se recopilan un conjunto de elementos motivacionales (puntos, insignias, tablas de clasificación, barras de progreso, avatares, etc.). Cada uno de estos factores fortalece individualmente varias emociones como la capacidad, la autonomía y las relaciones sociales. Pero en la gamificación, todas estas sensaciones tienden a ocurrir simultáneamente a través de diferentes elementos del juego.

Uno de los principios recogidos por Perrotta y otros autores (2013) para abogar por el uso del game-based learning, que es el fomento de la motivación esencial del juego. Cuando esto se traslada al campo de la educación, como en la mayoría de los casos los docentes no están obligados a invitar en un contexto educativo a motivos negativos, incluyendo el uso de consecuencias negativas si no hacen lo correcto.

En el contexto de la gamificación y la motivación, el plan de estudios (DEGESPE, 2018) se puede utilizar para derivar criterios y medidas para comenzar con el desarrollo de la gamificación basado en la motivación. Estos son:

- Empezar de cerca de lejos (asociar hechos o elementos de referencia que estén próximos en el tiempo/espacio para facilitar la asociación con otros elementos del mismo tipo).
- De lo concreto a lo abstracto (a partir de conocimientos/experiencias previas, ejemplos, planes, vivencias... poniendo a los alumnos en diálogo con la realidad).

- Parte de lo conocido a lo desconocido (aclara lo nuevo como lo conocido y establece una relación lógica, psicológica o similar que lo hace significativo para el alumno).
- Individualización.
- Libertad.
- Mi actividad.
- Autodisciplina.
- Autonomía.
- Ejercicio.
- Misión.
- Respetaremos la individualidad de nuestros estudiantes.
- Principio de realidad.
- Principio de validez
- Adaptación al nivel educativo.
- Adaptación al nivel de desarrollo del alumno.
- Adaptación comunitaria a las comunidades socioeconómicas y culturales.
- Principio de ordenación.
- Fácil de esparcir.
- -Aclarar el objetivo previsto.
- -Activar la reacción de un alumno.
- Apuntar a la perfección (brindar motivación, orientación y retroalimentación a su trabajo para lograr un mejor desempeño sin exigir la perfección).

- Corrige el error.
- Se integra y se irradia.

En otras palabras, es justo señalar que el cambio escolar comienza con un “cambio mental” que nos permite ver, leer, sentir e interpretar la realidad con ojos nuevos. Para mirar de modo diferente es preciso tomar distancia de la cotidianidad y ser autocríticos de nuestras prácticas regulares en el aula y así repensar nuestros roles y acciones metodológicas y didácticas. Pero no se debe de olvidar siempre tomar en consideración la innovación de los planes y programas, debido a que, siempre la educación estará en constante cambio y puede surgir cambios a las acciones antes mencionadas.

CAPITULO V: LA GAMIFICACIÓN COMO UNA ESTRATEGIA.

5.1 La gamificación en la materia de la Historia.

Ahora bien, se sabe que, durante las horas de clase, los estudiantes deben ser considerados un espacio bien desarrollado que juegue un papel verdaderamente activo en ella. Una forma de lograr esto es iniciar un proceso creativo y utilizar un método que anime a los estudiantes a resolver problemas y organizar ideas. De esta forma se consigue un aprendizaje divertido y profundo.

Los juegos permiten que los grupos (estudiantes) descubran nuevos aspectos de la imaginación y la creatividad, piensen en muchas alternativas a los problemas, desarrollen diferentes formas de pensar y estilos, y fomenten cambios de comportamiento mutuos, ricos y diversos grupos.

Este juego conserva la imaginación y el espíritu infantil que se encuentran comúnmente en la infancia. Como tal, muchos de estos juegos despiertan curiosidad, encanto, asombro, espontaneidad y credibilidad, sugiriendo un regreso al pasado. Según Gallardo, McNeil y Ramírez, los juegos se pueden dividir en tres categorías: creativos, educativos y profesionales.

- **Creatividad:** Desarrollan la creatividad del grupo que las practica. Este tipo de juego enseña a los estudiantes las habilidades para escuchar y evaluar el contenido en lugar de las formas.

- **Lecciones aprendidas:** Puede ser una forma muy efectiva de comunicar temas como reuniones de conocimiento y las Olimpiadas. Estos juegos profundizan tus hábitos de aprendizaje ya que los estudiantes se interesan en brindar la solución correcta a sus problemas. ganador. En él, puede utilizar preguntas sobre temas históricos y dejar de lado

temas de la historia de varios temas que mejoran la educación de los estudiantes.

- Profesionales: Los alumnos pueden resolver situaciones de la vida real o profesional de forma divertida y creativa, a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. ejemplo. Interpretación de hechos históricos o especialmente empatía histórica. Es decir, reconstruir e interpretar las perspectivas de las personas involucradas, a través del conocimiento y comprensión del contexto histórico en el que se relacionan diferentes personajes históricos.

Es muy importante utilizar los tres en el proceso educativo. Porque son herramientas simples y poderosas que pueden "estirar tu mente", expandir tu visión y sacar conclusiones consistentes y consistentes.

Al incorporar el juego en las actividades del aula, el aprendizaje es fácil y ameno, y cualidades como la creatividad, el deseo e interés por la participación, el respeto por los demás, el cumplimiento y cumplimiento de las normas, y la apreciación del grupo son más seguros para poder comunicarse con otros de sus semejantes, siendo libre de expresar sus pensamientos. Sin embargo, la gamificación es un aspecto donde los docentes necesitan brindar recursos para desarrollar sus prácticas, y los estudiantes pueden llevar a cabo recursos de gamificación. ¿Es un aspecto exclusivo del sujeto de la historia?

La gamificación puede ser implementada como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (CAPONETTO; EARP; OTT, 2014). De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (Carolei et al., 2016)

Numerosos estudios sugieren los beneficios de utilizar mecanismos de gamificación en el aula (González; Blanco, 2008) y proponen como estrategia doctrinaria las propias actividades basadas en la gamificación (Area; González, 2015). Sin embargo, se debe considerar que el desarrollo de ciertos juegos educativos está asociado a altos costos ya que se trata de un intento de combatir la sobrecarga sensorial expuesta por la cantidad de videojuegos comerciales a los que acceden los estudiantes.

Además, la gamificación de actividades puede incluso contaminar el proceso de enseñanza y aprendizaje si los estudiantes no están interesados en aprender (Tori, 2016). En cuanto a los estudiantes, Prensky (2005) confirmó que los estudiantes de hoy valen sus opiniones, siguen sus pasiones e intereses, crean otros nuevos con todas las herramientas que los rodean y trabajan en proyectos en grupo, lo que sugiere que quieren tomar decisiones, compartir el control. y trabajar juntos. Competir con. Los estudiantes necesitan sentir que la educación que reciben es genuina y valiosa.

De esta manera, la gamificación puede apoyar los deseos de todos estos estudiantes a través de las diversas mecánicas y dinámicas del juego. Y puede ser una buena opción para abordar una variedad de problemas históricos de formas innovadoras y creativas para abordar completamente los problemas, la falta de motivación y la ludificación. Sin embargo, como destacan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que exista una relación controlada entre las tareas que se presentan a los alumnos y su capacidad para realizarlas. Los desafíos inalcanzables conducen a la frustración, los cuales conducen a un aprendizaje desanimado, y las recompensas son un aspecto muy importante del aprendizaje.

Gamificación. Los estudiantes deben ser conscientes de que también pueden participar en proyectos que incluyan la gamificación en el contexto que los profesores

brindan el concepto y el formato de la gamificación.

Transformar el desarrollo práctico creado por el maestro en proyectos que mejoran la creatividad mediante el uso de recursos para crear gamificaciones, así como la participación de los estudiantes. El diseño curricular basado en principios de gamificación ayuda a mantener el interés de los estudiantes y evita que el proceso de enseñanza y aprendizaje se vuelva aburrido o indiferente.

5.2 Tipos de Juego en el desarrollo de los adolescentes.

Esta sección conmemora a Jean Piaget, autor y educador. Porque él mismo describió completamente los principales tipos de juegos que fueron asimilados en los primeros días del desarrollo humano, pero con relevancia y similitudes con el entorno académico superior. El desarrollo humano nunca se detiene.

- Juego funcional o de práctica: Consiste en repetir acciones una y otra vez sólo para conseguir resultados inmediatos. Esto incluye beneficios como el desarrollo sensorial, la coordinación del movimiento y el cambio, la comprensión del mundo circundante, la superación personal y la interacción social.
- Juego simbólico: Juego que consiste en simulaciones de situaciones, objetos y personajes que no existen en el momento del juego. Sus beneficios están en la comprensión y adaptación al entorno y en el aprendizaje y la práctica del conocimiento de los roles establecidos en la sociedad adulta. Al mismo tiempo, los niños desarrollan su lenguaje hablando siempre verbalmente ya sea solos o acompañados.

- Juego de construcción: como su nombre lo indica, este es un juego que mejora la creatividad mediante la construcción de interpretaciones, diagramas o escalas que un individuo desea reproducir o crear desde cero. En la mayoría de los casos, este juego tiene la ventaja de aumentar el control físico, aumentar la atención y la concentración y, en última instancia, desarrollar el análisis, la integración, la comprensión y el razonamiento.

5.3 Tipos de jugador.

Ahora bien, un aspecto que se debe tomar en cuenta a la hora de aplicar la gamificación dentro de actividades o procesos educativos es el tipo de perfil o perfiles que el alumno (dentro del papel de jugador) pueda manifestar durante el desarrollo del ejercicio, y que se encuentran en relación directa con los objetivos dentro del juego. Con el propósito de crear un ambiente atractivo y agradable para los estudiantes, ya que al considerar los diferentes intereses y motivaciones podremos encasillar a un alumno dentro de un tipo de jugador, y, además, poder garantizar la correcta optimización de la práctica donde se emplee la gamificación (Parente, 2016).

Siendo que a partir de autores como Bartle, Foundry y Marczewski, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016), ha definido un breve listado donde se describen a seis tipos de jugadores, mismos que pueden ser encasillados dentro de la gamificación.

- Explorador: Este tipo de jugador se entretiene observando todas las posibilidades que ofrece el juego. Puedes identificarlo fácilmente por historia o personaje.

- **Socialistas:** Disfrutan trabajando juntos y empatizan con sus compañeros. Buscan los beneficios de la interacción social y conocen personas con intereses similares.
- **Pensador:** Usa diferentes estrategias para encontrar formas de resolver problemas, acertijos o incógnitas. Suelen ser creativos.
- **Filántropo:** actor altruista. Les motiva el mero hecho de ayudar a otros jugadores a progresar y les alegra saber que han logrado sus objetivos gracias al apoyo que les brindan.
- **Ganador:** Un personaje competitivo. Siempre tienes el deseo de ganar y superar todos los desafíos.

5.4 La gamificación no es crear un juego.

El término gamificación se ha difundido y su aplicación tiene varios ámbitos, pues no está limitado a una disciplina, lo que genera ciertas confusiones. En el caso de la gamificación en educación el error se crea por la presencia de propuestas como Aprendizaje basado en juegos y Juegos serios, siendo crucial diferenciar los aspectos que no forman parte de su marco de acción.

El término gamificación se ha difundido y su aplicación tiene varios ámbitos, pues no está limitado a una disciplina, lo que genera ciertas confusiones. En el caso de la gamificación en educación el error se crea por la presencia de propuestas como Aprendizaje basado en juegos y Juegos serios, siendo crucial diferenciar los aspectos que no forman parte del marco de actuación.

La gamificación no es crear un juego o programa de ordenador, aunque se define

como la aplicación del diseño del juego en áreas que no son juegos, no es usar un juego en sí mismo, para Rodríguez y Santiago (2015) “si lo primero que pensamos a la hora de crear un proyecto de gamificación es en hacer un juego, ya estamos empezando por el camino equivocado” (p.12). Al integrar un sistema gamificado se deben atender metas como: modificar conductas, disminuir el desinterés aumentando la motivación y potenciar habilidades en una experiencia de aprendizaje.

La gamificación es un juego técnico diseñado con fines educativos e informativos, no por ejemplo juegos, por lo que no debe confundirse con un juego serio. B. Motivar o entretener conscientemente al simulador para crear conciencia. En los juegos serios, los jugadores actúan en escenarios definidos destinados a integrar conocimientos y habilidades específicas. Como resultado, es difícil relacionar un juego serio con una situación de aprendizaje diferente a aquella en la que fue creado. Se enfocan en resolver problemas del mundo real en un ambiente de manufactura que simula la vida real (Instituto Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa, 2016).

Identificar la gamificación con premios no es gamificar, el premio puede incluirse como una parte viable de la gamificación, pero sin contexto o exagerar su uso, lo vuelve repetitivo para los estudiantes, perdiendo sentido e importancia. Gamificar no es reducir a sus elementos, así la gamificación no es una buena narrativa, no es un modo de puntos o notas más gracioso, este no es un ranking de estudiantes y no es el más atractivo estético o de impacto visual (Allueva, 2018).

Tal como señala Teixes (2014), la gamificación no se trata de poner puntos, medallas y clasificaciones a cualquier actividad. La gamificación no es equivalente al Aprendizaje basado en juegos, el cual usa juegos o videojuegos para instruir. Para el

investigador Caponetto (2014) la gamificación tiene un sentido global, refiriendo situaciones donde la ruta de aprendizaje en su totalidad es tratada como un proceso gamificado.

Finalmente, la gamificación no es el uso de tecnología sin más, sino que aprovecha el potencial de la tecnología y la relación que se establece entre el ordenador y la persona, para generar mejoras en la experiencia de aprendizaje.

5.4.1 Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

La gamificación en la educación agrega elementos de diseño de juegos utilizados en el contexto de la educación. Es importante enriquecer la experiencia de aprendizaje utilizando algunos de los principios y mecanismos del juego en sí, como puntos, incentivos, narración, retroalimentación inmediata, conciencia y libertad para cometer errores, en lugar de usar el juego en sí (Kim, 2015).

Por otro lado, según Idrovo Naranjo (2018), el game-based learning es el uso de los juegos como herramienta educativa. Este suele presentarse como un aprendizaje a través del juego en un contexto educativo diseñado por el docente. En general, estos son juegos existentes y los mecanismos ya se han establecido y adaptado para proporcionar un equilibrio entre los temas, el juego y las habilidades del jugador para retener y aplicar lo que han aprendido en el mundo real.

En el aprendizaje basado en juegos, los juegos no tienen que ser digitales, pero es muy común integrar este enfoque para aprovechar el desarrollo tecnológico. Para Alsawaier (2018), la gamificación tiene un impacto a largo plazo en el compromiso y la motivación.

Por el contrario, la participación en el aprendizaje basado en juegos es de corta duración y, por lo general, solo ocupa la duración del juego.

En la gamificación, los alumnos se centran y utilizan diversos elementos para conseguir la sensación de que están motivados, juegan con el contenido de la asignatura, lo aceptan como una tarea a superar y consiguen el objetivo superando el valor porcentual que se necesita, dentro de la educación.

5.5 Elementos para poder desarrollar una gamificación.

Debido a que el juego considera la participación en actividades físicas o mentales divertidas para lograr la satisfacción emocional (Carrillo López, 2015), la gamificación tiene tres características clave: mecánica, dinámica y emociones, que deben ser evaluadas (Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy & Pitt, 2015).

La mecánica/estrategía es consistente con objetivos, reglas, entornos, desafíos y limitaciones que permanecen constantes para todos los jugadores. Las dinámicas muestran cómo interactúa el jugador con las reglas propuestas. Las emociones se basan en la reacción y el estado mental del jugador cuando participa en la experiencia. Pensando en la gamificación como un concepto relativamente nuevo (González Tardón, 2014) define las siguientes características generales que explican sus beneficios:

- Convertir tareas aburridas en tareas atractivas.
- Fomentar la participación de los usuarios.
- Estrechar vínculos con las estructuras sociales.
- Fidelizar usuarios.

Por otro lado, la motivación del jugador tiene elementos, y hay tipos según la dimensión en la que se dirige la investigación, que responden a quién, por qué medio y cómo. De manera similar, encontramos que los tipos de problemas se clasifican por factores como la fuente y la estructura. Existen en la fuente al igual que hay desafíos que son directamente encarnados por el diseñador, mientras que otros son definidos por el jugador/alumno.

En términos de estructura, hay desafíos finitos, desafíos con rutas definidas y desafíos sin fin donde el jugador se enfoca en un ciclo de retroalimentación constante. Finalmente, discutiremos los tipos de reglas que se implementan, las constantes que siempre se aplican, las reglas situacionales que se aplican en momentos específicos y las reglas estructurales que definen cómo se diseña el juego. La mecánica del juego utiliza estrategias para mantener a los usuarios activos y motivados. Aquí, por ejemplo, se utiliza el concepto de un sistema de placer. B. Motivación creada por la provisión de recompensas (Melenhorst, Novak, Michel, Larson & Boeckle, 2015).

5.6 Elementos de la gamificación dentro de la educación.

Para poder manifestar de manera eficiente los elementos de la gamificación es necesario tener en cuenta la diferencia entre gamificación y videojuegos, para evitar confusiones entre estos, ya que, se puede afirmar que estos contienen los mismos elementos, pero con funciones distintas. Además, resaltar la función principal que desarrolla la gamificación que es la de motivar a los estudiantes, además de realizar un aprendizaje o enseñanza más emocional, ya que las actividades de gamificación son efectivas, gracias a el impacto emocional que conllevan. gamificar implica:

- Tipos de competición: Jugador contra Jugador, Jugador contra Sistema y/o Solo.
- Presión de tiempo: Relájate o pasa un rato jugando.
- Rareza: la rareza de ciertos elementos puede aumentar los desafíos y el juego.
- Rompecabezas: Problema 15 mostrando una solución
- Novedad: Los cambios te permiten aprender nuevos desafíos y nuevos mecanismos
- Nivel y progreso
- Presión social: Los rebaños deben saber lo que están haciendo.
- Trabajo en equipo: es posible que necesite la ayuda de otros para progresar
- Cambio de divisas: Se requiere todo aquello que pueda ser cambiado por objetos de valor.
- Power Updates and Boosts: puede agregar elementos de motivación a los jugadores con puntos adicionales.

Otros elementos que se deben de tener en cuenta para poder realizar una actividad de gamificación y que además son el objetivo de la gamificación son:

- Motivación esencial. Los motivos intrínsecos, mucho más fuertes que los motivos extrínsecos, surgen de la disposición del jugador a participar, y el juego los invita y los persuade a usarlo.
- Aprende a través de la diversión intensa.
- Credibilidad: Prioridad de las habilidades contextuales sobre los conceptos abstractos del aprendizaje formal. Un proceso de aprendizaje basado en una práctica particular.

- Tablero de líderes. Motivan a los participantes y mejoran su rendimiento en el juego para ganar posiciones. Muestra los mejores resultados de los participantes y se actualiza regularmente.
- Premios y recompensas: el uso de premios y recompensas en el juego ha demostrado ser una poderosa motivación para los participantes, enfatizando a los estudiantes como actores clave en ciertos avances. (Pérez & Almela, 2018, p. 95)

5.7 Recursos innovadores para la gamificación.

Dentro de este apartado, debemos de reconocer primero como dentro de una concepción como lo son, las prácticas de gamificación, tenemos que el autor Casado (2016), considera a las prácticas de gamificación como experiencias en las que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los alumnos.

Siendo que, a lo largo de los últimos años, han ido apareciendo abundantes recursos que ayudan a crear estos contextos de juego y, por tanto, a llevar a cabo la gamificación. Algunas de los recursos más utilizadas son:

- Duolingo: Este es un sitio web de aprendizaje de idiomas y traducción de textos. Los usuarios reciben recompensas mientras monitorean continuamente su progreso en el idioma que están aprendiendo.
- Kahoot: Una plataforma educativa basada en juegos para preguntas y respuestas. Los usuarios pueden crear cuestionarios, debates o encuestas sobre cualquier

tipo y tema. Una vez creado, puede ingresar el código de acceso en su dispositivo móvil y proyectarlo a los estudiantes que acceden al cuestionario. Cuando todos los estudiantes están conectados, se muestra la pregunta, el estudiante responde la pregunta en su dispositivo y ve los resultados y puntajes en la pantalla compartida.

- **Plickers:** Esta es una aplicación que funciona como Kahoot, pero con la ventaja de que cada estudiante no tiene que tener su propio dispositivo móvil. Los usuarios pueden crear diferentes clases dentro de la aplicación e ingresar los nombres de los estudiantes a quienes se les asignarán las (diferentes) tarjetas. La tarjeta tiene un diagrama similar a un código QR (cuadrado) y cuatro letras pequeñas (A, B, C, D), una a cada lado del cuadrado.
- **Juego tradicional.** Este tipo de juegos también se pueden utilizar para la gamificación en la educación. Hay muchos tipos, normalmente familiares para los estudiantes, por lo que basta con adaptarlos adecuadamente al contenido con el que se quiere trabajar. Por ejemplo, puede personalizar fácilmente su juego de ganso convirtiendo diferentes cuadros en cuestionarios y actividades para acomodar el contenido histórico que desean sus maestros.

Como opinión personal, destacaría que este tipo de aplicaciones y herramientas son unagran ayuda para los maestros. La mayoría son muy fáciles de utilizar y proporcionan un abanico de posibilidades muy amplio. Además, como ya se ha comentado anteriormente, estos recursos llaman mucho la atención de los alumnos, aumentando su interés y sus ganas de aprender.

Por eso, es muy importante que los profesores de la enseñanza de la Historia busquen

la manera de informarse continuamente de las novedades que van apareciendo. Las redes sociales como “twitter” o “facebook” pueden facilitar mucho el acceso a dichas novedades, ya que en ellas se pueden encontrar páginas y blogs que se renuevan constantemente y muestran infinidad de recursos, permitiendo además el contacto y la interacción entre maestros, alumnos, padres e incluso encontrar cualquier lugar, la relación de patrimonios, temas históricos, cultura, tradiciones, etc.

CAPITULO VI: GAMIFICACIÓN Y SU IMPLEMENTACIÓN DENTRO DE LA EDUCACIÓN.

6.1 La gamificación beneficiosa para la educación.

Durante mucho tiempo, el concepto de juego en la educación se consideró como una antítesis del aprendizaje. Sin embargo, esto ha cambiado en los últimos años con el reconocimiento de atributos que pueden potenciar el aprendizaje. Del mismo modo, Squire (2011) facilita que los estudiantes acepten su uso porque los cortes tradicionales en el aula se dejan de lado y se modifican por otras estrategias a la hora de realizar otro tipo de actividades, reconocemos que podemos evitar la sensación de ejecución y evaluación de tareas. De igual manera, este recurso puede verse como atractivo y desafiante para desarrollar habilidades disciplinares y transversales con los estudiantes.

Nuevamente, Tseklevs (2014) y Vlachopoulos y Agoritsa (2017) mencionan varios beneficios del uso de videojuegos en la educación, el realismo tanto como la inmersión. Otra de las ventajas del juego es que los alumnos tienen la libertad de explorar el escenario del juego y encontrar posibles soluciones en las distintas situaciones que se puedan presentar. Esto tiene el beneficio adicional de no exponer al jugador a entornos peligrosos. En consecuencia, siguiendo las instrucciones del Proyecto Europeo LLP (2011), la gamificación es una excelente manera de mejorar las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes fuera de situaciones cotidianas escolares basadas en la memoria de fechas y hechos históricos. opción.

Al mismo tiempo, Kappetal. (2014) Para profundizar en la naturaleza e importancia de incluir la gamificación y los juegos serios en el plan de estudios que es la piedra angular de nuestra institución educativa, estas actividades son apropiadas para los siguientes propósitos: Afecta el comportamiento de los estudiantes en clase. Animar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades o adquirir conocimientos y comunicar nuevos contenidos.

6.2 ¿Por qué aplicar la gamificación en la educación?

La gamificación adecuada es muy importante para que cada maestro logre los objetivos que tiene en mente en su programa. Por lo tanto, debes considerar los diversos elementos y claves del juego. Burke, Brian (2014), en su libro describe siete pasos para realizar una correcta gamificación.

- Una medida de desempeño y éxito.
- Objetivos del jugador
- Modelo vinculante
- Espacio y viajes
- Economía del juego
- Juega, prueba, repite.

Debe entenderse que Burke se refiere a los resultados de aprendizaje en el primer punto cuando se trata de educación, ya que la gamificación de cada sección está dirigida a los negocios más que a una doctrina.

En el segundo punto, señala, el juego debe adaptarse a los estudiantes porque debe tener en cuenta el público objetivo del juego. El tercer punto es el premio que un jugador puede ganar en un juego, por ejemplo, si obtiene calificaciones adicionales o si se puede evaluar su actividad. En el cuarto caso, está relacionado con varios factores del jugador. Hay que ver si es una competición o una colaboración, es decir, si una persona lucha entre todas por ser pareja.

- ¿El ganador o todos ganarán o todos perderán? También afirma que es necesario determinar si el beneficio es intrínseco o extrínseco. Cuando aprenden el concepto,

son esenciales, y cuando mejoran su desempeño o ganan premios, son externos.

Tiene que ver con el espacio y los viajes.

- La gamificación es una solución a la falta de motivación y asistencia a clase, premiando a los participantes que más contribuyen y posibilitan el desarrollo del juego. Para el sexto punto, el juego evalúa a los participantes y cómo se categorizan. El punto final es que debe repetirlo una y otra vez para obtener comentarios sobre los errores que ha visto. En esta visión de cómo iniciar un juego desde un experto, la gamificación se interpreta directamente en relación con la educación. Por lo tanto, los puntos clave de una gamificación adecuada son:
 - El protagonista principal del aprendizaje es el propio estudiante. Están aprendiendo estudiantes y los maestros necesitan enseñarles para tener éxito.
 - Los juegos necesitan motivar a los estudiantes. La motivación es la clave para educar a los estudiantes en los juegos. Cuando te motivas, aprendes muchos conceptos sin darte cuenta.
 - La mecánica del juego debe ser clara y atractiva. Los participantes deben explicar y comprender bien las reglas y el funcionamiento del juego. Además, debe ser atractivo y divertido para motivarlos.
 - Al crear un juego, la cantidad de jugadores es importante. Debe considerar la cantidad de jugadores que participan en el juego. No es lo mismo trabajar con 5 alumnos que trabajar con 30 personas. Si el juego se ejecuta en 4 a 6 jugadores, debe formar esa cantidad de grupos cuando ocurra un caso.
 - Espacio para el desarrollo del juego: Se deben cumplir todos los requisitos en el salón de clases para poder desarrollar las actividades. Si los estudiantes no tienen

dispositivos electrónicos, deberán ir a un salón de clases con acceso a una computadora.

- **Objetivos del juego:** Los objetivos deben ser claros. Aquellos en el juego ganarán más puntos que el resto o serán el último equipo con vida. Los maestros deben tener en cuenta a los maestros y enfatizar los conceptos poco claros. De esta manera, los estudiantes aprenden desapercibidos.
- **Pruebe, califique y obtenga comentarios.** Es muy importante seguir probando el juego y anotar cualquier problema o error que ocurra. De esta manera, puede recibir comentarios y mejorar su juego para la próxima sesión.

6.3 Métodos para implementar la Gamificación en la educación.

Como advierten Hernández, Monroy y Jiménez (2018), existen más de 15 formas de integrar adecuadamente la gamificación en un proceso o actividad. Uno de los más completos y conocidos es el definido como "6D" por Werbach y Hunter (2015). Esta plantilla no solo se enfoca en un tipo de objetivo, sino que también se puede usar con fines educativos y comerciales. Para usar este método, recomendamos los siguientes pasos:

- a) **Definir objetivos:** Defina los objetivos, comportamientos e interacciones que desea lograr con el sistema de juego.
- b) **Distinguir comportamientos clave:** definir lo que quieren los usuarios, así como establecer métricas y medir el éxito en el logro de objetivos, es decir, establecer cómo se evaluará a los estudiantes y se evaluará el precio en la actividad.
- c) **Descripción de los actores:** es fundamental conocer a los participantes y qué les

motiva o qué necesitan para diseñar adecuadamente un sistema a jugar. Anteriormente, las referencias a los perfiles de jugadores existentes variaban.

d) Evolución del ciclo de actividad: En general, la mayoría de los juegos aumentan gradualmente en dificultad. En este paso, es importante decidir qué procedimientos se utilizarán para motivar a los participantes a realizar diferentes acciones. Luego se seleccionarán las acciones que podrá realizar el jugador, así como sus movimientos en el juego. Al final, cada acción realizada dará lugar a la liberación de diversas ganancias, como la distribución de recompensas, puntos, etc.

e) Diversión: Uno de los principios más importantes de la gamificación es no olvidar nunca el componente divertido. Como se indicó anteriormente, una actividad o proceso en el que se apuesta debe ser divertido y atractivo para atraer y mantener el interés del participante.

f) Determinación de las herramientas: finalmente, se deben seleccionar los componentes del juego, así como su mecánica y dinámica para establecer el sistema de juego en el aula. Dado lo anterior, se pueden hacer las siguientes motivaciones para la adopción de la gamificación.

g) Motivación de Recompensa: Entendemos las motivaciones que determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los estudiantes. Esta dinámica de recompensa se implementa en el juego de la clase que trata de beneficios por logros. Se entiende que por cada respuesta correcta que reciba el estudiante, habrá una recompensa y por lo tanto al final de la prueba o juego aplicable, habrá una recompensa final, la cual se verá reflejada en la

calificación del apellido del estudiante. En este caso, la implementación de la herramienta Kahoot facilita la obtención de informes de éxito para que el docente pueda, prácticamente, obtener, luego de la evaluación en el aula, que los alumnos acreedores sean recompensados por su buen desempeño.

h) Como nos hace mención Salinas (2004), la dinámica de la recompensa aumenta la motivación del estudiante, lo cual se sumerge activamente en el proceso de aprendizaje mediante esta dinámica, de tal manera que los estudiantes tímidos e introvertidos son visibles para el docente, sus demás compañeros, donde alcanzan los primeros puestos en el ranking después de cierta actividad; dando como resultado un acercamiento de la brecha social que existe entre los estudiantes.

i) Dinámica de la competición: Wang (2015), nos menciona que la competencia vendría a ser el reto de contestar de manera adecuada las preguntas que se formulan, tratando de vencer sanamente a los otros jugadores en este caso los estudiantes. Bautista & Lopez (2002), nos mencionan que, sin dinámica de competición no hay juego; esta dinámica incita a los estudiantes a incrementar todo su potencial físico intelectual.

También nos indica que para evitar el abandono los niveles de juego no deben ser menores a las expectativas. En base a ello, la dinámica de la competición se caracteriza por un ambiente de competición sana y retroalimentación; debido a que los estudiantes responden a las preguntas y automáticamente mediante la herramienta Kahoot reciben puntos por sus respuestas correctas a través de un marcador y se ve reflejado en sus dispositivos móviles y en la pantalla del docente, inclusive se genera un ranking de que estudiante va en primer puesto y así

sucesivamente. Dando como finalidad la generación de una competencia sana entre los estudiantes donde unos gana y otros pierden.

j) Dinámica de la solidaridad: En la dinámica de la solidaridad se ve reflejado una vez implementada la gamificación en el aula, debido a que los alumnos cuando forman grupos, trabajan juntos y consiguen un objetivo en común o en todo caso para generar aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo genera la construcción colectiva de conocimiento y el desarrollo de diversas habilidades como, por ejemplo: aprendizaje, desarrollo social y personal, donde cada estudiante es responsable por su propio aprendizaje como el de los integrantes del grupo, solidarizándose con los demás para obtener un objetivo en común, que es obtener conocimiento.

Por este sentido Johnso, D. & Johnson, R., nos indican que la coopera comparada con los esfuerzos competitivos tiende a dar como resultados altos niveles de logro, donde produce una mayor retención de lo aprendido a lo largo del tiempo en el aula, y a su vez genera una mayor motivación intrínseca.

6.4 Riesgos y posibles inconvenientes.

Al igual que con otras innovaciones, implementar estrategias nuevas/modernas como la gamificación presenta ciertas dificultades que se describen a continuación. Muchas aulas en las que quieres jugar no tienen Internet ni muchos aparatos electrónicos. Introducir y preparar actividades lúdicas cuesta una cierta cantidad de dinero, pero ciertamente es algo más caro ya que se reemplazan bolígrafos y libros por herramientas técnicas. Debe agregar

costos de software y capacitación, costos de capacitación de maestros a los costos de equipo.

Los estudiantes están desanimados por el tiempo que puede ser más largo de lo esperado y el esfuerzo dedicado a la creación de prototipos y prototipos. Por otro lado, no se debe pasar por alto que la implementación de la gamificación también conlleva ciertos riesgos que no se pueden pasar por alto. La gamificación se ve sola y está mal diseñada y puede no garantizar el progreso. La gamificación no es una máquina perfecta y tiene la debilidad de ser contraproducente si se usa incorrectamente.

Para evitar esto, los docentes que decidan utilizarlo deben tener en cuenta que las etapas de diseño y planificación son muy importantes. Areay González (2015) comentó sobre que el: Propósito Identificado de la Educación es proporcionar el amor del estudio hacia el estudiante.

De lo contrario, puede ser muy divertido, pero poco educativo para los estudiantes, o pueden no encontrar un elemento que los atraiga a esta actividad lúdica. Por lo tanto, debe encontrar el equilibrio adecuado entre este componente del juego y el componente más importante, el componente de aprendizaje. El componente de aprendizaje debe basarse en todo, ya que es una prioridad máxima.

Así como hay muchos estudios que respaldan la gamificación y muestran datos positivos y resultados posteriores al uso, muchos otros estudios producen reacciones más sutiles, algunas de las cuales son negativas. Por ejemplo, los estudiantes suelen encontrar la gamificación demasiado compleja o competitiva (Berkling & Thomas, 2013; Domínguezetal., 2013; Haaranen, Ihantola, Hakulinen, & Korhonen, 2014).

Cuando esto sucede, hay muchas razones posibles: si se elige una herramienta de

ludificación que no sea adecuada para el nivel de su estudiante porque no es adecuada para su edad, capacidad o intuición, por ejemplo, si la herramienta es demasiado compleja y no tiene tiempo suficiente para acostumbrarse a ella, puede provocar abusos y malos resultados.

También hay que recordar que el grado de integración de la gamificación es directamente proporcional a su impacto en los estudiantes (Chia-Yuan, 2017). Por ejemplo, si se ve erróneamente como la base sobre la que giran todas las sesiones, lo más probable es que cree una dependencia agravada por parte del alumno que necesitará constantemente el apoyo de la gratificación instantánea o las recompensas.

Sin embargo, si se implementa además de las clases que se pueden usar en momentos específicos, los resultados pueden ser muy alentadores. El reto, por tanto, está en este aspecto, pues es un reto no solo aplicarlo sino hacerlo activo de forma regular y activa (Nicholson, 2013; O'Donovan et al., 2013).

Otra gran debilidad que puede surgir de un diseño deficiente puede ser que las respuestas correctas de los estudiantes no se extrapolen a su rendimiento académico (Barata et al., 2013). En otras palabras, este juego solo crea un buen ambiente de compromiso, pero no supera su rendimiento.

Todo esto depende del tiempo que se tarde en aplicar el método en cuestión, ya que algunos de ellos pueden requerir más tiempo que otros para mostrar los resultados a los estudiantes.

Cabe señalar que la mayoría de estos problemas provienen del mismo punto: diseño deficiente o inexistente (Finley, 2012; Shane, 2013 y Bogost, 2015). En el caso de Finley, es interesante que exponga las consecuencias del juego mal diseñado para el mundo de los

negocios, especialmente con un centro de llamadas.

Con esto se puede tener como argumento que se debe prestar menos atención a la motivación extrínseca, ya que una sobrecarga de estímulos externos puede conducir al desinterés por la acción que se está realizando, como también señaló Deci (1971), concluyó hace décadas. Todo ello se superpone con el postulado expuesto en las páginas anteriores, basado en el uso de la técnica de la gamificación, midiéndola y aplicándola con moderación y siempre con fines educativos como base.

Todo ello se sustenta en datos reflejados en los estudios y previsiones del analista norteamericano Gartner Inc entre 2012 y 201: la mayoría de recursos para el juego se redujeron significativamente por un uso o diseño incorrecto. La gamificación se considera una tecnología emergente con un gran potencial, como se mencionó al comienzo de este capítulo. Sin embargo, en 2013, llegó a su punto de inflexión.

6.5 La dualidad de la gamificación en la materia de historia.

En la enseñanza de la historia hay problemas de intermediarios. En muchos casos, los docentes se han convertido en portadores verticales de contenidos y por ello las actividades del aula no satisfacen las necesidades educativas del grupo de alumnos. Por ello, desde el medio pedagógico de la Historia se requiere innovación y compromiso por parte de los docentes, para lograr una práctica pedagógica plena y estimular con actividades el aprendizaje de estos contenidos se considera un verdadero desafío.

Actualmente se incorporan diferentes tecnologías a la mediación histórica, pero en algunos casos erróneas. Se espera, por tanto, que el uso de la tecnología signifique un

cambio cualitativo que promueva una experiencia más íntima en el desarrollo de los contenidos de Historia y que sean socialmente aplicables.

Como señalan Gros, (2008) citado por Llopis y Balaguer (2016), las TIC ayudan a ampliar el espacio de aprendizaje más allá del aula, y al mismo tiempo acercan los contenidos a los alumnos, dotándolos de atractivo, familiaridad, intuición y automatización.

Finalmente, se forma un aprendizaje significativo, que está directamente ligado a la disposición completa de los contenidos del Cuento. El estudiantado, en el proceso de desarrollo del aprendizaje, recibe una cantidad importante de contenidos en esta área, pero no todos ellos necesariamente producen un aprendizaje pleno y funcional. Aquí, el papel del profesorado, que es el responsable de crear un ambiente que facilite el proceso de enseñanza.

La mediación pedagógica es adecuada y funcional en todas las etapas y procesos de aprendizaje. En este punto se citan elementos teóricos del constructivismo, argumentando que “[...] los individuos viven en el mundo de sus propias experiencias personales y subjetivas”.

Ser el individuo impone sentido al mundo, más que el mundo impone su sentido, construyendo una visión personal de la realidad” (Karagiorgi y Symeou, 2005, citado por Cenich y Santos, 2010), pág. 8). Así, para crear sentido histórico del aprendizaje, los docentes no deben actuar como transmisores de contenidos sino como mediadores promoviendo el intercambio y el debate frecuentes, fomentando el aprendizaje como un fenómeno constructivo de construcción personal antes de una transmisión, enfatizando el papel activo del estudiante. cuerpo.

6.6 El juego en el aprendizaje de la historia en escuela secundaria.

La historia, en cuanto vida, no debe ser una asignatura aburrida en la infancia y la adolescencia. Enseñar historia significa aprovechar las habilidades y el potencial humano, y en los niños y adolescentes, el juego suele ser una gran herramienta de aprendizaje. Hay muchas posibilidades para enseñar historia a través del juego; así, por ejemplo, los juegos de simulación son herramientas muy poderosas, ya que pueden reproducir situaciones y problemas del pasado.

Además, la simulación estimula el pensamiento divergente, importante para entender la historia, y es una herramienta para entrenarnos en la toma de decisiones, imitar el pasado y simplemente ubicarnos en el presente. Finalmente, se puede decir que enseñar historia a través de juegos es una de las formas más efectivas de introducir a los estudiantes en las complejidades del pasado y especialmente en las complejidades de toda toma de decisiones.

Los juegos se consideran una herramienta clave para crear un aprendizaje significativo de la historia entre nuestros estudiantes de secundaria, ya que la herramienta pretende representar eventos pasados y su relación con el presente de manera lúdica. Pérez (2007), destacando cinco aspectos relevantes del juego en el aula:

- Utilizar juegos como estrategia didáctica para ayudar a los alumnos a explorar y aprender la historia, minimizando las consecuencias de la falta de atención y el aburrimiento.
- La actividad lúdica anima a los alumnos a utilizarla como medio de adaptación a nuevos propósitos, teniendo en cuenta la innovación en la adquisición de nuevos conocimientos, enfatizando el contenido más que los resultados.

- El desarrollo de los juegos como método de enseñanza debe obedecer a los objetivos a alcanzar, pero no debe considerarse indiscriminado.
- El juego permite que los niños proyecten su mundo interior y lo sitúen antes de adquirir nuevos conocimientos, creando nuevos conceptos.
- La práctica del juego es fundamental para adquirir nuevos conceptos y desarrollar el pensamiento crítico.

Por su parte, Vygotsky (1956) menciona que “los niños crecen a través del juego ya través de él imaginan cosas nuevas, cumplen sus sueños, aprenden continuamente y promueven su socialización con otros niños” (p.71). De manera similar, Carr (2011) señala que “existe una fuerte conexión entre los aspectos estructurales y afectivos del comportamiento.

La inteligencia y el afecto son inseparables. No hay percepción sin motivación, por lo tanto, no hay motivación que no esté ligada a un nivel estructural, es decir, la percepción” (p.36). Sin embargo, Carretero (1985) menciona que “aboga por técnicas activas en la enseñanza de la historia, especialmente el uso de medios audiovisuales y ejercicios individuales directos, para que los alumnos ocupen ganar la historia” (p. 78).

CONCLUSIÓN.

Finalmente, y a manera de conclusión. Se puede interpretar a la gamificación dentro de la educación histórica una actividad inmersiva, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta, que motive y repercuta en su estado de ánimo, cambie su visión de la historia, vaya más allá de una simple estrategia innovadora porque incluye un elemento primordial en la diversión, desarrollo social, apreciación de la dinámica y entusiasmo para la motivación, este elemento es el juego que en ciertos escritos es contratante o perjudicial para la gamificación.

Es cierto que dentro del documento se considera que gamificar es una actividad más compleja que aplicar un juego, pero a pesar de ello mantiene la esencia de uno, un juego es dinámico, es un método donde inconscientemente aprendemos por nuestra propia cuenta, no por métodos ya aprendidos por diversos autores especializados, recordemos que dentro del documentos se toman en cuenta autores que estudian el desarrollo de un niño no un adolescente, aspecto no negativo e injustificable en el presente trabajo, ya que Piaget es un autor del cual dentro de este documento se pudo representar y adquirir los tipos de juego, jugador y bases para una gamificación, su contenido es en base a los infantes, pero el conocimiento es aceptable para un adolescente porque cualquier individuo tiene siempre un niño dentro, un niño que busca divertirse, dejar de lado el pensamiento de obligación, que desea cuestionar todo lo que lo rodea, el adolescente le encanta jugar y la gamificación será aplicable y fácil de desarrollar porque sus bases, elementos son los juegos y videojuegos.

Por otra parte, encontramos a la Historia, la cual es una materia moldeable, una de las más enriquecedoras y motivadoras de la vida, aunque su enseñanza siempre a sido inconsciente, debido a que el adolescente, en su mayoría, mencionará que la Historia es aburrida, ver cosas

del pasado o visitar museos es muy aburrido y cansado. Sin embargo, la Historia va más allá de la materia escolar, ya que cada ser vivo emplea el uso del propósito de la Historia (SEP, 2018), y es aprender sobre los errores pasados, en cualquier ámbito, ya sean escolares, familiares, deportivos, laborales, sociales, etc.

Es con todo lo anterior que podemos justificar que la gamificación es motivante para el alumno, es una estrategia desarrollante de un pensamiento histórico, un método sencillo de aplicar; siempre que se tenga su concepción, elementos y un propósito, esta podrá ser empleada de manera sencilla al ser un aspecto cotidiano de gran parte de los alumnos y se tiene conciencia que estamos presentes como protagonistas de un micro mundo, pero ¿por qué no ser protagonistas de nuestra vida? ¿no podemos enseñar la historia a base de las reglas de un juego? ¿el juego es solo para niños?, pues la respuesta es no, no es exclusivo de los niños porque más allá de los juegos cada individuo siente empatía, por muy minúscula que sea, ¿qué hecho o regla dicta, que no podemos trasladar un factor como lo es la empatía por un ser querido, hacia un personaje histórico? Si en su mayoría, el adolescente tiene empatía hacia su personaje favorito de ficción.

Se debe dejar las limitaciones de lado, el tema del presente documento es solo un pequeño extracto de una idea, una concepción de donde los y las docentes, los alumnos y alumnas, padres y madres, trabajadores, personas adultas, niñas y niños pueden aplicar la gamificación de manera autodidacta. Porque cada uno tiene presente un reto, normas, reglas, progreso, instrucciones e incluso desarrollar una felicidad y satisfacción a lo largo de la vida, todo esto se podrá lograr si lo vemos como un juego divertido y propia de nuestra vida.

Por lo tanto, a partir de toda la investigación cualitativa realizada en este documento de titulación y con todo lo recabado en cuestión de información, así mismo con la observación que

supo realizar durante las prácticas de ejecución dentro de la escuela secundaria Oficial No. 368 “Nezahualpilli” en los alumnos del tercer grado del grupo A, se llega a la conclusión que la gamificación aporta a la enseñanza, motivación y desarrollo de habilidades, siendo una estrategia innovadora, entretenida y que gracias a sus elementos como son: reglas, instrucciones, competitividad y diversión, así como sus beneficios sirven positivamente para las y los estudiantes.

En el futuro me gustaría acercarme más a mi trabajo como docente y compartir con mis alumnos mi pasión por la historia y la importancia y el valor del conocimiento en todas las áreas. Para ello, es necesario despertar la curiosidad de aprender dentro y fuera del aula.

Basado en mi experiencia y actividades de investigación en la Escuela Secundaria Oficial No. 538 "Nezawalpilli", creo que introducir la gamificación en el aula (y el trabajo interdisciplinario) es una buena opción, pero única.

En mi opinión, las opciones innovadoras integradas deberían complementar el método tradicional. Para ello se realizó un proceso previo de búsqueda bibliográfica. Esto me permitió conocer las teorías y opiniones de investigadores líderes en innovación y gamificación. Además, y menos importante, a pesar de que existen contradicciones, personalmente me resulta difícil, pero no imposible, romper los límites que presentan.

Finalmente, me gustaría señalar las fortalezas y debilidades del uso de la gamificación en el aula. Hasta el momento, se destacan beneficios como mayor motivación, compromiso, aprendizaje lúdico, sana competencia y mayor trabajo en equipo para alcanzar metas. Dependiendo de la cantidad de estudiantes en el aula, puede teorizar sobre organizaciones difíciles.

Pero, como todo en la vida, el exceso es negativo y contraproducente, así que ten en

cuenta que implementar la gamificación como una de las muchas estrategias disponibles. Teniendo un uso desmedido de la gamificación hará que los adolescentes vuelvan a perder la ilusión y motivación por la materia, convirtiéndose en algo rutinario. Esto conllevaría al fracaso en la búsqueda de nuestro objetivo final, que sería la búsqueda de la motivación en la materia de Historia. Me gustaría finalizar con unas palabras del psicopedagogo y dibujante italiano Francesco Tonucci, que recogerían en sí mismas el elemento base de la gamificación y es que: “Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”.

REFERENCIAS.

- Aldana Mendoza, Carlos. Educar para la Ciudadanía Plena. S.t. Guatemala: Magna Tera Editores, 2,000. 262 pp.
- Alonso Tapia, J. (2001). Motivación y estrategias de aprendizaje. Principios para la mejora en alumnos universitarios. En A. GarcíaValcárcel (coord.), Didáctica universitaria. Madrid: La Muralla.
- Álvarez, B., González Mieres, C., & García Rodríguez, N. (2007). La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo. REDU. Revista De Docencia Universitaria, 5(2), 1. doi: 10.4995/redu.2007.6275.
- Benejam, P.; Pagés J.; Comes, P. y Quinquer, D. (1997). Enseñar y aprender ciencias sociales, geografía e historia en la educación secundaria. Barcelona: Institut de Ciències de l'Educació– Universidad de Barcelona/ Horsori Editorial.
- BURKE, BRIAN (2014) Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things, Brookline, Bibliomotion.
- Caponetto, (2014) EARP, Jeffrey; OTT, Michela. Gamification and education: a literature review..
- CARR, Edward Hallet (2002). “¿Qué es la Historia?”. Ariel, Barceipna.
- Carolei, Paula et al. Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivencias mais imersivas e investigativas.
- CARRETERO, M. (2007). Documentos de identidad. La construcción de la memoria histórica en la era global. Buenos Aires: Paidós.
- CARRETERO, M. & KRIGER, M. (2004). La enseñanza de la historia en la era global. En M. Carretero & F. Voss (Comps.), Aprender y pensar la historia (pp. 71-98). Buenos Aires: Amorrortu

- Chibas Ortiz, Morejón (1997). La Creatividad y sus implicaciones. La Habana: Ed.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke L.E., (2011) Gamification: Toward a Definition [Ebook]. Vancouver. Recuperado de:
<http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Díaz, P.H.(2000). Enseñanza de la Historia. La Habana: Pueblo y Educación.
- EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 8., 2014, Berlín. Actas. Berlín: University of Applied Sciences, 2014. p. 50-57.
- García, F. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Revista electrónica de motivación y emoción. Recuperado el 24/03/2017 de:
<http://reme.uji.es/articulos/p0001/texto.htm>
- González, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. (Tesis doctoral). Universidad de Deusto, España. Recuperado de:
<http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/capitulos/4GamificacionVjsTransSocCarlosGTardon.pdf>
- González S.D. (1995). Teoría de la motivación y práctica profesional. La Habana: Pueblo y Educación
- Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) El juego en el proceso de aprendizaje. Buenos Aires: Ed. Estella.
- Heller (1982) Teoría de la Historia, Fontamara, Barcelona.
- Hernández, I. A., Monroy, A. y Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. Formación universitaria, 11(5), 31-40. Recuperado de:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062018000500031
- Idrovo Naranjo, E. K. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPSCT007954.pdf>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer

Lifeder Educación. (2019, 1 enero). ¿Qué es la Investigación Documental? [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=ui_Q05YTUj0

Mateo Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo.

Proyecto Social, Revista de Relaciones Laborales, 9, 163- 184. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>

Royo, A. (2017) *La Sociedad Gaseosa*. Barcelona: Plataforma.

Regina Öfele (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas.

Artículo www.efdeportes.com

Regina Öfele (1998). Los juegos tradicionales en la escuela, artículo En Revista Educación Inicial nro. 120 Editorial La Obra.

Sailer Michael (2013). "Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture Journal*, p. 28-37.

Solé, Isabel (1993). "Disponibilidad para el aprendizaje y sentido del aprendizaje", en C. Coll; E. Martín; T. Mauri; J. Onrubia; I. Solé y A. Zabala. *El constructivismo en el aula*. Colección biblioteca del aula. Barcelona: Graó

Vázquez Ramos, F. J. (2020). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game (A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model). *Retos*, 39, 811-819.

Vaello, J. (2011). La motivación para el aprendizaje. *ACLPP informa*, nº 23, p. 28. Recuperado el

10/05/2017 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3674745.pdf>

Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital P.