



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA PARA GENERAR MOTIVACIÓN EN LOS ALUMNOS DE 2° “B” DE LA E.S.H.E.”

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

PRESENTA

ALEXANDRO RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ

ASESOR

MTRO. CARLOS MORALES ROJAS

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. ALEXANDRO RODRÍGUEZ HERNÁNDEZ
PRESENTE.**


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

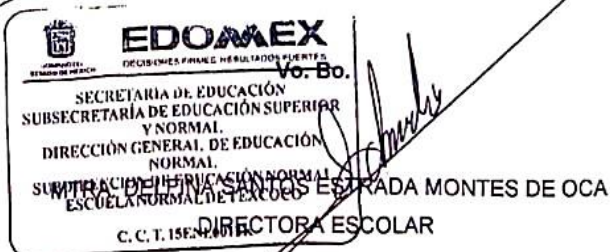
- La Gamificación como Recurso Didáctico en la Enseñanza y Aprendizaje de la Historia para Generar Motivación en los Alumnos de 2º "B" de la E.S.H.E.

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


DRA. JUANA ROQUE PÉREZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACION



**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

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría aprovechar este espacio para agradecer de todo corazón, a:

Dios, por haberme acompañado en el transcurso de mi carrera, por ser mi apoyo y luz en mis momentos de debilidad, así como por permitirme en esta etapa de mi vida vivir experiencias inolvidables y conocer a personas increíbles.

A mí mismo, por siempre persistir, por nunca darme por vencido, por darme ánimos cuando más lo necesité; por no olvidarme de mí cuando requerí distraerme, de quién soy, de dónde vengo y a hasta dónde quiero llegar. Sólo es eso, Alex: ***¡UN SALTO DE FE!***

A mi madre, María Asunción Hernández López, por todo el apoyo que me ha brindado a lo largo de estos 22 años de vida, siendo mi más grande fuente de impulso para dar siempre y en todo momento lo mejor de mí. ***Mamá, ERES MI GASOLINA, ¡¡¡TE AMO!!!***

A mi tío, José Benito Hernández López, por abrirme las puertas de su casa en los momentos en que más lo necesité durante los 4 años que cursé mi licenciatura, y, sobre todo, por creer en mí... ***¡ERES EL MEJOR!***

A mi abuelita Esther López Ramírez, quien desde muy pequeño vio por mí, ocupando un lugar muy importante como segunda madre, quien siempre me alentó a nunca dejar de estudiar, a seguir adelante, a superarme y me enseñó que “*para todo hay tiempo*”. ***Abuelita***, estés donde estés, quiero decirte que: ***¡¡¡LO LOGRAMOS!!!, ¡¡GRACIAS POR TODO!!!***

A mi querida institución formadora de docentes, la Escuela Normal de Texcoco, por darme la oportunidad de crecer profesionalmente, permitirme conocer en el transcurso de estos maravillosos cuatro años de la licenciatura a personas increíbles y vivir gratos e inolvidables momentos...

A mis profesores, que integran la plantilla de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria, especialmente a los profesores Martín Arias Salas, Carlos Live Palomo, Alfredo Lucio Vázquez, Maribel Rayo Chávez,

Adelina Robles Romero, Lilia Bernal Contreras, Maribel Mata Vergara, y claro, a mi asesor del presente documento de titulación, el profesor Carlos Morales Rojas; quienes con su conocimiento, apoyo, tiempo y dedicación brindado influyeron en mi para formarme como docente. ***¡ME LLEVO LO MEJOR DE CADA UNO DE USTEDES!***

A la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, por abrirnos sus puertas para en este último tramo de la licenciatura, así como por todas sus atenciones y facilidades brindadas. Gracias, profesora Emma, profesor Víctor, profesora Rocío y Don Roberto.

A mis alumnos, los chicos y chicas que conforman el 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E., ya que, sin su apoyo, este trabajo de investigación no habría sido posible. Fue todo un placer haber sido su profesor de Historia en este ciclo escolar 2021-2022. Gracias por su disposición en clase, las risas, las travesuras, y en general, por todos los momentos vividos en el aula escolar, ***¡¡¡NUNCA LOS OLVIDARÉ!!! <3***

Y como olvidar a mi superhéroe favorito, mi amigable vecino Spider-Man, quien desde niño me ha motivado a dar lo mejor de mí, de él he aprendido a no rendirme jamás y me ha enseñado que sin importar cuántas veces la vida me golpee, siempre debo encontrar la manera de levantarme, ya que ***“UN GRAN PODER CONLLEVA UNA GRAN RESPONSABILIDAD”*** y ahora, siendo oficialmente docente, puedo comprender mucho mejor esta frase, porque el ser profesor es un gran poder, y el educar es una gran responsabilidad...

No ha sido fácil para mí, pero aquí estoy: ***¡SOÑANDO...!***

La vida me ha dado muchas sorpresas, pero creo que la más significativa fue ser bendecido por personas que creen en mí...

Gracias vida, gracias familia, gracias equipo, gracias amigos, gracias a todos los que de una manera u otra han hecho algo para que yo sea quien soy ahora.

Me faltan palabras para poder describir la felicidad que siento en estos momentos de mi vida, solo puedo decir:

¡¡MILLONES DE GRACIAS!!!

RESUMEN

El presente trabajo se enfoca en la metodología de Gamificación, siendo el objetivo general proponer este recurso didáctico apoyado de recursos tecnológicos para coadyuvar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Historia en alumnos de segundo grado de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.).

El diseño de la investigación se basa esencialmente en la investigación-acción bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo, tomando como muestra a 10 alumnos del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E. del ciclo escolar 2021-2022, con quienes se implementaron ciertas actividades educativas relacionadas con la técnica de aprendizaje basada en el juego, mejor conocida como “Gamificación”. Así mismo, se les aplicaron encuestas de escala Likert para valorar una actividad gamificada llevada a cabo en el aula escolar.

Los resultados obtenidos permitieron concluir que la implementación del recurso didáctico de Gamificación en un entorno educativo bajo una modalidad presencial permite ser un gran apoyo para coadyuvar el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente dentro de la asignatura de Historia en educación secundaria, enfocándose esencialmente en la retroalimentación de contenidos específicos de la misma, así como para generar motivación en el alumnado por aprender sobre esta de manera atractiva, entretenida, interactiva, dinámica y, sobre todo, divertida, siendo una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos en el ámbito educativo-profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para adquirir mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros objetivos.

Puede constatar que, aprender jugando trae consigo grandes beneficios en el ámbito educativo.

Palabras Clave: Gamificación, Motivación, Enseñanza, Aprendizaje, Historia.

ÍNDICE

Introducción.....	8
Objetivos de Investigación.....	9
Planteamiento del Problema.....	10
Preguntas de Investigación.....	17
Marco Referencial.....	18
Marco Teórico.....	23
Marco Conceptual.....	29
Supuesto Hipotético.....	35
Estrategia Metodológica.....	37
Capítulo I. Planificación: “Contextualización del Centro Educativo, Aula Escolar y Grupo”.....	41
Capítulo II. Acción: “Implementación del Recurso Didáctico de Gamificación”.....	58
Capítulo III. Observación: “Beneficios e Inconvenientes de la Actividad Gamificada”.....	72
Capítulo IV. Reflexión: “Análisis y Resultados de la Implementación del Recurso Didáctico de Gamificación”.....	84
Conclusiones.....	98
Referencias de Consulta.....	105
Anexos.....	113

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo, se aborda la temática central del uso de la metodología de Gamificación dentro del ámbito educativo con alumnos de segundo grado de nivel secundaria para generar motivación, específicamente en la enseñanza de la asignatura de Historia, considerando que, un alumno motivado es aquel que posee altas posibilidades de lograr un exitoso proceso de aprendizaje. El mismo, se concreta en una propuesta educativa, de acuerdo a una necesidad detectada en el contexto escolar, para finalmente llevar a cabo una actividad gamificada que actúe en favor del reforzamiento y retroalimentación del aprendizaje.

La propuesta didáctica del uso de la gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia que se defiende aquí, se constituye en una modalidad pedagógica de innovación y cambio que responde mejor a la nueva imagen de formación, así como de profesionalización que debe poseer actualmente el profesorado, siendo una alternativa para dejar de lado el modelo tradicional de enseñanza.

Dicha propuesta diseñada se implementó en el aula escolar, apoyándose del uso de elementos, técnicas y dinámicas propias de la gamificación educativa, que, en palabras de Marín Díaz, Verónica (2015) “potencian un aprendizaje significativo” (p. 5) y consiguen que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean efectivos a la vez que facilitadores de la cohesión, la integración y la motivación por el contenido.

Sin duda alguna, la motivación es uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención a la hora de analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto desde la perspectiva de docentes que son quienes enseñan, como la de los alumnos que son quienes aprenden, por lo que se plantea el reto de proponer una estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la gamificación, con el fin de generar un nuevo conocimiento en el marco de la mediación pedagógica, partiendo de una necesidad específica, la renovación e innovación en la didáctica que se emplea en las clases de Historia.

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivo General:

- Aumentar la motivación en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” por la asignatura de Historia para coadyuvar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la implementación de una actividad gamificada apoyada del uso de la tecnología en el aula escolar.

Objetivos Específicos:

- Implementar una actividad gamificada que motive la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”.
- Determinar los beneficios que aporta la implementación de una actividad gamificada en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”.
- Designar los inconvenientes que trae consigo la implementación de una actividad gamificada en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Selección

El presente trabajo de investigación, surge a partir de mi interés por conocer los alcances positivos que trae consigo la implementación de la gamificación en el contexto educativo, específicamente en la asignatura de Historia dentro de la Educación Secundaria.

De igual manera, debido a que, basándome en las prácticas escolares llevadas a cabo a lo largo de mi trayecto formativo docente, me he percatado mediante la observación que la mayoría de docentes de las diferentes escuelas secundarias a las que he asistido no innovan sus clases, no motivan a sus estudiantes por aprender, lo que trae consigo el poco interés hacia las diferentes asignaturas que se imparten en este nivel educativo, entre estas, Historia. Estas, continúan basándose meramente en una enseñanza tradicionalista, siendo esta poco efectiva para el aprendizaje de los alumnos.

Es así, que como docente en formación, siendo partícipe de la era digital y tecnológica actual, considero importante y necesario aprovechar el uso de las TIC de la mejor manera posible para innovar de una u otra manera mi práctica docente, tomando en cuenta que para los alumnos la tecnología es parte de su día a día, al igual que las diferentes apps, programas y plataformas digitales con las que se cuenta actualmente, donde la gamificación puede ser un recurso didáctico educativo que permita motivar el aprendizaje, generar interés por las sesiones de clase y al mismo tiempo, reforzar contenidos curriculares, pero de una manera mucho más atractiva, interactiva y sobre todo, divertida, mediante el uso de la tecnología.

Delimitación

Por consiguiente, el presente trabajo lleva por nombre “La Gamificación como Recurso Didáctico en la Enseñanza y Aprendizaje de la Historia para Generar Motivación en los Alumnos de 2° “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez (E.S.H.E.)”.

El mismo, pretende además concretar una propuesta educativa de intervención que dé respuesta a la necesidad de atender la problemática detectada en el contexto

educativo, con respecto a la escasa innovación educativa para generar aprendizajes, proponiendo el uso de la gamificación como un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia, que, además, permita despertar el interés y generar motivación en los alumnos de nivel secundaria durante sesiones de clase específicas, haciéndolas mucho más atractivas, amenas, y sobre todo, de gran utilidad para la construcción y adquisición de conocimientos.

Dicha propuesta de intervención docente será implementada con los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, ubicada en la localidad de San Juan Tezontla, Texcoco, Estado de México.

Justificación

Actualmente, a pesar de los diferentes cambios que ha traído consigo la tecnología, esta no ha sido completamente incorporada por la mayoría de los docentes para emplear estrategias educativas novedosas que contribuyan a la enseñanza y el aprendizaje, de manera particular, en la asignatura de Historia, ya que como bien lo menciona Prats (2011); Herrera & Gil (2015); Hernández (2019) y Álvarez (2020), “A lo largo del proceso educativo, la Historia enseñada ha estado tradicionalmente fundada en el magistrocentrismo, donde la retención y repetición de información se presenta como un rasgo normalizado en la cultura escolar y académica” (citado por Álvarez Sepúlveda, Humberto Andrés; 2020, p. 443). En este modelo, los alumnos y alumnas deben memorizar los contenidos impartidos por el docente, quien es el encargado de trazar los aprendizajes y saberes provistos, esencialmente, por el libro de texto.

La persistencia de dicho paradigma en la enseñanza de la Historia ha contribuido de manera negativa en la percepción del alumnado sobre esta asignatura, pues generalmente la concibe como una materia fácil, aburrida y poco útil, y que tan solo exige buena memoria (Barton, 2010; Barca, 2011; Gómez y Miralles, 2015).

Por otro parte, no dejemos de lado que la educación es el eje principal para el desarrollo de todo ser humano, el cual, se fortalece desde la escuela. De acuerdo con la UNESCO (2012), “la raíz etimológica del concepto de educación, procede del término latino educare, cuyo significado es “criar”, “alimentar” o “instruir”. Educere que significa “extraer”, sacar algo de dentro del Hombre” (Paidican, Miguel Ángel; 2016,

p. 2). Ahora bien, dentro de la educación, la labor docente ocupa una tarea fundamental, que tiene que ver con dirigir, encaminar, conducir, guiar, doctrinar, controlar, apoyar; pero también, con el desarrollar y perfeccionar las facultades intelectuales, éticas y morales de todo aprendiz, con el propósito de construir aprendizajes.

Esto nos permite aclarar más el problema de la educación; ya que no se trata de educar, criar y enseñar; sino de socializar. No tiene que ir de fuera hacia adentro, sino de dentro hacia fuera. No se trata de introducir los conocimientos en los educandos, sino de potencializarlos, ayudarlos a que afloren y descubran propiamente estos. Por lo tanto, la enseñanza no debe ser memorística, ni discursiva, sino que debe ser más bien experiencial, tomando en cuenta el contexto.

Por consiguiente, cabe señalar que, la educación secundaria, es el tercer y último nivel que conforma a la educación básica, la cual, se proporciona a la población de entre 12 a 15 años de edad, que ha concluido la educación primaria y es de índole obligatoria. Se imparte en tres grados y es de carácter propedéutica, es decir, necesaria para ingresar al nivel medio superior. Su principal objetivo, es asegurar que los jóvenes logren y consoliden las competencias básicas para actuar de manera responsable consigo mismos, con la naturaleza y con la comunidad de la que forman parte, y que, además, participen activamente en la construcción de una sociedad más justa, más libre y democrática.

En este sentido, la Historia toma gran relevancia en los alumnos de nivel secundaria como asignatura, ya que, actualmente, esta se imparte en primer, segundo y tercer grado.

La enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los niveles obligatorios del sistema educativo necesita superar determinados planteamientos epistemológicos para desarrollar metodologías didácticas más eficaces a la hora de motivar a los alumnos en su aprendizaje y alcanzar los objetivos que el currículo oficial establece.

La asignatura de Historia, tiene el propósito de contribuir a la formación de los ciudadanos para que actúen de manera reflexiva y participativa, y que, de igual manera, puedan interpretar su entorno social y cultural de manera crítica. Así mismo, que puedan valorar prácticas distintas a las suyas en un marco de interculturalidad.

Sin embargo, existen ciertas situaciones en la vida académica de los estudiantes que impiden que la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Historia en nivel secundaria, se lleve a cabo de manera adecuada, tal y como lo es, la concepción que tiene el propio alumno por la Historia, ya que no la percibe como una ciencia social que permite conocer sobre el pasado para comprender el presente, para así reflexionar y poder transformar el futuro, sino como una asignatura que únicamente requiere memorizar información, tal y como lo son hechos históricos, personajes, lugares, fechas, etc., lo cual, ha sido un estigma impuesto desde ya hace mucho tiempo por la propia sociedad.

Por otra parte, también considero que otro de los grandes problemas, tiene que ver con la enseñanza de la misma asignatura, ya que, actualmente, esta no se lleva a cabo de manera atractiva, de manera que llame la atención del alumno por aprender, ya que de acuerdo a Prats (2017), el alumnado la piensa como una interpretación subjetiva e ideológica que le intenta transmitir el profesorado de la materia, o bien la suele identificar como un conocimiento solamente útil para demostrar “sabiduría” en círculos sociales y concursos televisivos. Esta situación, siguiendo a Gómez, Rodríguez y Mirete (2018), ocurre principalmente porque los docentes no tienden a utilizar estrategias o actividades didácticas innovadoras, que ayuden a los y las estudiantes a comprender la estructura epistemológica y los rasgos propios de la disciplina histórica en los contenidos enseñados. Por tal motivo, el alumnado no reconoce a la Historia como una ciencia social, sino como un saber irrelevante que únicamente consiste en memorizar efemérides, personajes y lugares, para rendir exámenes estandarizados.

Por lo tanto, para contrarrestar este problema, resulta fundamental incorporar propuestas didácticas más lúdicas y constructivistas que posibiliten el desarrollo de aprendizajes significativos como la capacidad crítica (Madariaga & Schaffernicht, 2013; Cortes, Daza & Castañeda, 2019), la comunicación oral, el pensamiento temporal y espacial, así como la destreza cognitiva para analizar e interpretar fuentes históricas (López, 2017; Sánchez & Colomer, 2018; Meneses, González-Monfort & Santisteban, 2019).

Si bien, el docente debe ser un mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en muchos de los casos, participa meramente llevando a cabo un

monólogo en las sesiones de clase, donde el alumno no tiene interacción alguna, siendo únicamente un espectador, un oyente, con lo cual, si la explicación sobre el tema o contenidos es extensa, y, sobre todo, no se apoya de materiales didácticos, ello traerá consigo que el alumno pierda la atención por el tema, terminando por aburrirse.

De igual manera, una planificación inadecuada de las actividades a desarrollar durante las sesiones de clase para comprender los temas y contenidos de la asignatura de Historia, tiene mucho que ver en el proceso de aprendizaje, ya que los docentes suelen proponer a los alumnos únicamente el llevar a cabo simples lecturas del libro de texto, realizar dictados y resúmenes o responder cuestionarios, un hecho que debe actualizarse, procurando emplear actividades que sean de gran utilidad y, sobre todo, acordes para el logro de los aprendizajes esperados.

Por lo tanto, una adecuada presentación de contenidos, conducción del grupo y uso de materiales de apoyo para despertar el interés del alumnado, nos evitará caer en una desgastante rutina o en la copia de modelos rígidos que cansen tanto a los alumnos, como a los propios docentes.

Ello, sumado a la falta de innovación en la práctica docente trae consigo diversos problemas que influyen en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, tal y como lo es la falta de motivación, ya que, como he mencionado anteriormente, continúa prevaleciendo la enseñanza tradicionalista, donde los docentes no se interesan por actualizar, modernizar y modificar su práctica educativa, con el fin de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, a pesar de que hoy en día se cuenta con la tecnología, una amplia gama de plataformas, aplicaciones, programas y recursos informáticos, basándose meramente en que los alumnos realicen lecturas, resúmenes, respondan cuestionarios, entre otras actividades.

Es por ello que, en la docencia, es necesario buscar, diseñar y aplicar nuevas alternativas que nos permitan interesar, atraer y motivar a los estudiantes hacia las sesiones de clase, con el fin de llevarlas a cabo de manera más amena, dinámica y, sobre todo, entretenidas, para que, de esa forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de la mejor manera posible.

Con la llegada de la tecnología y su constante actualización, contamos con un

sinfín de herramientas y recursos para innovar la enseñanza, lo cual, quizá no sea una tarea sencilla, ya que requiere adecuar la planificación, su diseño, y, sobre todo, requiere tiempo, pero sin duda alguna, tendrá resultados positivos que repercutirán de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes.

En ese sentido, es bastante importante atender esta problemática, ya que la falta de innovación en la intervención docente es una barrera que imposibilita que la enseñanza y el aprendizaje se lleve a cabo de la mejor manera; sobre todo, tratándose de la asignatura de Historia. Es necesario modernizar la manera en la que se imparten las sesiones de clase, más que nada, para tratar de alguna manera, el dejar atrás ese estigma erróneo impuesto por la sociedad que se tiene sobre la misma asignatura, para así presentar sus temas y contenidos en un formato más atractivo, con apoyo de la tecnología; ya que, como bien lo tenemos presente, en pleno siglo XXI, la tecnología desempeña un papel fundamental en nuestra vida cotidiana, en cualquier actividad que realizamos, pero a pesar de que esta misma se ha introducido desde ya hace tiempo en el ámbito educativo como una herramienta fundamental que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, no todos los docentes hacen uso de ella, ya sea por cuestiones de que las instituciones no cuenten con el equipo electrónico necesario en las aulas o bien, simplemente porque los docentes se rehúsan, de alguna manera, a actualizarse y prefieren continuar con su rutina cotidiana, aunque también hay que tener en cuenta que, para innovar la práctica docente no se requiere precisamente de la tecnología de manera obligatoria, ya que es algo que puede llevarse a cabo con acciones tan simples como el hacer uso de estrategias y materiales didácticos atractivos para los alumnos, considerando sus intereses y necesidades.

Con base en ello, también considero que debe innovarse la práctica docente, debido a que no se sabe con precisión el tipo de situaciones que se lleguen a presentar en un futuro, tal es el caso de la actual pandemia de COVID-19, la cual, tornó a que los docentes, tuvieron que adentrarse en conocer y aprender sobre el uso de tecnologías, lo que también implicó el uso de dispositivos electrónicos, programas informáticos, plataformas digitales, con el único fin de adaptarse al contexto de trabajo. De igual manera, tuvieron que modificar su manera de enseñar, ya que en su momento no se contaba con un aula, una pizarra, no se tenía a los estudiantes cara a cara y por lo tanto,

tampoco esa cercanía fundamental para resolver dudas y proporcionar una retroalimentación con respecto a los temas y contenidos abordados. En ese sentido, fue complicado realizar actividades en tiempo real, lo que dificultó la manera de enseñar y aprender para los alumnos. Por lo tanto, además de innovar las sesiones de clase y despertar el interés por las mismas, también es fundamental motivar a los alumnos en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Impacto Social

La presente investigación es conveniente llevarse a cabo, ya que, como futuro docente, veo sumamente importante adoptar nuevas medidas que permitan transformar la enseñanza y aprendizaje, es este caso, respecto a la asignatura de Historia, que es la que me compete, para transformar de alguna manera el estigma que tiene la sociedad sobre la misma, demostrando que puede lograrse la comprensión de sus temas y contenidos si se integran estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje, tal y como lo es la gamificación, la cual puede implementarse con o sin el uso de las TIC, ya que también puede llevarse a cabo mediante actividades manuales en el aula escolar, adaptándose de acuerdo al tema o contenidos a abordar.

Así mismo, la presente investigación en el ámbito educativo, se espera que beneficie y sea de utilidad a todo aquel interesado sobre el tema, y especialmente, de manera particular, va dirigida hacia los docentes que busquen innovar la manera de impartir la asignatura de Historia o cualquier otro curso, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus alumnos, motivándolos por participar y socializar en clase, a través del uso de la gamificación y recursos tecnológicos. Además, pretende contribuir a los estudios que se realizan a nivel nacional, ya que no se cuenta con investigaciones y propuestas suficientes en nuestro país con respecto a la implementación de la gamificación en el materia educativa, enfocándose principalmente en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Historia en alumnos de nivel secundaria, ya que serán los individuos con quienes laboraré en un futuro como docente, teniendo el fin de buscar alternativas para generar un ambiente de aprendizaje innovador y motivante, en este caso, proponiendo el uso de la gamificación para ello.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta Principal:

- ¿La implementación de una actividad gamificada en el aula escolar apoyada del uso de la tecnología permitirá reforzar contenidos y al mismo tiempo motivar a los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” por la asignatura de Historia?

Preguntas Secundarias:

- ✓ ¿La implementación de una actividad gamificada permitirá motivar a los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” en su proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Historia?
- ✓ ¿Qué beneficios aportará la implementación de una actividad gamificada en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”?
- ✓ ¿Qué inconvenientes traerá consigo la implementación de una actividad gamificada en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”?

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes Investigativos (Estado del Arte)

El análisis del estado del arte que aquí se presenta, es sobre investigaciones que se han realizado en torno a la implementación de la gamificación en el ámbito educativo en países como Perú, España y nuestro propio país, México.

“Integración de Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula”

Objetivo: Zepeda Hernández, Sergio; Abascal Mena, Rocío & López Ornelas, Erick (2016), en esta investigación llevada a cabo bajo un enfoque cualitativo, tuvo como objetivo general diseñar una nueva forma de conducción de grupo, presentación de contenidos y ejercicios, para lograr una experiencia que permita incentivar el aprendizaje en temas que son de difícil comprensión. Se empleó el método etnográfico, para documentar y obtener evidencia de los resultados obtenidos entre la interacción profesor-estudiante, interacción estudiante-estudiante, y ambiente contextual en el salón de clases.

La investigación fue realizada en dos etapas. La primera, fue una etapa de aprendizaje e identificación de actividades que pudieran ayudar de mejor manera al propósito de diseñar una nueva forma de conducción de grupo y evaluación. La segunda etapa, permitió diseñar la dinámica en clase y modificar la forma de evaluar, los cuales, son los resultados aquí presentados. El contexto de esta segunda etapa fue en el curso denominado “Fundamentos de Programación Estructurada”, conformado por 22 alumnos de reciente ingreso, con clases de tres horas por sesión dos veces a la semana, en horario después de la comida, el cual es uno de los más difíciles en cualquier aula de cualquier universidad, debido a la somnolencia que producen los alimentos, así como por el cansancio de llegar muy temprano por la mañana.

Resultados: La implementación de la didáctica basada en principios de aprendizaje activo y gamificación permitió obtener resultados interesantes. Trabajar en clase con la integración del método de aprendizaje activo y de gamificación, posibilitó constatar de manera inicial un mejor ánimo en los estudiantes cuando se planteó que la evaluación del curso no fuera a través de exámenes y tareas, sino por medio de la

resolución de actividades y acumulación de puntos, con un esquema similar a un videojuego, explicando que ello, era una evaluación continua para ser más justos y valorar su esfuerzo durante todo el curso.

Así mismo, conocer que en cada clase podían existir desde 1 a 5 actividades que otorgaban miles de puntos, motivó a que el índice de impuntualidad e inasistencia fuera mínimo. En contra de lo tradicional, los estudiantes asumieron la responsabilidad por sí mismos de que en caso de tener una inasistencia o la necesidad de llegar tarde, lo comunicaban con antelación, solicitando en la medida de lo posible, una actividad fuera del horario de clases, para recuperar parte de los puntos que perderían si estuvieran ausentes.

Conclusiones: Los resultados obtenidos nos muestran evidencia de que diseñar una didáctica lúdica que permita a los alumnos ser más activos, puede ser una herramienta bastante poderosa, la cual se encuentra entre una combinación de aprendizaje serio y diversión.

Además, esta experiencia permitió identificar qué tipo de actividades gustaban más a los estudiantes universitarios, qué tipo de planteamiento les llamaba más la atención, cuáles métodos de aprendizaje podían adoptarse o mejorar su aplicación y sobre todo, cómo plantear y traducir las actividades a realizar en problemas locales o conocidos. También, permitió observar e identificar cómo la actitud del docente, la didáctica empleada y la manera en que se realizan las prácticas son una fuerte influencia en la motivación de los estudiantes.

*“Aplicación de la Gamificación en la Enseñanza de Historia
en las Aulas de Secundaria y Bachillerato”*

Objetivo: Vargas Suárez, Antonio Jesús (2019) desarrolló esta investigación mediante un enfoque de tipo descriptivo, teniendo como objetivo general aumentar la motivación y fomentar el aprendizaje en alumnos de 2º de la ESO de una escuela de Andalucía, España, con respecto a las asignaturas de Geografía e Historia, mediante la incorporación de la gamificación en el aula en conjunto con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura para generar un trabajo interdisciplinar.

Resultados: Al implementar en este caso, para la enseñanza de la Geografía e Historia la plataforma Kahoot!, siendo esta un servicio web de educación social y gamificada, misma que es un tipo de juego que recompensa a aquellos usuarios que progresan en sus respuestas con una mayor puntuación, catapultándolos a lo más alto de un ranking. Su investigación arroja que, efectivamente esta plataforma fue muy bien recibida por los alumnos con quienes se implementó, aumentando su implicación por participar, creando una auténtica y sana competición en las sesiones de clase.

Conclusiones: En efecto, los alumnos desarrollaron sus capacidades críticas, indagaron y debatieron sobre los cuestionamientos integrados en la plataforma Kahoot!, mismos que pudieron responder adecuadamente aplicando lo visto y trabajado en clase de las asignaturas Geografía e Historia sobre los temas: Edad Moderna, Renacimiento y Humanismo, encontrando además, una vinculación de estos con la vida cotidiana, ya que fueron etapas y movimientos que trajeron consigo grandes cambios. Por lo tanto, se puede deducir que puede coexistir la enseñanza por el método tradicional con las medidas más innovadoras de manera combinada, así conseguir que los alumnos adquieran aprendizajes significativos.

“Gamificando la Clase de Historia:

Una Propuesta Didáctica para los Alumnos de 3º de la ESO”

Objetivo: Morales Pérez, Belén (2019), llevó a cabo este trabajo de investigación bajo un enfoque de tipo descriptivo, teniendo como objetivo general diseñar una propuesta de intervención que mejore una unidad didáctica para la asignatura de Historia, correspondiente a un grupo de alumnos del tercer año de Educación Secundaria Obligatoria en un centro docente de la comunidad de Madrid, mediante el empleo de mecánicas, componentes y dinámicas propias de la gamificación educativa, haciendo uso de la plataforma Kahoot! para lograr alcanzar la cohesión, integración y motivación del alumnado por el contenido de la materia, y en definitiva, conseguir el éxito académico gracias al incremento que estos elementos generan en relación al compromiso e implicación del alumnado con respecto a su propio proceso de aprendizaje.

Resultados: El objetivo principal, fue diseñar una propuesta de intervención docente para la enseñanza de la Historia, considerando el tema del Descubrimiento de América y la Expansión Europea, misma que pudo cumplirse de manera satisfactoria. Sin embargo, esta no pudo ser implementada de manera real en el aula de un centro escolar, ello debido a la contingencia sanitaria por COVID-19, lo que impidió conocer su verdadera utilidad, potencial y, por ende, sus resultados de aplicación.

Conclusiones: El trabajo no pudo cumplir sus objetivos específicos planteados, referentes a presentar las ventajas y desventajas de la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en la Educación Secundaria Obligatoria; a evidenciar mediante el análisis de experiencias reales la necesidad de incluir estrategias lúdicas de aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia; así como el diseñar actividades de aprendizaje dentro de un sistema gamificado que aumenten la motivación e interés en el alumnado con respecto a las materias de Geografía e Historia.

Sin embargo, es necesario considerar que la puesta en práctica de esta propuesta de intervención, permitiría la obtención de una preciada información en lo que respecta a modificaciones y cambios para su difusión y mejora. El trabajo académico puede dar pauta a la creación y desarrollo de otras propuestas de intervención similares, así como al diseño de nuevas e innovadoras propuestas didácticas.

“Influencia de la Gamificación en el Rendimiento Académico de los Estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú”

Objetivo: Anicama Silva, José Carlos (2020) llevó a cabo este trabajo de investigación bajo un enfoque de tipo cuantitativo-experimental, teniendo como objetivo general identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico, enfocándose específicamente en los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú, semestre 2019-I, contemplando las dinámicas de recompensa, competición y de solidaridad en el curso de Psicoterapia.

Resultados: Se tomó como muestra a 60 estudiantes distribuidos en 2 secciones de ambos sexos del curso Psicoterapia Conductual Cognitiva (uno de control y uno experimental), matriculados en el octavo semestre académico 2019-I de la Universidad

Autónoma del Perú para aplicar la gamificación mediante la plataforma Kahoot! en el reforzamiento de las bases teóricas y el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

Con respecto a la dinámica de recompensa, se obtuvo como resultado que en los conocimientos de los conceptos teóricos-práctico del curso, los estudiantes del grupo experimental mostraron diferencias significativas en comparación al grupo control, haciendo notar que los estudiantes ya tenían información previa al aplicar la prueba de entrada, encontrándose en un nivel de aprendizaje iniciado.

Con relación a la dinámica de la competición, los estudiantes del grupo experimental no mostraron diferencias en comparación al grupo control al aplicar la prueba de entrada, haciendo notar que los estudiantes empezaron de manera similar la experimentación.

Y finalmente, referente a la dinámica de la solidaridad, los alumnos del grupo experimental no mostraron diferencias significativas en comparación al grupo control en el pre-test, haciendo notar que los estudiantes empezaron de manera similar la experimentación con un nivel de aprendizaje iniciado.

Conclusiones: Se puede afirmar que la aplicación de la gamificación influyó de manera significativa en los estudiantes del curso de Psicoterapia Conductual Cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú, semestre 2019-I, mejorando su rendimiento académico.

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Históricos de la Gamificación

Desde hace años, se han introducido aspectos lúdicos en todos los espacios de nuestra vida. Por lo tanto, es preciso introducirnos a los orígenes del término gamificación para conocer sobre cómo surge esta metodología.

Primeramente, es necesario mencionar que, el término gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002. Sin embargo, hasta 2010 empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales (Rodríguez, Fernando & Santiago, Raúl; 2015, p. 9).

Burke, Peter (2014), nos aporta que el término gamificación hizo su primera aparición pública en el año 2008, en un artículo sobre Social Gaming publicado en un blog norteamericano pese a que su verdadero origen data de 2002, cuando Nick Pelling, programador británico de juegos de ordenador, lo acuñó dentro de un dominio de creación de software empresarial para videojuegos (citado por Morales Pérez, Belén; 2019, p. 11).

Por otra parte, de acuerdo a Pérez, Oliver (2012), en la década de los noventa del pasado siglo, la consolidación de la industria del videojuego supuso un incremento en cuanto a la relevancia de la presencia de estructuras y estéticas lúdicas dentro de nuestra vida cotidiana, lo que favoreció la familiarización y el acercamiento de la población a sus dinámicas propias y a las nuevas posibilidades que éstas ofrecían: juegos narrativos, juegos de estrategia y juegos de acción.

Con base a lo mencionado con anterioridad, podemos decir que, la gamificación ha existido desde siempre y no únicamente desde que comenzó a popularizarse en 2010. Quizá el concepto como tal no, sino hasta 2002, ya que esta estrategia lúdica se deriva del uso de los videojuegos en la década de los 90. Resulta interesante conocer que, aunque el origen de la noción de gamificación se ubica principalmente en el sector empresarial, poco a poco su aplicación se ha ido extendiendo a otros ámbitos de la vida, tal y como lo es en el ámbito educativo.

Considero que muy aparte de lo anteriormente mencionado, también es necesario tomar en cuenta que, en muchas de las instituciones educativas el gamificar haciendo uso de las TIC no es muy posible, sobre todo cuando estas no cuentan con acceso a internet y a dispositivos electrónicos, para lo cual, deberá optarse por gamificar de manera manual, generando los propios materiales y/o recursos didácticos para poder emplear esta estrategia en el aula. De igual manera, debe tomarse en cuenta que introducir y preparar actividades gamificadas requiere una gran labor, tomando algo de tiempo sobre todo en su diseño.

Por lo tanto, considero necesario que, si se desea implementar esta estrategia en la educación, los docentes deben ser capacitados para conocerla mucho más a fondo, para que pueda aplicarse en la enseñanza de la mejor manera.

Objetivo de la Gamificación

El objetivo principal de la gamificación es conseguir la implicación voluntaria de las personas en las actividades propuestas, creando estructuras de refuerzo positivo para la vinculación con los procesos subyacentes, fomentando así una actitud lúdica que favorezca conductas colaborativas y competitivas entre usuarios (González, Carlos; 2014).

Por otra parte, de acuerdo a Hamari & Koivisto (2013), en su estudio *Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise* (Motivaciones Sociales para Utilizar la Gamificación: Un Estudio Empírico del Ejercicio de Gamificación) establecen que la gamificación tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego. Además, señalan que, la gamificación produce y crea experiencias, sentimientos de dominio y autonomía en las personas, dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas.

Borrás Gene, Oriol (2015), en su manual *Fundamentos de la Gamificación* menciona que, esta estrategia activa la motivación por el aprendizaje, permite una retroalimentación constante, hace el aprendizaje más significativo permitiendo mayor

retención en la memoria al ser más atractivo, tiene compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí. Así mismo, permite generar competencias adecuadas y la alfabetización digital, formando aprendices más autónomos, ya que también genera competitividad a la vez que colaboración.

Por lo tanto, puede decirse que básicamente el objetivo prioritario de la gamificación es generar motivación en los sujetos, en este caso, de los educandos, si nos centramos en el ámbito educativo, fomentando su participación en actividades propuestas durante una o varias sesiones de clase.

Elementos del Juego en la Gamificación y Características

Ahora bien, para comprender mucho mejor la gamificación y, sobre todo, su uso en el ámbito educativo, es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en este recurso didáctico.

Kapp, Karl (2012), un profesor estadounidense de tecnología educativa de la Universidad de Bloomsburg en Pensilvania, señala algunos elementos y características de la gamificación:

1. *Base del Juego*: Donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir (la información del producto que se desee transmitir) y la existencia de un reto que motive al juego, donde debe instaurarse principalmente normas de juego, interactividad, así como feedback, es decir, retroalimentación.

2. *Mecánica*: La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos los deseos de los usuarios de querer superarse, al mismo tiempo que reciben información del producto.

3. *Estética*: El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

4. *Idea del Juego*: El objetivo que pretendemos conseguir. A través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente. Con esto logramos que simule ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

5. *Conexión Juego-Jugador*: Se busca por tanto un compromiso entre el jugador y el juego. Para ello hay que tener en cuenta el estado del usuario. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* (Mejora de la Navegación de Productos mientras Involucra a los Usuarios) indican que el jugador tiene que encontrar con relativa facilidad lo que está buscando, ya sean los botones que necesite o las instrucciones del juego. Si no encuentra con relativa facilidad lo que busca, creará un estado de frustración hacia el juego, y la relación jugador-juego será negativa.

6. *Jugadores*: Existen diferentes perfiles de jugadores, pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Por la existente diversidad, Kapp hace una división entre los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego y los que no.

7. *Motivación*: La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. Una consideración respecto a la motivación en la gamificación es que “ni sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración). Y como las personas aprenden a base de tiempo y repetición, los desafíos tienen que ir aumentando para mantenerse a la altura de sus crecientes habilidades” (Csikszentmihalyi en BBVA Innovation Edge, 2012, p. 9), hay que buscar un término medio para que el sujeto no se vea incapaz de conseguir el objetivo, y por tanto deje el juego, o, todo lo contrario, que el juego se presente tan fácil de resolver que no tenga atractivo para el jugador.

8. *Promover el Aprendizaje*: La gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo.

9. *Resolución de Problemas*: Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc.

Con base en lo anteriormente mencionado, debe tenerse en cuenta que estos elementos son esenciales para llevar a cabo el diseño e implementación de un juego de gamificación en el contexto educativo, ya que, si no se tienen contemplados, esta

estrategia no tendrá los resultados esperados.

Gamificación en el Ámbito Educativo

La gamificación educativa es definida por Kapp, Karl (2012), uno de los autores que más se ha centrado en el área de la gamificación aplicada a la educación, como el uso de mecanismos, estéticas y pensamientos propios de los juegos para lograr el compromiso y motivar la acción de las personas, así como para promover el aprendizaje y la resolución de problemas. No debe confundirse gamificación educativa con el concepto de “serious games”. El “juego serio” consiste en el empleo, para el aprendizaje de una materia específica, de juegos digitales, o videojuegos, que previamente han sido diseñados para cumplir una función educativa, informativa y de entrenamiento que va más allá del puro entretenimiento o diversión (Michael & Chen, 2006), lo cual no quiere decir que ambas técnicas no conviertan el aprendizaje en algo divertido, pues en numerosas ocasiones sí consiguen lograrlo. De hecho, uno de los objetivos fundamentales de estas metodologías activas es convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en algo divertido y motivador para lograr el cumplimiento de los objetivos didácticos. “La gamificación tiene que ser divertida, ya que, si los usuarios así la perciben, volverán a jugar” (González, 2016, p. 38).

A pesar de la novedad del término, el empleo del juego y sus dinámicas a la hora de instruir no es algo que pueda considerarse original o reciente, dado que ya en la Grecia clásica el juego era percibido como un elemento disciplinador (Enriz, 2011). El uso de determinados juegos para acabar con la monotonía de las clases y mejorar el rendimiento del alumnado, además de para aprender a leer y a escribir, fue también medida común entre los pedagogos más innovadores de la Antigua Roma (Quintiliano, 1996 citado en Novillo, 2016).

También, durante la Edad Media, y gracias a los textos pedagógicos confeccionados por Ramón Llull en 1275 (Doctrina Pueril), se atestigua la existencia de juegos infantiles y juveniles que tenían una labor didáctica; estos juegos, más que una función ociosa, inculcaban hábitos, disciplinas y costumbres. La función didáctica que cumplían las muñecas en el Medievo, no dista mucho de la función que cumplen en la realidad actual pues, estaba dirigida hacia el rol de madre que las niñas tendrían

que detentar en el futuro próximo; mientras que los caballitos y molinillos de madera serían para los niños un emblema a seguir para forjar su relación con el mundo de la caballería y con los roles sociales que deberían desarrollar (Alfonso, 2016). Esta práctica continuó a lo largo de toda la Edad Moderna llegando a la Edad Contemporánea, donde comenzarán a surgir numerosas investigaciones cuyo objeto de estudio será el juego aplicado a la educación y al aprendizaje. Autores como Fröbel, Decroly, Vygotsky, Piaget encabezarían estos estudios (Navarrete, 2017).

En la actualidad, la gamificación como metodología didáctica activa, va ganando terreno a la tradicional clase magistral. En el aprendizaje activo lo más importante es estar realmente involucrado con los cometidos y actividades que se realizan; los estudiantes deben hacer algo más que simplemente escuchar y memorizar, tienen que leer, escribir, discutir, comprometerse en la resolución de problemas, y, en definitiva, participar en tareas de pensamiento de orden superior como el análisis, la síntesis o la evaluación (Chickering y Gamson, 1987).

Martín-Macho y Faya (2016) indican que, desde los inicios de la gamificación, esta se ha vinculado a los entornos virtuales y las nuevas tecnologías, haciendo que el rol del alumno pase al de jugador y se realice una dinámica en el aula diferente a la tradicional.

Por lo tanto, podemos decir que, hoy en día es muy importante tener en cuenta el uso de la tecnología a la hora de hablar sobre innovar las sesiones de clase en el ámbito educativo, ya que será de gran apoyo al brindarnos recursos, plataformas o programas para gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MARCO CONCEPTUAL

Gamificación

El concepto fundamental en la presente investigación es gamificación, por lo tanto, es de suma importancia definirlo. De acuerdo a Huortari y Hamari (2012), el concepto de gamificación, procedente de la voz anglosajona gamification, es un neologismo que hace referencia a la aplicación de principios, elementos y diseños propios de los juegos en contextos no lúdicos.

Molina (2014), define la gamificación como el empleo de mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y muy útil estrategia para influir y motivar a grupos de personas. Por otra parte, Gaitan, Virginia (2019) señala que “la gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados”.

Así mismo, Kapp, Karl (2012), en su obra *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (La Gamificación del Aprendizaje y la Instrucción: Métodos y Estrategias Basados en Juegos para la Formación y la Educación), explica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Por lo tanto, con base en ello, podemos definir a la gamificación simple y sencillamente como una estrategia que se apoya en el uso de juegos para ser utilizados con el único fin de aprender. En pocas palabras, podría decirse que gamificar también es un arte, el arte de aprender jugando.

Interés

De acuerdo a Bórquez Anganuzzi; Daniel Alejandro (2009), el interés “es el factor que le da fuerza a la motivación” (p. 17). En este sentido, juega un rol fundamental para llevar a cabo todo tipo de actividad, y en el ámbito educativo no es la excepción, ya que el interés tiene una gran relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de

todo alumno, mismo que como bien se menciona, da un impulso a la motivación.

Por lo tanto, ambos elementos permiten y obligan a que los educandos busquen las posibilidades y caminos para satisfacer aquellos conocimientos o habilidades que surjan de sus necesidades.

Cuando el interés cada vez es mayor, a través de las vivencias del proceso por satisfacer sus necesidades, se comienzan a encontrar nuevos intereses, que luego provocarán una transformación en el alumno, creando un ser más crítico y reflexivo, con nuevas y más grandes necesidades. “Una definición funcional de motivo como interés recurrente por un estado objetivo basado en un incentivo natural, es un interés que vigoriza, orienta y selecciona la conducta” (Mc Clelland, D. & Solana, G.; 1989, p. 623).

Por lo tanto, la motivación y el interés son factores que no se pueden dejar de lado a la hora de hablar de educación, ya que estos son los elementos que nos permitirán como docentes formar educandos independientes, autónomos y activos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que todo docente debe buscar de despertar en cada alumno la curiosidad y el amor hacia el querer saber más, estimulándolos para que se desarrollen integralmente.

Como docentes, tenemos la tarea de prestarle atención a cada alumno, ser observadores para conocer cuáles son sus intereses y necesidades, respecto a las actividades que se propongan y ello, transformarlo para así aumentar y despertar su interés. Ello, contribuirá a la formación integral de todo estudiante, no sólo de un aspecto cognitivo por la solución de los problemas que se le presenten, sino que también en cuanto al aspecto psicológico y emocional por el esfuerzo y persistencia que conlleva, así como también la resiliencia para poder afrontar con mayor fuerza los problemas que se le presentan día a día, ya sea en el aula o en su vida cotidiana.

Motivación

El término motivación tiene una especial relevancia en el presente trabajo, ya que la gamificación tiene como principal objetivo precisamente el potenciar la motivación de los usuarios, atraerlos, incitarlos a la acción, promover el aprendizaje y

resolver problemas.

La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo. Es un término que proviene de la palabra latina *motivus*, que, según la Real Academia Española, hace referencia al “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”.

Sherman Jr. & Chrudden, 1999; Neves de Almeida, 1999; & Feldman, 2001 definen la motivación como “el estado o condición que activa el comportamiento e impulsa a una acción, implica y deriva necesidades que existen en el individuo e incentivos u objetivos que se encuentra fuera de él y conjuntamente definen las necesidades como algo en el individuo que lo obliga a dirigir su comportamiento hacia el logro de incentivos u objetivos, que cree que puede satisfacerlas. De acuerdo con Trechera (2005), el término motivación procede del latín *motus*, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. Según Bisquerra Alzina, Rafael (2000), la motivación es el proceso por el cual, el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta.

Por otra parte, para Soriano (2001), la motivación es más un proceso dinámico que un estado fijo, los estados motivacionales de los seres humanos están en continuo flujo, tanto creciente como decreciente.

Además, Ajello (2003), señala que, la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. Es así que, en el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de manera autónoma.

Por lo tanto, podemos definir a la motivación como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una determinada acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En este caso, se espera que un juego de gamificación, al ser implementado en la asignatura de Historia, genere motivación en los estudiantes por participar a través del juego, pero con la finalidad de adquirir

aprendizajes sobre determinados temas y contenidos.

Desmotivación

De acuerdo con Pérez Porto, Julián & Merino, María (2008), “la desmotivación se puede definir como aquella sensación caracterizada por la carencia de esperanza y sentimiento de angustia a la hora de solventar problemas o superar un obstáculo, esto a su vez produce insatisfacción, se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad de experimentar entusiasmo” (citado por Herrera González, Nuria Esther; 2017, p. 10).

En este sentido, se puede afirmar que, al manifestarse la desmotivación en el sujeto, generalmente, existe un alto grado de diferencia entre la meta que se desea alcanzar y el estado emocional, comportamental y actitudinal del sujeto, lo que genera que haya poco interés y desánimo para emprender acciones que permitan su consecución.

Por otra parte, desde el ámbito educativo, según Fernández (2013), generalmente, la desmotivación tiende a asociarse con factores de desinterés, predisposición, bajo rendimiento académico, apatía y aburrimiento, de modo que, incluso, puede llegar a incidir radicalmente en la deserción escolar (citado por Solano-Luengo, 2015).

Sin embargo, es importante que se analicen de manera detallada los diferentes factores asociados que generan altos índices de desmotivación en las aulas e instituciones educativas con la finalidad de proponer diferentes estrategias que ayuden a dar respuesta a esta problemática presentada.

Incentivos

Resulta importante retomar el término de incentivación, ya que es sin lugar a dudas, un elemento fundamental que debe considerarse en la práctica docente, mismo que influye de manera extrínseca en la motivación de los estudiantes.

En relación con el término, el Diccionario de Inglés Oxford define a un incentivo como “algo que despierta un sentimiento o incita a la acción; una causa o motivo de

entusiasmo; una incitación, provocación” (citado por Vegas, Emiliana & Umansky, Llana; 2005, p. 7). Como queda claro a partir de esta definición, el término “incentivos” puede abarcar muchas formas de lograr que las personas actúen.

Historia

Tomando en cuenta la disciplina de mi especialidad en cuanto a mi formación docente, que es la Historia, etimológicamente, el término griego “Historia”, derivado del sustantivo hístor (veedor o testigo) y del verbo historein (ver, conocer, investigar algo por uno mismo, pero también narrar o atestiguar ante otros lo averiguado), nace en la Grecia antigua para nombrar un cierto tipo de saber o de conocimiento acerca de los seres y sucesos del mundo, obtenido mediante la investigación empírica y expuesto mediante la narración literaria (Lozano, J.; 1987, pp. 15-25; citado por Campillo, Antonio; 2015, p. 38).

Para Cicerón (1995), “la Historia es testimonio del tiempo, luz de la verdad, vida de la memoria, maestra de la vida, reflejo de la antigüedad”. Por otra parte, para Bloch (1944), “la Historia es la ciencia de los hombres en el tiempo” (citado por Raga Rosaleny, 2007, p. 212) Sin embargo, para Hegel (1837) en su obra Lecciones sobre la Filosofía de la Historia Universal sostiene que, “el término Historia nombra simultáneamente dos significados diferentes: por un lado, un cierto tipo de saber o de ciencia que se ocupa de los seres humanos, las acciones que han realizado y los sucesos que les han acaecido (historia rerum gestarum); por otro lado, la realidad misma de esos seres humanos, de sus acciones y sucesos, tal y como ha sucedido unos a otros en el curso del tiempo (res gestae)” (citado por Campillo, Antonio; 2015, p. 51).

Enseñanza

De acuerdo a Stenhouse (1984), “enseñar es un compromiso intencional que se orienta a fines que deben ser claramente planteados. Si el profesor propone metas precisas y expresa los cambios que espera producir en los alumnos, el camino hacia la meta puede verse bien definido y además comprobar si ha sido logrado”.

Para Edel (2004), la enseñanza “es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia”. Por otra parte, para

Lobrot (1974) y Pérez Gómez (1983) la enseñanza “es una actividad humana en la que unas personas ejercen influencias sobre otras”.

Por estas razones, la enseñanza compromete moralmente a quien la realiza, convirtiéndose así, en una práctica social, en una actividad intencional que responde a necesidades y determinaciones que están más allá de los deseos individuales de sus protagonistas. Participa más bien del flujo de acciones políticas, administrativas, económicas, culturales y por supuesto, educativas, que forman parte de la estructura social.

Aprendizaje

Hergenhahn (1976) define el aprendizaje como “un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas”. Esta definición contempla la experiencia como la condición esencial para el aprendizaje e incluye los cambios en las posibilidades de la conducta. Así, desde el punto de vista del desarrollo del alumno, éste irá integrando sus conocimientos y destrezas a lo largo de la vida, en un proceso en el que intervienen las capacidades naturales, el nivel de madurez y el nivel de interacción con el medio.

Para Edel (2004), el aprendizaje es “la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora”. También lo concibe como “el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones”. Tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. De acuerdo con Pérez Gómez (1992), “el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas”. En este sentido, Bruner (2004) indica que “el sujeto atiende selectivamente la información, la procesa y organiza, lo cual implica tres procesos: adquisición, transformación y evaluación” (citado por García, Fonseca Gardón & Concha Gfell, 2015, p. 5. Con respecto a lo anterior, ciertamente puede decirse que, dichos procesos requieren a su vez del manejo de estrategias y técnicas a objeto de favorecer el aprendizaje.

SUPUESTO HIPOTÉTICO

Primeramente, es necesario mencionar que, actualmente la enseñanza tradicional en la práctica docente continúa perdurando, en mayor medida debido a la falta de capacitación y actualización en los profesores, así como por la nula integración de las TIC en el ámbito educativo.

Hoy en día, la enseñanza continúa basándose principalmente en un modelo que consiste únicamente en transmitir conocimientos, donde la función del docente es explicar y exponer un tema o contenido determinado, el cual, los alumnos deben simplemente memorizar, lo que trae consigo que pierdan el interés por la asignatura, en este caso, de Historia, donde también influye la percepción que el alumno tiene sobre la misma, así como la manera en la que se haya abordado en años escolares anteriores.

Por lo tanto, el hecho de que no se innove la práctica docente provoca que no exista motivación en el alumnado, siendo uno de los principales factores que imposibilita el logro de aprendizajes, al continuarse impartiendo una enseñanza tradicional.

De igual manera, considerando que muchos de los docentes hoy en día no integran e implementan en sus clases estrategias didácticas que permitan a los alumnos aprender de una manera mucho más amena, entretenida y atractiva, esto desencadena, por lo tanto, que no exista una motivación por aprender y de igual manera, por participar en clase.

Por ello, en el presente trabajo se propone hacer uso de la gamificación digital para precisamente atender a este problema, donde se espera que la implementación de esta estrategia permita reforzar contenidos de la asignatura de Historia, motivar a alumnos segundo grado de nivel secundaria por la misma, fomentar que los estudiantes se interesen por participar en clase y sobre todo, promover la adquisición de aprendizajes sobre temas específicos de la asignatura de Historia, tales como: *¿Cómo Conocemos el Pasado?, Los Indígenas en el México Actual y Panorama del Periodo (Mesoamérica)*, haciendo uso de recursos tecnológicos.

Así mismo, debido a que los docentes no logran motivar a los alumnos, principalmente por emplear la misma dinámica de trabajo en clase, ello hará que este hecho se convierta en una situación sumamente repetitiva, la cual, traerá como consecuencias el desinterés por la clase, aburrimiento y en el mayor de los casos, un bajo rendimiento académico.

Por ello, mediante la implementación de la estrategia de gamificación en la enseñanza de un tema de la asignatura de Historia esta permitirá motivar a los alumnos de nivel secundaria beneficiando su proceso de aprendizaje, ya que se trasladará la mecánica de los juegos para aprender, retroalimentar, e incluso corroborar la adquisición de conocimientos, utilizando, además, el uso de incentivos como recompensas también fomentar la participación en clase.

Es así que, se pretende que el uso de la gamificación permita actuar como una herramienta de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Historia en alumnos de nivel secundaria, la cual, tendrá como principales objetivos generar motivación en los estudiantes y, sobre todo, aprender de una manera mucho más interactiva.

Formulación de la Hipótesis

Hipótesis General:

- La implementación de una actividad gamificada en el aula escolar permitirá reforzar contenidos y motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.) en la asignatura de Historia.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Metodología de Investigación

Por otra parte, el diseño metodológico de la presente investigación se basa en la investigación-acción.

De acuerdo con Bausela Herreras, Esperanza (2004) “la investigación-acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda” (p. 1).

De igual manera, conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación-acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, sino por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas.

De manera general, la investigación-acción constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje.

La investigación-acción se presenta como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo y se caracteriza entre otras cuestiones por ser un proceso que como señalan Kemmis y MacTaggart (1988); se construye desde y para la práctica, pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla, demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, exige una actuación grupal por la que los sujetos implicados colaboran coordinadamente en todas las fases del proceso de investigación, implica la realización de análisis crítico de las situaciones y se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

Además, cabe señalar que, entre los puntos clave de la investigación-acción, Kemmis y Mctaggart (1988) destacan la mejora de la educación mediante su cambio, y aprender a partir de la consecuencias de los cambios la planificación, acción,

observación y reflexión nos permiten dar una justificación razonada de nuestra labor educativa ante otras personas porque podemos mostrar de qué modo las pruebas que hemos obtenido y la reflexión crítica que hemos llevado a cabo nos han ayudado a crear una argumentación desarrollada, comprobada y examinada críticamente a favor de lo que hacemos (citado por Bausela Herreras, Esperanza; 2004, p. 2).

Elliot (1990), por su parte, señala como características fundamentales de la investigación-acción en el aula las siguientes:

- La investigación-acción en las escuelas analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores como: inaceptables en algunos aspectos (problemáticas); susceptibles de cambio (contingentes); y que requieren una respuesta práctica (prescriptivas).

- El propósito de la investigación-acción es que el profesor profundice en la comprensión (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener.

- La investigación-acción adopta una postura teórica según la cual la acción emprendida para cambiar la situación se suspende temporalmente hasta conseguir una comprensión más profunda del problema práctico en cuestión.

- Al explicar “lo que sucede”, la investigación-acción construye un “guion” sobre el hecho en cuestión, relacionándolo con un contexto de contingencias mutuamente interdependiente, o sea, hechos que se agrupan porque la ocurrencia de uno depende de la aparición de los demás.

- La investigación-acción interpreta “lo que ocurre” desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la misma situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores, y director.

- Como la investigación-acción considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos; o sea, con el lenguaje de sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en la vida diaria.

- Como la investigación-acción contempla los problemas desde el punto de vista de quienes están implicados en ellos, sólo puede ser válida a través del diálogo libre de trabas con ellos.

- Como la investigación-acción incluye el diálogo libre de trabas entre el investigador y los participantes, debe haber un flujo libre de información entre ellos.

En concreto, cuando la investigación-acción se aplica a nivel escolar, puede ser un método efectivo para elaborar diagnósticos concretos en torno a problemas específicos, puede agilizar las relaciones de comunicación, facilitar la implementación e implantación de innovaciones, flexibilizar los intercambios entre profesores y especialistas, promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje, procedimientos de evaluación, motivación, disciplina y gestión del aula.

Actualmente, la investigación-acción se propone como herramienta para el desarrollo profesional del docente, de ahí la necesidad de que los profesionales de la educación conozcan mínimamente estos planteamientos.

Enfoque de Investigación

El enfoque que sigue el presente trabajo de investigación es de tipo mixto (cualitativo y cuantitativo), ya que recopila información de otras fuentes, donde se analizaron datos que permitieron conocer el impacto educativo con respecto a la aplicación de la gamificación en entornos educativos, y de igual manera, se basa en la propia observación para describir lo vivido en la práctica docente.

Además, sustenta de manera medible el nivel de impacto educativo con respecto a la aplicación de la gamificación en un entorno educativo presencial, tomando como muestra a 10 estudiantes de educación secundaria, mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas de escala Likert y cuestionarios abiertos, donde alumnos del 2º grado, grupo “B”, así como la docente titular de la asignatura de Historia fueron partícipes en evaluar la actividad gamificada llevada a cabo en el aula escolar. Ello, con el propósito de conocer sus opiniones, comentarios y sugerencias respecto a si es o no conveniente implementar este recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Por consiguiente, este enfoque es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación. Además, ya que este utiliza la recolección y el análisis de datos que permiten dar respuesta a las preguntas de investigación, así como validar el supuesto hipotético establecido.

Lo anterior, considerando que, de acuerdo a Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos & Baptista Lucio, María del Pilar (2014) en la sexta edición de su libro *Metodología de la Investigación* refieren que, “la meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p. 532). Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri & Mendoza, 2008).

Primeramente, se ha llevado a cabo una investigación de tipo descriptiva, para la cual, se ha realizado una revisión cibergráfica previa al tema seleccionado, la cual, se ha desarrollado a través de una búsqueda exhaustiva en documentos PDF, repositorios digitales de algunas universidades y bibliotecas online, como por ejemplo, la biblioteca virtual de la Universidad Internacional de la Rioja de Madrid, España; portales cibergráficos reconocidos, tales como “Dialnet”, “Redalyc”, “SciELO”, entre otros.

Posteriormente, se procedió a analizar la funcionalidad, así como las posibilidades de la aplicación y adaptación de algunas experiencias reales de la gamificación en el ámbito educativo para tener un panorama mucho más amplio sobre el impacto que ha tenido esta estrategia didáctica en la época contemporánea en la que estamos inmersos. Así, poder conocer mucho más a detalle los beneficios que puede traer consigo su aplicación en un contexto real en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia, concretándose en una propuesta educativa.

CAPÍTULO I: PLANIFICACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO, AULA ESCOLAR Y GRUPO

Primero que nada, antes de planificar e implementar la estrategia didáctica de gamificación, resulta necesario conocer las necesidades de la institución educativa donde fue implementada la actividad gamificada como recurso didáctico para motivar a los alumnos del 2° “B” de la E.S.H.E. en la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Cabe resaltar que, en el ámbito educativo, la primera fase del proceso de investigación-acción consiste tomar en cuenta el diagnóstico de la situación para así poner en marcha una posible estrategia (propuesta de intervención) que dé resultados favorables para atender dicha problemática detectada en el contexto escolar de los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.), siendo esta, la falta de motivación, y aunado a ello, la nula incorporación de recursos tecnológicos para favorecer la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia, ya que la docente titular de la asignatura de Historia no emplea estrategias, recursos y materiales didácticos favorables para la enseñanza de la asignatura, basándose únicamente en la información contenida en el libro de texto, así como en la elaboración de líneas del tiempo y esquemas, calca de mapas de la república mexicana y planisferios, al igual que dictados, resúmenes; siendo actividades poco motivantes e interesantes para el aprendizaje de los alumnos, mismas que únicamente copian del pintarrón, sin mencionar que en ocasiones no son respaldadas por una explicación.

Una vez determinado el problema se requiere de la concreción del mismo, de la forma más precisa posible. Para ello se realiza el diagnóstico de la situación, puesto que es necesario saber más acerca de cuál es el origen y evolución de la situación problemática, cuál es la posición de las personas implicadas en la investigación ante ese problema (conocimientos y experiencias previas, actitudes e intereses), etcétera (Berrocal de Luna, Emilio & Expósito López, Jorge; 2011, p. 8).

En esta fase del proceso de investigación-acción es muy importante ser capaz de describir y comprender lo que realmente se está haciendo, así como los valores y las

metas que sustentan esa realidad. Dependiendo del objeto de investigación se pueden emplear diversas técnicas e instrumentos que recogen, en la mayoría de los casos, datos directos de informaciones que reflejaran hechos, objetos, conductas, fenómenos, entre otros.

Por lo tanto, antes de entrar de lleno con el proceso por el que se llevó a cabo la propuesta de intervención docente, es importante contextualizar de manera puntual y descriptiva el diagnóstico de la comunidad de San Juan Tezontla; Texcoco, Estado de México, del propio centro educativo, así como del grupo de alumnos con quienes se trabajó durante el ciclo escolar 2021-2022 la asignatura de Historia.

Marí Mollá, Ricard (2001), considera el diagnóstico educativo como “un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contextos familiar, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva” (p. 201).

Es por esta razón, que mi planteamiento y concepción de diagnóstico educativo encuentra sustento en las aportaciones de Marí Mollá, Ricard (2001), dado que el diagnóstico pedagógico no debe verse como una acción unilateral y terminal por parte del docente, sino como una práctica que va a guiar su enseñanza, en función de la información obtenida sobre los aprendizajes que poseen los estudiantes y las situaciones que se dan en torno de lo que pueden seguir adquiriendo.

Diagnóstico de la Comunidad: San Juan Tezontla; Texcoco, Estado de México

A continuación, se presenta el diagnóstico de la comunidad donde se encuentra ubicada la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.), institución educativa pública, perteneciente al municipio de Texcoco, Estado de México, donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales docentes del 03 de Noviembre de 2021 al 10 de Junio de 2022.

Dicho diagnóstico, fue obtenido gracias a prácticas de observación docente, llevadas a cabo en el Séptimo Semestre de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria del 25 al 29 de Noviembre de 2021, previas a las posteriores jornadas de conducción docente.

La localidad de San Juan Tezontla está ubicada, a 20/25 minutos de la cabecera municipal de Texcoco el cual pertenece a uno de los 125 municipios del Estado de México, “es una población rural cuenta con 6,774 habitantes de los cuales 3,291 son hombres y 3,483 mujeres, cuenta con el nivel muy bajo en la tabla de grado de marginación municipal” (SEDESOL, 2021).

A unos cuantos metros de dicha comunidad se localiza la carretera federal México-Veracruz. El pueblo está ubicado cerca un cerro de mina de tezontle (de ahí su nombre) desde donde se puede apreciar parte de las comunidades aledañas, las viviendas tienen una infraestructura bien elaborada, la mayoría de las casas están construidas de cemento y ladrillo, por lo que parecen ser bastante cómodas, y algunas otras cuentan con techos de lámina y fibrocemento; estas se ubican desde las orillas de la carretera hasta as faldas del principal cerro llamado Colzi.

San Juan Tezontla colinda con las localidades de: Tepetlaoxtoc, Santa Inés, San Joaquín, Santa Cruz Mexicapa, San Miguel Tlaixpan, La Purificación.

La comunidad cuenta con servicio de combis, mismo que tarda en pasar de un lapso de 20 a 30 minutos, siendo este un principal detonante, debido a que es el único medio de transporte y es muy tardado, ocasionando que la comunidad llegue a solicitar el servicio de taxi.

Contexto Institucional (Infraestructura)

La Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” es un centro educativo pequeño, pero sin duda alguna, cuenta con los servicios indispensables que requiere la comunidad escolar, que destaca principalmente por su limpieza en todos los diferentes espacios.

Cuenta con una planta alta y una planta baja. Por un lado, la planta alta cuenta con 5 aulas, de las cuales, 2 son destinadas para tercer grado, una es ocupada como bodega

para resguardar equipo de cómputo no funcional, así como mobiliario; otra corresponde a la biblioteca escolar, misma que permanece fuera de servicio por el momento. De igual manera, en la planta alta se encuentra el salón de cómputo, un espacio amplio y adecuado para llevar a cabo sesiones de clase y reuniones.

Por otro lado, en la planta baja se encuentra la dirección escolar, misma que se encuentra equipada con lo básico que se requiere para la gestión escolar; también se encuentran las aulas de segundo y primer grado, así como los sanitarios, el aula de orientación y el laboratorio de ciencias y química, mismo que recién se está habilitando.

Respecto a la explanada escolar, esta se encuentra bastante limpia, ya que de manera conjunta intendentes, alumnos y docentes ponen de su parte de manera conjunta para conservar el espacio sin residuos de basura, incluso se cuenta con cestos para separar la basura orgánica e inorgánica. De igual manera, las canchas deportivas se encuentran en buenas condiciones para llevar a cabo actividades físicas y recreativas.

El patio trasero de la institución cuenta con árboles de chabacano, y debido a que es un espacio llano, suele crecer con bastante frecuencia pastizal a gran altura, el cual, recibe mantenimiento cada mes por personal del ayuntamiento e incluso a veces es podado por algunos padres de familia.

Como ya se mencionó con anterioridad, el centro escolar cuenta con una dirección escolar, dos aulas por grado, siendo estas seis en total; con sanitarios, tanto para hombres, como mujeres; un aula de orientación, una biblioteca escolar, un salón de cómputo, un laboratorio para llevar a cabo experimentos de Ciencias y Química, un aula de usos múltiples, que se utiliza para realizar y resguardar proyectos escolares, principalmente de la asignatura de Artes; un salón que es ocupado como bodega, donde se resguardan butacas, mesas, así como equipos de cómputo inservibles.

Además, cuenta con unas canchas deportivas, una explanada cívica amplia, un estacionamiento para profesores, con una cooperativa escolar, que hoy en día es ocupada como una pequeña bodega; además con una vivienda para el velador de la institución.

a) *Dirección Escolar*: Cuenta con dos equipos de cómputo, uno para ser empleado por la directora escolar y otro para ser empleado por la subdirectora

académica. Cuenta también con una fotocopidora, una impresora, así como con una cafetera, misma que es empleada por toda la plantilla docente de la institución.

b) *Aulas de Clase*: Cuentan con 30 butacas, un escritorio destinado para los docentes, un pintarrón blanco y un cesto de basura, siendo un total de seis aulas de clase.

c) *Sanitarios*: Cuenta con 4 módulos de tazas de baño en servicio, además de un mijitorio y un lavabo con jabón para el lavado de manos.

d) *Aula de Orientación*: Cuenta con dos equipos de cómputo, quienes son empleados por los orientadores, un estante donde se encuentran los expedientes de los alumnos, así como otro con libros de texto gratuitos, seis escritorios, ocho sillas, dos reguladores de luz, lockers para docentes y un pequeño cubículo, donde también se resguardan documentos.

e) *Biblioteca Escolar*: Cuenta con cuatro estantes con gran cantidad de libros de texto, así como con 30 butacas, cinco mesas y 5 asientos.

f) *Aula de Cómputo*: Cuenta con treinta y dos equipos de cómputo funcionales que se encuentran instalados en un escritorio con su respectivo asiento, una mampara para proyecciones, un cesto de basura, así como 15 mesas y 32 sillas para uso del alumnado.

g) *Laboratorio*: Cuenta con seis mesas para llevar a cabo experimentos, 35 sillas altas, un pintarrón blanco, un cesto de basura, un escritorio con asiento para el docente, un esqueleto humano artificial, así como con utensilios y recursos para llevar a cabo actividades de Ciencias o Química.

h) *Aula de Usos Múltiples*: Resguarda principalmente equipos de cómputo inservibles con sus respectivos conectores y dispositivos de entrada, además de algunas butacas, sillas y mesas, principalmente.

i) *Canchas Deportivas*: Son bastante amplias. Cuentan con un arcotecho, así como con diferentes estructuras para llevar a cabo ejercicios.

j) *Explanada*: Es amplia. Cuenta con una asta bandera, una cooperativa escolar que es empleada como bodega, con arbustos y cestos para separar la basura orgánica e

inorgánica. Esta es vigilada día con día vigilada por los diferentes docentes de la institución.

k) *Cooperativa Escolar*: No se encontraba en servicio, pero en el mes de Febrero retomó su funcionamiento habitual, tomando en cuenta las medidas sanitarias para la propagación de COVID-19 establecidas por la institución. A su costado, cuenta con un lavadero, que no es del todo funcional. De igual manera, con un tejado de lámina, ya que anteriormente debajo de él se colocaba otro puesto de alimentos para el consumo de los alumnos y docentes.

l) *Estacionamiento*: Se encuentra en la parte trasera de la institución, a un costado de la vivienda del velador. Es un espacio adecuado para aparcar los automóviles de los docentes, siendo muy poco utilizado, ya que la mayoría de los profesores llegan a la escuela en transporte público.

m) *Áreas Verdes*: La institución cuenta con algunas macetas con plantas, distribuidas en diferentes espacios. En la parte trasera, se encuentran árboles y arbustos, principalmente.

Alumnos, Docentes, Personal de Apoyo y Padres de Familia

La Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.), con clave de centro de trabajo 15EES0450V, se localiza en Avenida Independencia S/N, San Juan Tezontla, en el municipio de Texcoco, Estado de México.

La institución cuenta con un turno (matutino), teniendo una matrícula de 195 alumnos, aproximadamente, donde los grupos están conformados de entre 22 y 29 alumnos, de los cuales, el 60% pertenecen al género femenino y el 40% al género masculino. Debido a la pandemia de SARS-COV2 (COVID 19), los grupos se encontraban divididos en dos bloques; para esta organización se consideró el orden de apellidos, donde alumnos cuyo primer apellido abarcara de la letra A a la M se presentaban una semana, siendo el primer bloque, quienes en la siguiente descansaban para que asistiera el segundo bloque, con alumnos cuyo primer apellido abarcara de la letra N a la Z, y así sucesivamente. Todo ello, mientras se retomaron al 100% las sesiones presenciales.

Cabe señalar que, no hay registros de educandos con alguna discapacidad. De manera general, la convivencia entre ellos es buena, quienes mantienen una buena relación. La mayoría de estudiantes presenta problemas académicos, en cuanto a comprensión lectora, cálculos matemáticos y en el caso de la asignatura de Historia, se vio pertinente iniciar con un panorama sobre todos los contenidos, debido a que presentan deficiencias en cuanto a conocimientos, llevando un promedio general de 8.0. Estos datos, fueron obtenidos en el Consejo Técnico Escolar correspondiente al mes de Octubre de 2021.

En general, la mayoría de los alumnos acuden a la escuela aseados, con el uniforme correspondiente a cada día de la semana. Una décima parte, asiste con prendas ajenas al uniforme, a quienes se les notifica por parte de los orientadores y los directivos escolares que deben portar el uniforme de manera adecuada, incluso se llega a citar a los padres de familia en caso de no acatar las indicaciones. Una quinta parte de los estudiantes acude a la institución un poco mal aseado, incluso con el uniforme en malas condiciones.

En el caso de los chicos, por cuestiones de higiene, se les solicita asistir a la escuela con el cabello corto. Con respecto a las chicas, se les solicita acudir a la escuela con el cabello recogido, una cuestión que muy pocas de ellas verdaderamente siguen, a pesar de las llamadas de atención por parte de las autoridades educativas.

Cabe destacar que, la mayoría de la población estudiantil es migrante, debido a que vienen de distintos estados de la República Mexicana, como por ejemplo, Tabasco, Oaxaca, Guerrero, Querétaro, Tlaxcala, Puebla, Veracruz, por mencionar algunos. Esta información se obtuvo al revisar los expedientes de los educandos.

Por otro lado, la mayoría de los alumnos se traslada de su hogar a la escuela y viceversa caminando, e incluso hacen uso de mototaxis de ida y de regreso, ya que su vivienda se encuentra cercana a la institución. Muy pocos llegan en transporte propio.

El plantel, es dirigido actualmente (año 2022) por la profesora Emma Primavera Buendía, Directora Escolar, quien cuenta con la licenciatura en educación primaria. Lleva alrededor de 30 años laborando, estando a cargo de la institución de manera reciente, así como la Subdirectora Escolar, la profesora María del Rocío Díaz Vergara,

quien cuenta con la licenciatura en educación preescolar, egresada de la Escuela Normal de Texcoco. La escuela secundaria cuenta con una plantilla docente de 14 maestros de entre 27 y 57 años, mismos que imparten de dos a tres asignaturas en los 6 diferentes grupos. De igual manera, la escuela cuenta con la presencia de dos orientadores, teniendo cada uno a su cargo tres grupos.

Todos los docentes que integran la plantilla escolar poseen como grado académico una licenciatura en educación. Así mismo, mantienen una buena relación de compañerismo. Cabe destacar, que no todos los docentes siguen al pie de la letra su planeación, algunos la almacenan en su celular, sin embargo, no la revisan, tal es el caso de la docente titular de la asignatura de Historia en particular.

Así mismo, continúa existiendo una enseñanza tradicionalista en las sesiones de clase. Los profesores únicamente escriben en el pintarrón y llevan a cabo dictados. De hecho, los alumnos se encuentran acostumbrados a trabajar de esta manera. En cuestionarios que les fueron aplicados se les preguntó sobre la manera en la que les gustaría trabajar, a lo que en la mayoría de sus respuestas aportadas resaltaba el llevar a cabo dinámicas y actividades menos complejas, sino más atractivas e interesantes.

Es válido que la escuela no cuente con los recursos necesarios, sobre todo, teniendo en cuenta que hace poco tiempo se llevó a cabo un saqueo en la misma, perdiendo gran parte del equipo de cómputo, además de que falla bastante la energía eléctrica. Es por ello, que los docentes no se arriesgan a llevar cañón, laptop, bocinas, etc.

Respecto al personal de apoyo, la institución cuenta con un intendente, quien, junto con su pareja, se encargan de darle mantenimiento a la institución las 24 horas del día, contando con una pequeña vivienda dentro de la misma. Cabe resaltar, que el centro educativo no cuenta con una tienda escolar, debido a falta de personal.

La presencia de los padres de familia es muy constante. Algunos acompañan a sus hijos en la hora de entrada a la institución, e incluso durante en la hora del receso, acuden a la misma a proporcionarles su lunch. De manera general, la mayoría se presenta a cada junta o cuando son solicitados por algún docente u orientador para tratar asuntos relacionados con el comportamiento y/o desempeño académico de sus hijos; mostrando una buena disposición y relación con el profesorado.

La mayoría de los habitantes se componen por tipos de familia nucleares y muy pocas se distinguen por ser monoparentales.

Contexto Áulico del 2º Grado, Grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”

El segundo 2º grado, grupo “B” se encuentra conformado por 23 alumnos, de los cuales, 11 son chicos y 12 son chicas de entre 13 y 14 años de edad.

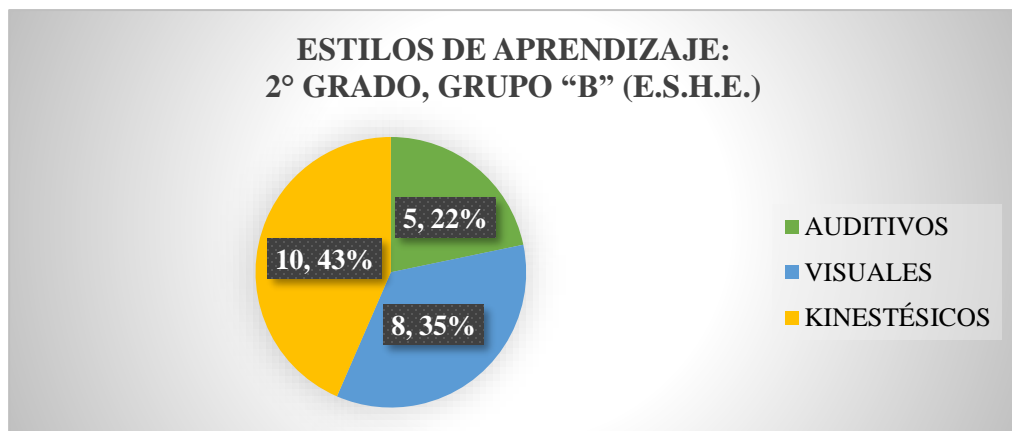
De manera general, puedo decir, que es un grupo mayoritariamente trabajador y participativo en clase. Sin embargo, también es un grupo bastante inquieto, una característica que repercute en su capacidad de atención, concentración y comprensión, distrayéndose de manera continua durante las sesiones de clase. De igual manera, les cuesta mucho trabajo seguir indicaciones, por lo que fue necesario recalcar una y otra vez las mismas hasta quedaran completamente claras para todo el grupo.

Cabe resaltar que, como es bien sabido, no todos los alumnos cuentan con el mismo ritmo de aprendizaje, por lo que también les cuesta mucho trabajo participar en clase, siendo una pequeña parte del grupo quien requirió una mayor atención durante las prácticas profesionales de conducción docente.

El clima áulico es bueno, pese a que algunos alumnos suelen provocar pequeños conflictos. La mayoría del grupo cuenta con buenos resultados académicos, aunque a menudo, cometen errores absurdos por su falta de atención. Durante las sesiones de clase, la motivación de algunos alumnos es baja, lo cual puede apreciarse en su actitud y comportamiento.

De acuerdo a la jornada de prácticas de observación docente, llevada a cabo del 25 al 29 de Octubre de 2021 y con base a un diagnóstico contextual del primer bloque de alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.), se obtuvieron los siguientes datos:

Primero que nada, cabe señalar que los estilos de aprendizaje predominantes en los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la institución son el kinestésico y el visual, principalmente, siendo esta información obtenida gracias a la orientadora responsable del grupo mediante el Consejo Técnico Escolar llevado a cabo en el mes de Octubre de 2021, tal y como lo muestra la gráfica siguiente.



Gráfica Estadística sobre Estilos de Aprendizaje: Alumnos de 2º Grado, Grupo “B” (E.S.H.E.)

Retomada del Consejo Técnico Escolar, Octubre 2021 (Elaboración Propia)

El aula escolar del grupo mencionado posee la infraestructura indispensable para que tanto profesores como estudiantes puedan llevar a cabo sus actividades cotidianas. Cuenta con un pintarrón blanco, 23 butacas para uso de los alumnos, un escritorio y una silla para uso de los docentes, un cesto de basura, ventanas, puerta metálica y conectividad a energía eléctrica.

En lo que respecta al contexto vivencial dentro del aula, puede mencionarse que la relación entre docentes y alumnos es muy buena, la cual está basada sobre todo en el respeto. El proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos podría decirse que se basa sobre todo en la memorización, ya que los docentes de la institución que imparten las diferentes asignaturas continúan siguiendo el método de enseñanza tradicional, que consiste en leer, realizar resúmenes, transcribir información, responder cuestionarios de los libros de texto, entre otras actividades, por lo que no existen realmente aprendizajes significativos.

La interacción de los alumnos, los docentes y los propios temas de estudio es un tanto positiva dentro de lo que cabe, ya que el ambiente de aprendizaje que se genera en el aula de clases se basa sobre todo en la participación, ya que la mayoría de los educandos comparten ideas, opiniones y experiencias. Incluso, los profesores aclaran algunas de las dudas que surgen con respecto a los contenidos abordados en clase, aunque cabe mencionar que no en todas las asignaturas, siendo muy pocos los docentes que están en total disposición de resolver cuestionamientos por parte de los alumnos durante las sesiones de clase.

En base a los cuestionarios aplicados a algunos alumnos, puede recabarse que ahora, tras el regreso a clases presenciales sienten angustia, frustración y miedo a contagiarse de COVID-19, incluso refieren que les está costando un poco de trabajo volver a adaptarse a esta nueva normalidad, tanto en el contexto social, como en el escolar, después de un año y medio de pandemia. Por el lado positivo, puede destacarse que se sienten felices de volver a convivir con sus compañeros de clase, así como el hecho de tener un mayor acercamiento con los docentes para poder resolver dudas y así comprender mejor los contenidos de las diferentes asignaturas.

En este sentido, prefieren mucho más las clases presenciales que las virtuales, ya que no les agrada utilizar la computadora, se aburren, además de que consideran que aprenden mucho mejor. Así mismo, los alumnos consideran que la institución sigue y cuenta con las medidas necesarias para hacer eficiente el regreso a clases seguro, ya que al ingresar se toma la temperatura, se sanitiza y se coloca gel antimaterial. Además, se mantiene en todo momento el uso del cubrebocas, tanto en docentes como en alumnos.

La relación docente-alumno se basa principalmente en el respeto, donde si surge algún conflicto o alguna situación en particular, existe la confianza para hablar sobre ello. Incluso, refieren que, en el caso de no comprender por completo determinado contenido con respecto a las asignaturas, algunos docentes son muy flexibles en el sentido de volver a explicar hasta que este quede mucho más clarificado.

La mayoría de los alumnos considera que su relación con sus demás compañeros es buena, pacífica y armónica, soliendo apoyarse unos a otros cuando su rendimiento académico no es el adecuado. Algunos de ellos se conocen desde hace tiempo, ya que viven de manera cercana, y otros recién se conocen.

Respecto a las actividades que menos les agradan realizar dentro de la asignatura de Historia se encuentran resúmenes, exposiciones, cuadros doble entrada, organizadores gráficos, líneas del tiempo, dibujos y líneas del tiempo, principalmente. Cabe señalar, que algunos de los alumnos reciben apoyo por parte de sus padres en cuanto a la revisión de trabajos y tareas escolares, así como en la aclaración de interrogantes que puedan surgir con respecto a las actividades y temas tratados. Por otra parte, debido a que algunos padres de familia laboran, no les es posible estar muy al

pendiente de sus hijos en cuanto a los asuntos escolares, pero tratan de apoyar en sus hijos dentro de lo que cabe. Además, se sienten bastante a gusto con el regreso a clases presenciales, ya que a distancia consideran que era una tarea bastante compleja para ellos, aunque se sienten un poco inseguros, debido a que la pandemia de COVID-19 aún no termina. Por otro lado, a los alumnos les agrada su comunidad, sobre todo por su tranquilidad, así como por el apoyo y participación que existe en la población que la integra, además por la naturaleza que puede apreciarse, ya que el lugar en el que se encuentra es un cerro.

La mayoría de los alumnos trabaja después de la jornada escolar en tiendas de abarrotes, panaderías, e incluso, en el caso de los chicos, apoyan a sus padres en trabajos de albañilería, siendo este un factor que de alguna manera repercute en su rendimiento académico. Sus pasatiempos favoritos son, sobre todo, ver televisión, leer, pintar, practicar algún deporte, jugar videojuegos, utilizar las redes sociales, así como pasar tiempo con su familia y amigos. Además, les agrada el hacer uso de las TIC, aunque los docentes de la institución muy pocas veces las utilizan.

De igual manera, en base a las prácticas profesionales educativas de observación, llevadas a cabo, pudo identificarse que la metodología de trabajo de los docentes de la institución que imparten clases en el 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” es meramente tradicional, como ya se ha mencionado con anterioridad. Considerando que la mayoría de los alumnos radica en la comunidad de San Juan Tezontla, Texcoco, una zona semi rural, cursando en escuelas primarias aledañas a escuela secundaria, podríamos decir que esta misma metodología de trabajo ha prevalecido en los alumnos desde entonces.

Lo anterior choca un tanto con el uso de estrategias didácticas más innovadoras de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, ello favorece la atención hacia estas, ya que los alumnos no están acostumbrados a este tipo de recursos, tal es el caso del uso de la actividad gamificada implementada. Una de las principales razones por las que se optó por hacer uso de esta técnica de aprendizaje fue precisamente para dinamizar una sesión de Historia, ya que como se mencionó con anterioridad, en el primer bloque de alumnos que conforma el 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E. predominan los estilos de aprendizaje kinestésico y visual. Además, tomando en cuenta que actualmente la

tecnología es parte fundamental en el día a día de los alumnos y que los juegos digitales son de su interés y agrado, mismos que han sido tendencia en los últimos años.

El “aprender jugando” implica trabajar los contenidos de la asignatura. No es jugar solamente por jugar, sino que el hacer uso de la gamificación en el ámbito educativo tiene como finalidad coadyuvar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos. La gamificación educativa proporciona entornos motivadores en los alumnos, tomando en cuenta que van a aprender y trabajar al mismo tiempo, al usar una herramienta que permite “jugar para aprender”.

Cabe resaltar que, en realidad puede gamificarse con cualquier aplicación digital e incluso mediante actividades llevadas a cabo de manera manual, siempre y cuando se consideren los elementos que deben componer una actividad gamificada. Sin embargo, se optó por emplear la gamificación digital, ya que un diseño interactivo resulta mucho más atractivo para los alumnos que el llevar a cabo actividades cotidianas en el aula para obtener bonificaciones.

Empleando las palabras de Posada Prieto, Fernando (2017), “En el entorno educativo la gamificación supone el diseño de tareas y actividades usando los principios de jugabilidad. Se trata de aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos” (p. 1).

Además, la gamificación digital mediante el uso de tecnología es un vector de innovación educativa que irrumpe con fuerza en el aula. Se trata de aplicar la mecánica de los juegos a las tareas escolares, usando distintas soluciones tecnológicas con el propósito de mejorar la adquisición de competencias, incrementar la motivación y favorecer una mayor participación del alumnado. Mediante la ludificación, puede incrementarse el atractivo de ciertas tareas académicas, mejorando la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de una determinada asignatura, como lo es en este caso, la Historia.

Cabe mencionar que, la enseñanza tradicionalista genera cierto grado de desinterés en los alumnos, no únicamente por la asignatura de Historia, sino también en todas las demás. Ello, sumado a la escasa interacción entre algunos docentes y alumnos, misma que es de fundamental importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En lo que respecta a la asignatura de Historia, la docente titular se basa prácticamente en el libro de texto, sin emplear otro tipo de fuentes de información, lo que impide que no exista una explicación adecuada y comprensible para los alumnos al momento de su intervención, usando muy pocas ejemplificaciones. Ello, aunado a las actividades que implementa con los alumnos, mismas que también retoma del libro de texto, tales como lecturas, cuestionarios, dibujar mapas, líneas del tiempo, entre otras, mismas que suelen realizarse de manera repetitiva y constante.

Considerando lo anteriormente mencionado, los alumnos más aventajados, logran realizar y concluir las actividades asignadas de manera rápida y sin mayores complicaciones, retomadas del libro de texto, con el objetivo de desarrollar únicamente conceptos y habilidades de primer orden.

Por otra parte, en lo que respecta a los alumnos menos aventajados, les cuesta un poco mayor trabajo poder realizar algunas actividades o simplemente, deciden no llevarlas a cabo, dejarlas acumular o bien, llevar a cabo durante las sesiones de clase actividades distintas a la asignatura, lo que deja ver en claro del grado de desinterés por la misma, ello ya sea porque no les atraen los contenidos, las actividades, por el grado de dificultad que suelen tener a la hora de su realización e incluso por la explicación brindada por la docente titular.

Resulta importante señalar que, debido a la actual pandemia de COVID-19, la propuesta didáctica implementada de gamificación del presente trabajo fue implementada de manera presencial, únicamente tomando como muestra a 10 alumnos, precisamente del grupo base asignado, siendo el 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, ubicada en la localidad de San Juan Tezontla; Texcoco, Estado de México.

La institución desde el mes de Agosto del pasado año 2021 decidió organizar el regreso a clases seguro, optando por dividir cada uno de los grupos de alumnos en dos bloques. Por un lado, el primer bloque estuvo conformado por 10 alumnos, de los cuales 6 son mujeres y 4 son hombres; por otra parte, el segundo bloque estuvo conformado por 13 alumnos, de los cuales 6 son mujeres y 7 son hombres. Debido a que con el primer bloque de alumnos se trabajaron más semanas que con el del segundo bloque, se optó

por implementar la estrategia didáctica de gamificación para retroalimentar contenidos con esta muestra de alumnos en Enero del presente año 2022, la cual se trabajó en dos equipos mixtos (mujeres y hombres) de cinco integrantes cada uno. También, estaba pensado aplicarla con los alumnos del segundo bloque, una vez emparejados los contenidos abarcados con el resto de los alumnos. Sin embargo, debido al regreso a clases repentino el día 23 de Febrero del año en curso, los contenidos en la asignatura de Historia para segundo grado debieron reajustarse para ir de manera sincronizada en ambos bloques de alumnos, impidiendo que se reanudara lo que se había trabajado con anterioridad, habiendo temas que no alcanzaron a abarcarse con el segundo bloque de alumnos, por lo que se decidió el hecho de ya no implementar la actividad gamificada con la muestra faltante de alumnos, debido a cuestiones de tiempo y además, ya que el primer bloque de alumnos conocía previamente dicha estrategia, donde el impacto en la misma podría no haber sido el mismo.

Si consideramos ambos bloques de alumnos, tanto en la realización de actividades en clase, como en las explicaciones de contenidos, la desmotivación y la falta de interés son las principales problemáticas dentro de la propia asignatura de Historia, una situación que se busca no erradicar por completo, sino coadyuvar y disminuir mediante el recurso didáctico de gamificación. Otro gran problema detectado en el aula de clases son las inasistencias por parte de algunos alumnos, siendo estos muy pocos, lo que trae consigo otros problemas, tales como la falta de realización de actividades, la incomprensión de los contenidos abordados durante las sesiones de clase, lo que además repercute sobre todo al momento de la obtención de promedios para la calificación final de los estudiantes, encontrándose algunos en un índice de reprobación. Cabe resaltar, que la mayoría de los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la institución no suele faltar a clases (al menos 2 o 3 personas por semana) de 23 alumnos matriculados.

En lo que respecta al clima áulico, este no es del todo negativo, puede decirse que, en las sesiones de clase, incluyendo a las de la asignatura de Historia, los alumnos suelen mantener un comportamiento adecuado.

Sin embargo, la relación entre los docentes titulares y los alumnos es escasa, ya que no existe tanta interacción, lo que hace que el ambiente de clase no sea el idóneo.

Sin embargo, al cuestionar abiertamente a los alumnos, a la mayoría le parece interesante la asignatura de Historia, en parte porque comentan que les gusta conocer lo que aconteció en el pasado, la manera en la que vivían las sociedades con anterioridad y todo aquello que ha cambiado a través del tiempo con el pasar de los años para conformar lo que hoy es nuestro presente, siendo la asignatura de Español y Química las que menos les agradan, sobre todo por el carácter de las docentes que imparten las mismas. Aunque, a pesar de no desagradarles la asignatura de Historia, no le ponen mucho empeño e interés hacia esta, habiendo de alguna manera contradicciones e inconsistencias al respecto. Muchos de los alumnos coincidían en que, pese a ese interés mínimo inicial del que partían, la manera en la que se abordaba la asignatura frenaba mucho el gusto hacia ella.

Retomando los estilos de aprendizaje predominantes (kinestésico y visual) del primer bloque de alumnos que integran el 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E., se trabajaron los contenidos de la asignatura de Historia asignados por la docente titular con actividades, materiales y recursos didácticos de apoyo de manera interactiva, combinando lo manual con lo digital.

Previamente a implementar la estrategia didáctica de gamificación con el grupo de alumnos, los contenidos de la asignatura de Historia desde un inicio se trabajaron con diapositivas y mapas conceptuales digitales, mismos que fueron de gran ayuda para los alumnos, ya que les posibilitaron retomar datos relevantes sobre cada uno de los contenidos abarcados durante las sesiones de clase, siendo sobre todo comprensibles, ya que contenían información de manera sintetizada.

Por otra parte, en lo que respecta a las actividades llevadas a cabo, estas no fueron nada complejas, ya que principalmente fueron de reforzamiento sobre cada uno de los contenidos vistos en clase, tales como tablas clasificatorias, acrósticos, laberintos y diagramas mediante material recortable que les fue proporcionado a los alumnos, también basado en gamificación, sin el uso de recursos tecnológicos. Sin embargo, pese a la manera de trabajo en el aula que se llevó a cabo con los alumnos de manera individual, esta no resultó tan motivante para cierta parte del grupo.

Considero que el desinterés por la clase de Historia prevaleció aún y cuando las

sesiones de clase de la asignatura de Historia se planificaban de manera más atractiva a las que estaban acostumbrados los alumnos, retomando actividades nada complejas para elaborar en el aula. Incluso, las tareas asignadas fueron sencillas y muy pocas.

Cabe destacar, que para la mayoría de los alumnos la forma de trabajo le resultó agradable, ya que no fue nada dificultosa y, sobre todo, novedosa en lo que respecta a la asignatura de Historia, ya que como bien se mencionó con anterioridad, estaban acostumbrados a la manera de trabajo de la docente titular, soliendo utilizar demasiado el libro de texto, así como a desarrollar las actividades que contiene por cada tema.

Además, las actividades del material recortable aportado a los alumnos permitieron corroborar si los temas fueron comprendidos mediante el razonamiento, implicando distintos tipos de cuestionamientos, ya que estas primeramente fueron resueltas por los alumnos de manera individual para la toma de participación y una vez escuchando ideas, comentarios u opiniones aportados por ellos, se procedía a dar respuesta a las mismas de manera grupal. De esa manera, se fomentó la participación en el aula, misma que fue intrínseca, lo que posibilitó enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura. Lo anterior, se vio reflejado en el seguimiento de actividades y participaciones que se llevó a cabo en cada una de las sesiones de clase.

Por otro lado, cierta parte de alumnos no realizaban las actividades asignadas. En ocasiones, los apuntes que tomaban de las diapositivas y de los mapas conceptuales digitales se encontraban incompletos, además de que no solían participar mucho en clase, ya que no estaban del todo atentos a la misma.

Por lo tanto, puedo decir que, mediante esta forma de trabajo en el aula, la motivación por la clase de Historia no se veía reflejada en todo el bloque de alumnos, pero sí en la mayoría, a quienes les parecía mucho más interesante esta manera de enseñar y aprender.

Ello, me llevó a implementar la gamificación digital de manera colaborativa, pero al mismo tiempo, individual, para así coadyuvar y a la vez, motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos en lo que respecta a la asignatura de Historia en determinados temas. El procedimiento de aplicación de la actividad gamificada se describe en los capítulos siguientes.

CAPÍTULO II: ACCIÓN

IMPLEMENTACIÓN DEL RECURSO DIDÁCTICO DE GAMIFICACIÓN

Introducción a la Propuesta de Intervención

Es necesario tomar en cuenta que, de acuerdo con Berrocal de Luna, Emilio & Expósito López, Jorge (2005), “la investigación-acción se desarrolla y planifica con la finalidad esencial de intervenir y poner en marcha cambios que modifique la realidad estudiada” (p. 9). Es así que, la puesta en práctica del plan no es una acción lineal y mecánica; tiene algo de riesgo e incertidumbre.

En la acción se ha de partir de la premisa de que los datos recogidos con los diversos instrumentos, por sí mismos, no son suficientes para establecer relaciones, interpretar y extraer significados relevantes de cara al problema abordado.

Por lo tanto, “se necesita contextualizar su análisis con un sentido secuencial ya que, junto a la descripción de situaciones educativas (en las observaciones, entrevistas, y diarios), están los juicios, opiniones, sospechas, dudas, reflexiones e interpretaciones del investigador, haciendo necesario que el análisis y la elaboración de los datos se alternen o superpongan en el proceso de investigación” (Berrocal de Luna, Emilio & Expósito López, Jorge; 2011, p. 9).

Un momento importante en el ciclo de la investigación-acción es la formulación de la propuesta de cambio o mejora: la hipótesis de acción o acción estratégica, donde una vez realizada la revisión documental, se estará en condiciones de diseñar el plan de acción para introducir acciones en la práctica profesional docente para mejorarla, siendo este un momento decisivo en el proceso, ya que de acuerdo a la manera en la que se arme el plan de acción dependerá en gran medida el éxito de la propuesta didáctica. Ello, considerando que “el plan de acción es una acción estratégica que se diseña para ponerla en marcha y observar sus efectos sobre la práctica; el plan de acción es el elemento crucial de toda investigación-acción” (Latorre, Antonio; 2005, p. 45).

De acuerdo con Kemmis (1984) “el plan o intervención se apoya en la comprensión obtenida del diagnóstico de la situación y de la revisión documental, en contraste con la acción como resultado del hábito, opinión o mero conocimiento. La

acción estratégica es una forma de deliberación que genera una clase de conocimiento que se manifiesta en un juicio sabio” (citado por Latorre, Antonio; 2005, p. 45).

En ese sentido, retomando la contextualización del centro educativo y aula escolar que engloba el diagnóstico, debido a la falta de recursos tecnológicos en el aula de clase del 2° grado, grupo “B”, así como la conectividad a internet desfavorable en la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.), se optó por adquirir y emplear dispositivos tecnológicos propios, así como diseñar el juego de gamificación en el programa de Microsoft PowerPoint, mismo que no requiere conectividad a la red. El mismo, fue un juego de preguntas de opción múltiple, bajo el nombre “100 Educandos Dijeron”, teniendo básicamente la misma mecánica de juego que el del concurso televisivo “100 Mexicanos Dijeron”.

Por otra parte, considerando los estilos de aprendizaje de los alumnos, se decidió implementar el recurso didáctico de gamificación para coadyuvar y al mismo tiempo generar motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Historia, ya que, de acuerdo con Posada Prieto, Fernando (2020), “la ludificación puede incrementar el atractivo de ciertas tareas académicas mejorando la calidad de enseñanza y aprendizaje” (p. 2). Así mismo, Labrador (2016) describe que esta nueva generación de educandos está acostumbrada a jugar y dar una respuesta automática cuando se enfrentan a una mecánica de juego (p. 127).

Por consiguiente, cabe resaltar que, haciendo uso de la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje, esta metodología permite crear una situación de experimentación práctica en el aula, siendo el juego una actividad intrínsecamente motivadora para los alumnos que pretende generar compromiso con el trabajo individual, en equipo y por supuesto, con el propio aprendizaje.

En ese sentido, la propuesta didáctica de intervención “*Aprendiendo de Manera Divertida*”, confeccionada para el presente trabajo se ha basado en el diseño de una unidad didáctica gamificada mediante el empleo de elementos propios del juego, adaptados a la práctica educativa para la enseñanza, aprendizaje, retroalimentación y reforzamiento de contenidos específicos en la asignatura de Historia, de acuerdo al Plan de Estudios 2018 en Nivel Secundaria “Aprendizajes Clave”.

El principal objetivo de esta unidad didáctica es, además de reforzar conocimientos en los educandos, también desarrollar sus capacidades, destrezas, actitudes y aptitudes, así como lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo, y al mismo tiempo, generar motivación por los contenidos de la asignatura de Historia. En última instancia, favorecer el compromiso de los alumnos, respecto a su propio proceso de aprendizaje, y así, se consiga disminuir en la medida de lo posible, la tan preocupante problemática de fracaso y abandono escolar temprano, debido en gran medida a la desmotivación existente en las sesiones de clase.

Cabe resaltar, que la actividad gamificada se implementó únicamente con 10 alumnos de los 23 que conforman el 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.) durante el ciclo escolar 2021-2022, participando en la misma, 4 chicos y 6 chicas. Ello, debido a la contingencia sanitaria actual de COVID-19, donde en la institución, la jornada escolar se impartía por dos bloques de alumnos semana a semana, desde el 20 de Septiembre de 2021 hasta el 23 de Febrero de 2022, fecha en la que fueron reanudadas las clases presenciales en el centro educativo.

Contenidos y Aprendizajes Esperados Desarrollados en la Unidad Didáctica

A través de las diferentes actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas en la unidad didáctica, se pretendió que los alumnos adquirieran los siguientes aprendizajes esperados de acuerdo al plan de estudios actual “Aprendizajes Clave”, correspondiente a segundo grado de nivel secundaria, con respecto a los contenidos abordados durante las sesiones de clase del 03 al 17 de Enero de 2022:

☐ Tema: ¿Cómo Conocemos el Pasado?

❖ **Contenido(s) Abordado(s):** Importancia de la Historia / Hechos y Procesos Históricos / Fuentes de la Historia (Primarias y Secundarias) / Empatía Histórica

➤ Aprendizaje(s) Esperado(s):

- ✓ Reconoce la importancia de conocer, analizar e investigar nuestro pasado.
- ✓ Reconoce las diferencias entre un hecho y un proceso histórico.
- ✓ Identifica los tipos de testimonio del pasado que nos sirven como fuentes

históricas.

❑ ***Tema: Los Indígenas en el México Actual***

❖ ***Contenido(s) Abordado(s):*** Pueblos Indígenas en México (Organización y Comunidad / Diversidad Cultural / Igualdad de Derechos)

➤ ***Aprendizaje(s) Esperado(s):***

✓ Identifica algunos rasgos característicos de los pueblos indígenas de nuestro México.

✓ Valora la presencia de elementos de tradición indígena en la cultura nacional.

❑ ***Tema: Panorama del Periodo (Mesoamérica)***

❖ ***Contenido(s) Abordado(s):*** Teorías del Poblamiento de América / De Nómadas a Sedentarios / Áreas Culturales del México Antiguo / Mesoamérica (Rasgos Generales) / Periodización de las Culturas Mesoamericanas / Clasificación de las Culturas Mesoamericanas / El Legado Mesoamericano (Juego de Pelota)

➤ ***Aprendizaje(s) Esperado(s):***

✓ Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.

✓ Conoce los principales rasgos Mesoamérica y su importancia en el posterior desarrollo de las culturas mesoamericanas.

Objetivos de la Unidad Didáctica

Los objetivos que se pretendieron conseguir durante las sesiones de clase en la asignatura de Historia, previas a la implementación del juego de gamificación “100 Educandos Dijeron” fueron los siguientes:

- ***Objetivo General de la Propuesta de Intervención:*** Desarrollar en el primer bloque de alumnos del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E. el trabajo colaborativo, la autoconfianza, la iniciativa personal, la participación activa, el pensamiento crítico, la capacidad para aprender a aprender, la toma de decisiones, así como asumir responsabilidades.
- ***Objetivo en la Asignatura:*** Participar de manera activa desde una actitud constructiva, crítica y tolerante para fundamentar adecuadamente ideas,

comentarios y opiniones con respecto a los contenidos abordados en clase, valorando el uso del diálogo como una vía necesaria para la solución de problemas sociales y humanos.

- *Objetivo Didáctico:* Aumentar la motivación del alumnado por la asignatura de Historia en pro de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Acciones Previas a la Implementación de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

Resulta importante señalar que, semanas con anticipación, con el primer bloque de alumnos del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E., se conformaron dos equipos de trabajo de manera mixta, siendo los integrantes de cada equipo seleccionados por el docente en formación de manera equitativa, considerando su desempeño en clase, quedando conformado por 5 integrantes para cada team.

Posteriormente, a cada uno de los equipos conformados se les dio la libertad de seleccionar un nombre para su team de trabajo, siendo el Team I autonombado “Historiadores” y el Team II autonombado “Peaky Blinders”. Dichos nombres de ambos equipos también se incluyeron dentro del diseño del juego de gamificación “100 Educandos Dijeron”. Además, también se les solicitó a los alumnos elegir a un representante para cada team conformado.

Una sesión previa a llevar a cabo la actividad gamificada, a los alumnos se les explicó de manera detenida y detalladamente las indicaciones a seguir, así como ejemplificaciones para efectuarla de manera adecuada, inclusive se aclararon dudas al respecto, donde no hubo mayores complicaciones.

Recursos y/o Materiales Empleados Durante la Implementación de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

Para la implementación de la propuesta didáctica fue necesario contar con una serie de recursos humanos y materiales, debido a la naturaleza de la metodología de gamificación como estrategia educativa, esencialmente tecnológicos, mismos que

fueron facilitados por el docente en formación, debido las condiciones de infraestructura del centro educativo para el momento en que fue puesta en marcha la presente propuesta de intervención.

También, cabe señalar que tanto los premios/recompensas (obsequios) destinados a ser entregados a los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E., así como demás materiales de trabajo utilizados durante la unidad didáctica fueron proporcionados por el docente en formación, sin solicitar ningún tipo de apoyo o ingreso económico, tanto a los alumnos como a la institución escolar.

De igual manera, resulta importante mencionar que, al momento de diseñar y elaborar la propuesta didáctica de intervención se tomó en cuenta las condiciones de la escuela secundaria con respecto a la conectividad a internet, por lo que se optó por diseñar el juego de gamificación implementado mediante el Programa PowerPoint.

Es así que, para poder implementar el juego de gamificación, se hizo uso de algunos recursos y materiales, tales como:

- Computadora Portátil: Para la manipulación de recursos y materiales digitales.
- Cañón/Proyector: Para la proyección de material digital y audiovisual.
- Teléfono Móvil: Para la toma de fotografías y vídeos (evidencias).
- Programa PowerPoint: Para el diseño y control del juego de gamificación “100 Educandos Dijeron”.
- 10 Butacas del Aula Escolar: Para uso y distribución de los alumnos del grupo.
- Juguetes de Sonido (2 “Pollitos Chillones” de hule): Para uso de cada equipo, con la función de ceder la palabra a cada uno de los dos equipos participantes.
- Incentivos/Premios (Dulces y Puntuación Extra en la Asignatura de Historia): Para ser otorgados a los alumnos, dependiendo del nivel de logro de ambos equipos de trabajo participantes en la actividad gamificada, donde el equipo de alumnos ganador del juego de gamificación “100 Educandos Dijeron” fue acreedor de un punto extra, mientras que el equipo de alumnos vencido de medio punto extra para coadyuvar en su calificación final en la asignatura de Historia, correspondiente al Segundo

Trimestre. Dichos premios fueron otorgados de manera equitativa y justa, de acuerdo a los puntajes totales de cada team obtenidos durante la implementación del juego de gamificación.

- Tabla de Asignación de Puntajes: Para el registro de los puntos obtenidos de cada uno de los equipos de trabajo durante la actividad gamificada.
- Encuestas/Cuestionarios: Para la valoración de la actividad gamificada por parte de los alumnos y de la docente titular de la asignatura de Historia, con el propósito de conocer ideas, comentarios, opiniones y/o sugerencias respecto a la misma.

Modo de Juego de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

El juego de gamificación “100 Educandos Dijeron” contempló el siguiente modo de juego:

- I. Los participantes (alumnos) fueron divididos en equipos de trabajo y eligieron a un representante (capitán de equipo)
- II. Cada equipo contó con un juguete de sonido (“Pollito Chillón”), mismo que debía ser presionado si se deseaba responder primero que el equipo contrario en cada uno de los reactivos del juego de gamificación.
- III. El juego constó de 2 rondas de 10 reactivos (en la primera ronda se eligió al integrante que respondió cada reactivo y en la segunda ronda fue de manera voluntaria o bien, siendo elegido por el representante de cada equipo).
- IV. Ambos equipos tuvieron la oportunidad de responder todos los reactivos.
- V. Cada equipo debía responder cada una de los reactivos lo más pronto posible (30 segundos) para lograr obtener 50 puntos si la respuesta era la “Más Popular” (correcta).
- VI. Cada equipo tuvo permitido hacer “Time Back” para el “Robo de Puntos”, en caso de que el equipo contrario haya respondido con la respuesta “Menos Popular” (incorrecta).
- VII. Los puntos obtenidos por cada equipo fueron registrados en una tabla de asignación de puntajes.
- VIII. Cada uno de los reactivos fueron retroalimentados por parte del docente en formación (Feedback), siendo o no respondidos de manera correcta por los alumnos para

corroborar y argumentar la respuesta de los diferentes planteamientos.

IX. El juego contó con un “Bonus Extra” de 5 reactivos más, con un valor de 100 puntos; lo que permitió a cada equipo tener la oportunidad de acumular más puntos de los ya obtenidos, o bien, ser descontados.

X. El equipo con mayor puntaje fue el ganador de la actividad gamificada, recibiendo como bonificación una puntuación extra en la asignatura de Historia, así como un premio especial (dulces de manera individual).

Reglas a Seguir de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

1. Todos los integrantes de cada equipo debieron participar en la actividad gamificada.

2. Ningún integrante de cada equipo pudo salir del aula, una vez iniciada la actividad gamificada.

3. No se permitió utilizar el teléfono celular, ni la libreta de apuntes durante la actividad gamificada.

4. No se permitió consumir alimentos en el aula durante el desarrollo de la actividad gamificada.

5. Ninguno de los integrantes de cada equipo pudo moverse de su lugar asignado (butaca) durante la implementación de la actividad gamificada.

Diseño y Mecánica de Juego de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

El juego de gamificación “100 Educandos Dijeron” constó de 20 reactivos base, repartidos en dos rondas con 10 cuestionamientos cada una. Los reactivos englobaron cuestionamientos sobre los contenidos anteriormente mencionados, mismos que además permitieron tanto al docente en formación como a los alumnos, reafirmar los conocimientos adquiridos previamente en el transcurso de las sesiones de clase y además retroalimentar nuevamente, de manera breve, aquellas dudas aún existentes.

Además, dentro de los reactivos también se incluyeron misiones/retos de manera aleatoria, mismos que todos los integrantes de ambos equipos debían responder de

acuerdo a una ruleta digital. Cuando alguno de los integrantes de ambos equipos se negaba a responder el cuestionamiento para completar la misión/reto que indicaba la ruleta digital al hacerla funcionar, eran descontados 25 puntos de los ya acumulados durante la actividad gamificada, lo que, por ende, perjudicaba su puntaje total obtenido al término de la misma.

Dentro de las misiones/retos que contenía la ruleta digital pueden mencionarse el responder: hoy me siento..., mi canción favorita es..., lo que más amo hacer es..., mi película/serie favorita es..., mi sueño por cumplir es..., soy feliz cuando..., mi emoji favorito es..., me enoja cuando..., mi comida favorita es... e imita el sonido de tu animal favorito...

En lo que respecta a su diseño, el juego de gamificación contuvo para cada cuestionamiento tres posibles opciones de respuesta (inciso a, b y c), adecuadas al nivel cognoscitivo de los alumnos de segundo grado de secundaria. Únicamente una de las tres opciones era la correcta, y, por ende, dos de estas eran erróneas. Cabe resaltar, que, así como en el concurso televisivo “100 Mexicanos Dijeron”, en el juego de gamificación a las respuestas correctas se les llamó “Respuesta Más Popular” y a las incorrectas “Respuesta Menos Popular”.

De igual manera, el juego de gamificación tuvo incluido un cronómetro de 30 segundos, siendo este el límite de tiempo que tenía cada uno de los dos teams de alumnos para poder solicitar la palabra y tratar de responder el cuestionamiento, seleccionando solo una opción de respuesta. Para ello, cada representante de equipo contó con un juguete de sonido (“Pollito Chillón”) para poder presionarlo en caso de desear responder primeramente que el equipo contrario.

Si uno de los equipos respondía de manera correcta en el juego de gamificación obtenía 50 puntos, mientras que, si respondía de manera incorrecta, recibía únicamente 25 puntos. En este último caso, si uno de los equipos deseaba de nueva cuenta tratar de responder, considerando las dos opciones de respuesta restantes para obtener el puntaje mayor, correspondiente a 50 puntos, podía intentarlo por segunda ocasión, siendo la desventaja el quedarse sin los puntos ya acumulados del reactivo respondido con

anterioridad en caso de volver a responder erróneamente, pasando así al siguiente cuestionamiento.

Por el contrario, si uno de los dos equipos de trabajo tenía la palabra para poder responder uno de los cuestionamientos y su respuesta en el primer intento era incorrecta, si optaba por volver a intentarlo por segunda ocasión acertando la respuesta, el puntaje de la pregunta incorrecta, con un valor de 25 puntos y el puntaje obtenido al responder de manera correcta, correspondiente a 50 puntos, se sumaba, favoreciendo la posición del equipo para poder ser los ganadores del juego de gamificación.

Cabe resaltar que, si uno de los dos equipos prefería no volver a responder alguno de los cuestionamientos por la incertidumbre de perder los puntos ya acumulados, el equipo contrario tenía la oportunidad de robar dichos puntos haciendo “Time Back” para ponerse de acuerdo y seleccionar una de las dos posibles opciones restantes de respuesta, tomando en cuenta los 30 segundos impuestos en el cronómetro del juego, con la ventaja de no perder los puntos ya acumulados en caso de responder de manera errónea.

Además, la selección de la respuesta a cada reactivo aportada por el equipo que presionó en primera instancia el juguete de sonido (“Pollito Chillón”) debía ser argumentada por alguno de los integrantes seleccionado al azar, dando a conocer el docente en formación si dicha respuesta era correcta “Más Popular” o bien, incorrecta “Menos Popular” después de dicha argumentación aportada por los alumnos. Posteriormente de dar a conocer si la respuesta era la “Más Popular” o la “Menos Popular”, se llevó a cabo una retroalimentación (Feedback) por parte del docente en formación, explicando de manera breve y precisa el porqué la respuesta seleccionada por los equipos en el juego de gamificación era acertada o errónea, según fuese el caso.

Con respecto a lo anterior, se pretendió que en el juego de gamificación no solamente los alumnos seleccionaran la respuesta que ellos consideraran correcta, sino que pensarán de manera analítica y crítica, haciendo uso de la reflexión, de acuerdo a los contenidos trabajados durante las sesiones de clase, justificando el porqué de la respuesta elegida al momento de participar.

Por una parte, como bien afirma Rivera Prato, Alejandro (2021) en su libro “Pensamiento Analítico”, “el pensamiento analítico es un pensamiento razonable y reflexivo acerca de un problema. Este se centra tanto en decidir qué hacer o en qué creer ante una situación específica, como en la relación existente entre el problema y el mundo en general” (p. 3).

El rasgo distintivo de este tipo de pensamiento es que divide el objeto de estudio o problema, en partes más pequeñas que son identificadas, categorizadas y analizadas por separado, para así obtener una respuesta o solución que se pueda trasladar o aplicar al todo. El pensamiento analítico lo cultivamos en las diversas etapas de nuestro aprendizaje, desde que estamos en la escuela y vamos aproximándonos al conocimiento de temas más complejos dividiéndolos en partes más sencillas, hasta la universidad cuando usamos aspectos del pensamiento en niveles más altos, como: pensar ordenadamente, razonar, analizar, comparar, sintetizar, inferir, deducir y construir el conocimiento.

Por otra parte, el pensamiento crítico, de acuerdo a la conceptualización más actual que nos ofrecen los autores Dwyer, Hogan, Harney y Kavanagh (2017) “es un proceso metacognitivo que incrementa las posibilidades de elaborar una conclusión o solución lógica ante argumentos o problemas” (citado por Vendrell Morancho & Rodríguez Mantilla, Jesús Miguel; 2020, p. 13).

El pensamiento crítico “es un proceso metacognitivo activo que a través de la estimulación y coalición de ciertas habilidades, disposiciones y conocimientos nos ayuda a elaborar un juicio premeditado e introspectivo que nos dirige hacia la acción o resolución del problema de manera eficaz y eficiente” (Moore & Parker, 2009). Puede decirse que, el pensamiento crítico es una habilidad aprendida (Magrabi, 2018) y que, por tanto, requiere de instrucción y práctica para su desarrollo (Gormley, 2017). Además, cabe señalar que para que un individuo sea considerado una persona crítica no es suficiente con poseer habilidades, disposiciones y conocimientos pertinentes, sino que se requiere su puesta en práctica (López-Aymes, 2012) a través de las complejas y polémicas cuestiones del mundo moderno (Alexander, 2014). Es decir, el pensador

crítico se encuentra en la unión e interacción de la razón, autorreflexión y acción críticas en la dimensión individual (con uno mismo) y social (con los otros y con el entorno).

Por lo tanto, concuerdo con el autor Avinash Kaushik, el mayor especialista mundial en la analítica web, citando su frase: “Sólo podrás tomar decisiones acertadas si sabes cómo analizar e interpretar los datos”, ya que, verdaderamente tiene razón. Dicha frase no únicamente embona con la situación de pensar de manera analítica y crítica, haciendo uso de la reflexión, en este caso, para seleccionar una respuesta en un juego de gamificación, sino que va mucho más allá de eso, quedando perfectamente acorde también si lo que refiere la misma lo aplicamos en nuestra vida cotidiana.

En ese sentido, debido a que el juego de gamificación “100 Educandos Dijeron” se trabajó en equipos, todos los integrantes al momento de decidir qué respuesta seleccionarían, debían compartir ideas en escasos 30 segundos que se establecieron en el cronómetro del juego para responder. Por lo tanto, todos debían conocer la respuesta final que elegirían. Así, el integrante portavoz del equipo al responder el reactivo en turno, no únicamente manifestaría el inciso con la respuesta que seleccionó su equipo, sino también compartiría con el resto del grupo la razón por la que su team eligió la respuesta que eligió.

Al completar ambos equipos de trabajo la resolución de los 20 cuestionamientos iniciales, el juego de gamificación contó con un “Bonus Extra” de 5 cuestionamientos más, con la única diferencia de que las respuestas correctas de estos tenían un valor de 100 puntos, y las respuestas incorrectas un valor de 50 puntos. Los puntos acumulados por ambos equipos de trabajo durante la actividad gamificada fueron registrados en una tabla de asignación de puntajes, donde se registró el nombre del integrante seleccionado de cada equipo de trabajo para responder el reactivo en turno (fuese respondido de manera correcta o incorrecta), así como los puntos obtenidos por cada team en su paso por los diferentes reactivos.

Cabe destacar que, durante la transición a cada reactivo se les hacía saber a cada uno de los equipos sus resultados, ya que dentro de la gamificación educativa, la superación de una misión o reto conduce a los estudiantes a experimentar un sentimiento de logro y de éxito que les anima a seguir avanzando para lograr nuevos objetivos, por

lo que si la actividad gamificada incluye una barra de progreso o tabla clasificatoria, de acuerdo a Mekler, Brühlmann, Opwis & Tuch (2013) los participantes se sentirán atraídos a mantener su rendimiento durante más tiempo del que lograrían si éstas no existieran (citado en Araujo, 2016).

Una vez concluida la actividad gamificada, se sumó el total de puntos obtenido para cada team para conocer al ganador del concurso “100 Educandos Dijeron”. El equipo de trabajo ganador fue el Team “Peaky Blinders”, quien venció a sus contrincantes, el Team “Historiadores”.

Posteriormente, una vez dado a conocer al equipo ganador y al equipo vencido, se hizo entrega de un presente (premio de dulces) al primer bloque de alumnos del 2° grado, grupo “B”, conformado por 4 hombres y 6 mujeres. De igual manera, se le apoyó con un punto extra para su calificación final en la asignatura de Historia a todos los integrantes del team ganador y con medio punto extra a los integrantes del equipo vencido en el juego de gamificación “100 Educandos Dijeron”.

Implementación de la Actividad Gamificada “100 Educandos Dijeron”

La aplicación de la actividad gamificada se llevó a cabo el día Jueves 20 de Enero del presente año 2022, disponiendo de dos sesiones de clase en la asignatura de Historia.

Durante la primera sesión de 50 minutos, se llevó a cabo la aplicación del juego de gamificación, empleándose para retroalimentar contenidos abarcados previamente en sesiones anteriores, tales como: Importancia de la Historia, Hechos y Procesos Históricos, Fuentes de la Historia (Primarias y Secundarias), Empatía Histórica, Pueblos Indígenas en México, Poblamiento de América y Panorama del Periodo: Mesoamérica, los cuales comenzaron a trabajarse desde el mes de Noviembre de 2021 hasta el 17 de Enero de 2022, durante la jornada de prácticas profesionales correspondientes al séptimo y octavo semestre de la licenciatura.

Por otra parte, durante la segunda sesión, también de 50 minutos, se llevó a cabo la entrega de premios, tanto al equipo ganador, el Team “Peaky Blinders”, como al equipo vencido, el Team “Historiadores”, de acuerdo a su nivel de desempeño durante la actividad gamificada “100 Educandos Dijeron”. Cabe resaltar que, la diferencia del

puntaje total obtenido de ambos equipos fue muy mínima, donde el Team “Peaky Blinders” acumuló un total de 750 puntos, mientras que el Team “Historiadores” sumó un total de 700 puntos.

Al team ganador “Peaky Blinders” se le hizo entrega de una caja repleta de dulces para todos sus integrantes, mientras que al team vencido “Historiadores” se le hizo entrega de un dulcero de manera individual, con menos cantidad de dulces. Pero, además, para premiar el esfuerzo de ambos equipos de trabajo, también se les recompensó con puntuación extra para su calificación final del Segundo Trimestre en la asignatura de Historia, recibiendo todos los integrantes del Team “Peaky Blinders” un punto extra y los integrantes del Team “Historiadores” únicamente medio punto. Posteriormente, como evidencia, se procedió a tomar una fotografía en la explanada de la institución a ambos teams con su personalizador de equipo correspondiente, así como otra más para evidenciar que los premios fueron entregados.

Finalmente, regresando al aula escolar, se explicó a los alumnos y a la docente titular de la asignatura de Historia a lo que se refiere el término “Gamificación”, así como la finalidad del recurso didáctico. Seguidamente, se llevó a cabo la aplicación de una encuesta de escala Likert, así como un breve cuestionario para valorar la actividad gamificada implementada, a fin de conocer su perspectiva sobre la misma.

Temporalización de la Propuesta de Intervención

La implementación en el aula de la unidad didáctica titulada “*Aprendiendo de Manera Divertida*”, se desarrolló en el transcurso de 8 sesiones de 50 minutos cada una. Cabe señalar que, todas las sesiones se llevaron a cabo en el aula escolar, salvo una, que se llevó a cabo en las canchas deportivas del centro educativo, debido a las necesidades de la realización de una actividad.

Los recursos tecnológicos utilizados (cañón/proyector y computadora portátil) fueron facilitados por el docente en formación, debido a los requerimientos técnicos y digitales que precisaron las actividades propuestas en la presente unidad didáctica, en lo que respecta a la implementación del recurso didáctico de gamificación.

CAPÍTULO III: OBSERVACIÓN

BENEFICIOS E INCONVENIENTES DE LA ACTIVIDAD GAMIFICADA

La observación por sí misma representa una de las formas más sistematizadas y lógicas para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer. Consiste en utilizar los sentidos ya sea para describir, analizar, o explicar desde una perspectiva científica, válida y confiable algún hecho, objeto o fenómeno desde una forma participante, no participante, estructurada o no estructurada.

Desde la posición de Campos y Covarrubias & Lule Martínez, Nallely Emma (2012), “en el amplio campo de la investigación la observación puede ser entendida por algunos como un método; para otros es una técnica; y aun cuando existen puntos de contacto entre método y técnica, existe una diferencia esencial; al primero lo determina en gran medida el área de estudio al que corresponde la investigación, mientras que la segunda es aplicable independientemente del área de estudio” (p. 49).

En otras palabras, puede decirse que la observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; logrando captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual, el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades.

De esta manera, toda observación, al igual que otras técnicas, métodos o instrumentos para consignar información, requiere de un sujeto que investiga y un objeto a investigar. En el presente trabajo, estos sujetos serían el propio docente, así como los alumnos, ya que está enfocado en el ámbito educativo. También, se necesita tener muy claros los objetivos que se persiguen y, además, focalizar la unidad de observación.

Como docentes, resulta importante tener en cuenta que, “la observación recae sobre la acción, ésta se controla y registra a través de la observación y nos permite ver qué está ocurriendo” (Latorre, Antonio; 2005, p. 48). Por lo tanto, la investigación-acción prevé una mejora de la práctica profesional.

La observación implica, en este sentido, la recogida de información relacionada con algún aspecto de la práctica profesional. Observamos la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto y aplicarlo a nuestra acción profesional.

Es así que, al implementar el recurso didáctico de gamificación, a través de la observación participante se pudo identificar que los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” se mostraron atentos, participativos e incluso motivados al llevar a cabo la actividad gamificada.

Cabe aclarar que, dicho recurso didáctico digital no se implementó en sesión tras sesión de Historia, sino que, como se ya se había mencionado con anterioridad, fue utilizado para retroalimentar los contenidos correspondientes a la asignatura de Historia, abarcados durante las cinco semanas en las que fueron trabajados.

Puede decirse que, la actividad gamificada participó en función de un concurso/competencia de conocimientos, con la única diferencia de que se llevó a cabo de manera colaborativa mediante el trabajo en equipo y también interactiva, en un ambiente de aprendizaje lúdico.

El primer bloque de alumnos, constituido por 10 de ellos, conformó dos equipos de trabajo de cinco integrantes cada uno de manera mixta. El primer equipo se autonombró “Historiadores”, mientras que el segundo equipo “Peaky Blinders”.

Cabe señalar además que, esta actividad gamificada se apoyó además de la intervención docente para efectuar la explicación de los contenidos de la asignatura de Historia mediante diapositivas de PowerPoint sin dejar de lado el formato digital propuesto, mismo que fue retomado en el diseño del juego de gamificación.

Por otra parte, las actividades de enseñanza-aprendizaje, mismas que se incluyeron en la unidad didáctica y se implementaron durante seis sesiones de prácticas profesionales docentes contempladas de manera previa a la implementación de la actividad gamificada, mismas que permitieron reforzar y fortalecer los contenidos de los temas abarcados en clase. Algunas de las actividades que se implementaron durante las sesiones fueron cuestionarios, tablas clasificatorias, sopas de letras, anagramas, laberintos, e incluso, una actividad física. Además, como recursos didácticos para

apoyar las sesiones de clase se utilizaron mapas conceptuales digitales para la explicación de los contenidos, así como imágenes para ejemplificaciones y de igual manera, audiovisuales de corta duración relacionados a los temas abordados.

Dichas actividades se llevaron a cabo, ya que como se mencionó los canales de percepción predominantes en el primer bloque de alumnos del 2° grado, grupo son el kinestésico y visual principalmente.

Un alumno que aprende de manera kinestésica, como bien lo plantea Escobar (2010), “es bueno(a) en laboratorios o experiencias prácticas en general. Memoriza caminando y se concentra en sus acciones. Prefiere escribir y actuar, mueve el cuerpo, se toca y toca a los otros. Si está estudiando o en un proceso de aprendizaje, lo hace manipulando, experimentando, haciendo y sintiendo. Necesita un abordaje funcional y/o vivencial”. Por otro lado, Escobar (2010) refiere que un alumno que aprende de manera visual, “es un observador de detalles y cuando habla mantiene su cuerpo más bien quieto, pero mueve mucho las manos. Memoriza cosas mediante la utilización de imágenes y se puede concentrar en algo específico aún con la presencia de ruidos. Aprende y recuerda mirando. Aprende realizando esquemas, resúmenes, imágenes en general” (citado por Gamboa Mora, María Cristina; Briceño Martínez, John Jairo & Camacho González, Johanna Patricia; 2015, p. 515).

Retomando lo anterior, como se ha mencionado con anterioridad, como apoyo didáctico para llevar a cabo las sesiones de clase, se emplearon como organizadores gráficos principalmente mapas conceptuales, apoyados de imágenes y audiovisuales así como material recortable, mismo que también incluía ilustraciones y actividades nada complejas para su realización durante cada sesión de gran utilidad para identificar como docente aquello que los alumnos comprendieron con respecto a los contenidos abordados en la asignatura de Historia. Dichas actividades fueron realizadas previamente de llevar a cabo la actividad gamificada.

En ese sentido, tanto los recursos didácticos digitales de apoyo, como las actividades, así como el juego de gamificación se llevaron se idearon para que fuera una manera factible de llevar a cabo la enseñanza por parte del docente en la asignatura de Historia, así como para fortalecer el aprendizaje, en este caso, del alumnado, sin que se

llevaran a cabo actividades monótonas en el aula y sobre todo, complejas de realizar a como están acostumbrados los alumnos, sino que estas fueron sencillas, atractivas y sobre todo, favorables para abordar los contenidos de la asignatura.

De acuerdo a la observación y experiencia docente, puede resaltarse que durante la implementación de la actividad gamificada los alumnos se mostraron mucho más participativos que en una sesión ordinaria en lo que respecta a la asignatura de Historia, siendo el trabajo colaborativo lo que impulsó a que esta aptitud aflorara para compartir sus ideas, comentarios u opiniones con respecto a los reactivos presentados al hacer “Time Back” para el “Robo de Puntos”.

Las expresiones corporales de los alumnos durante el desarrollo de la actividad gamificada reflejaron que, en efecto, el juego de gamificación implementado en clase les divirtió, ya que el hecho de trabajar de manera colaborativa conllevó a que ambos conjuntos de alumnos lograran ponerse de acuerdo para poder ser el primer equipo en tener la palabra para dar respuesta a los diferentes reactivos, haciéndolos indagar y pensar para recordar lo visto en las sesiones clase; reflexionar para determinar si la respuesta que elegirían sería la correcta.

Incluso, también considero que el juego de gamificación los estresó un poco, ya que, en ocasiones, al ganar o perder puntos ya acumulados, los alumnos se encontraban intrigados, con la incertidumbre sobre si su equipo conseguiría obtener la victoria o no en la actividad gamificada, y con ello, las recompensas de la misma (incentivos).

Ello, trajo consigo también muchas emociones en los alumnos, ya que verdaderamente fue un concurso/competencia de conocimientos, siendo uno de los propósitos del diseño del juego de gamificación “100 Educandos Dijeron”, retomando la mecánica de juego del programa televisivo mexicano conocido como “100 Mexicanos Dijeron”, sin olvidar que todos los reactivos fueron retroalimentados por parte del docente, actuando este como un conductor del propio concurso.

Como se mencionó en el Capítulo II, correspondiente a *Planeación: Contextualización del Centro Educativo, Aula Escolar y Grupo*, la mayoría de los docentes titulares que imparten las diferentes asignaturas en el 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, poseen un carácter y

actitud poco favorable, lo que repercute por supuesto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los educandos, donde no existe una buena relación entre algunos docentes y alumnos, por ende, tampoco una buena interacción en el aula. Por lo tanto, considero que además del recurso didáctico, un aspecto que también influyó en la motivación de los alumnos fue precisamente mi buena actitud como docente frente al grupo, lo que permitió que el rapport entre docente-alumnos fuera idóneo durante la implementación de la actividad gamificada, siendo indispensable para generar un buen ambiente de aprendizaje con el grupo.

No podemos dejar de lado el uso de incentivos (recompensas), siendo estos la entrega de dulces y puntuación extra en la calificación final de la asignatura de Historia, correspondiente al Segundo Trimestre, los cuales considero que influyeron bastante en cuanto a la motivación de los alumnos, influyendo en su motivación extrínseca, ya que, si no hubiese habido recompensas, difícilmente los educandos mostrarían interés por lograr responder los diferentes reactivos de manera correcta, mencionando además, que incluso se dedicaron a repasar sus apuntes de clase, así como las diapositivas vistas durante las sesiones de clase, mismas que les fueron aportadas mediante un grupo de WhatsApp.

Según Ajello (2003), la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no. Por lo tanto, la motivación intrínseca se fundamenta en factores internos, como la autodeterminación, la curiosidad, el desafío y el esfuerzo.

De acuerdo a Soriano (2001), este tipo de motivación, también es conocida como motivación interna, la cual, trae, pone, ejecuta y activa al individuo por sí mismo cuando lo desea para aquello que le apetece, siendo una motivación que lleva consigo un sujeto, la cual, no depende del exterior y la pone en marcha cuando lo considera oportuno.

Con base a lo anterior, en el caso de la implementación del juego de gamificación en la enseñanza y aprendizaje de la Historia, de acuerdo a lo que mencionan los autores al respecto de este tipo de motivación, puedo decir que, en esta motivación se activó únicamente el alumnado, donde simplemente lo que se requirió fue despertar su interés

para que esta se generase, lo que se consiguió al establecer recompensas (premios) en la actividad gamificada, logrando incentivarlos para superarse.

De igual manera, puedo decir que, la actividad gamificada permitió la retroalimentación y el reforzamiento de los contenidos abordados en clase, ya que al integrar conceptos, ejemplos y datos clave sobre los mismos dentro del diseño del juego de gamificación los alumnos pusieron en marcha su pensamiento crítico y también reflexivo, donde de manera colaborativa debían descartar 2 de los 3 incisos que el juego de gamificación contenía por cada uno de los 25 reactivos en total, para únicamente elegir una opción como correcta, donde como bien se mencionó anteriormente, permitió la acumulación de puntos dentro del juego de gamificación aplicado “100 Educandos Dijeron”.

De acuerdo a Hamari (2014), en lo que respecta a la implementación de la gamificación educativa refiere que, “la principal ventaja del empleo de esta metodología lúdica en las aulas es, sin lugar a duda, el incremento que genera tanto en la motivación extrínseca como en la motivación intrínseca del alumnado, propiciando su inmersión en las tareas propuestas”. Desde el punto de vista educativo de Polanco (2005), “motivar supone predisponer al estudiante a participar activamente en los trabajos en el aula. El propósito de la motivación consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas” (p. 2).

Siguiendo lo anterior, puede concretarse que, en efecto, la actividad gamificada tuvo el resultado que se esperaba con los alumnos, generar motivación en su proceso de enseñanza-aprendizaje por la asignatura de Historia. Sin embargo, también existieron algunas complicaciones con respecto a la implementación de la misma.

Primeramente, en cuanto a los beneficios que pudieron observarse mediante la implementación del juego de gamificación pueden resaltarse el logro de la motivación en los alumnos de segundo grado de nivel de secundaria; ya que, con base a las encuestas escala Likert aplicadas a la mayoría de los alumnos del primer bloque del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E., les agradó el trabajar en equipo; así como el llevar a cabo una retroalimentación y reforzamiento de contenidos de manera dinámica, entretenida y divertida, el hacer una clase de la asignatura de Historia mucho más atractiva y didáctica,

dejando de lado una sesión tradicional. Ello, gracias a la utilización de recursos tecnológicos y digitales, transformándola en interactiva, innovando una sesión ordinaria de la asignatura para reforzamiento de contenidos.

Gracias a la implementación de la actividad gamificada y los incentivos usados en la misma, la participación de alumnos que generalmente no compartían ideas, comentarios y opiniones durante las sesiones de clase fue mucho más activa, animándolos a dialogar y trabajar de manera colaborativa, teniendo un fin en común, conseguir las recompensas estipuladas en el juego de gamificación.

Además, la incentivación mediante el uso de recompensas (premios y puntuación extra en la asignatura de Historia) permitió motivar a los estudiantes por obtener buenos resultados en el juego de gamificación, animándolos a repasar sus apuntes de clase, estudiando de manera previa a la implementación de la actividad gamificada.

No obstante, es necesario precisar que las recompensas pueden ser percibidas por el sujeto como relevantes o no relevantes; si un alumno advierte un refuerzo positivo como una oferta poco tentadora probablemente no afecte a su comportamiento (Zellner, 2015; citado en Palazon, 2015), por lo tanto, las recompensas en las actividades gamificadas deben conceptualizarse de manera que estas resulten atractivas para los jugadores, en este caso, los alumnos.

Por último, pero no menos importante, me parece acertado también señalar que otra de las ventajas del juego de gamificación es el hecho de haberlo diseñado en el programa PowerPoint, ya que no requiere de conectividad a internet para utilizarlo, siendo ello favorable si se considera el contexto del centro educativo donde se tiene pensado implementar este recurso digital didáctico.

Otro aspecto destacable es, que el implementar una actividad gamificada en el aula permite el logro de una mejor interacción entre docente-alumnos y de alumno-alumno, aun más cuando se propone efectuarla mediante el trabajo en equipo, ya que si se considera implementar esta estrategia de manera individual puede que no se obtengan los resultados esperados.

Por el contrario, en lo que respecta a los inconvenientes de la implementación de la actividad gamificada, puede mencionarse primeramente el hecho de que, siendo un recurso digital interactivo, podría ser muy poco favorable que se implementara de manera repetitiva, ya que, si se emplea de manera constante, podría hacer que el interés y motivación logrado en los alumnos se pierda.

Por lo tanto, considero importante únicamente emplear juegos de gamificación en lo que respecta a la práctica docente para retroalimentar y reforzar contenidos no únicamente de Historia, ya que este puede adaptarse para cumplir la misma función en cualquier otra asignatura.

Cabe recalcar, que no sería conveniente llevar a cabo una actividad gamificada si en primera instancia no existe una enseñanza, ya que, por ende, tampoco habría aprendizajes, debido a que para complementarse requiere de estos dos procesos fundamentales que siempre van de la mano.

Por ello, si se desea implementar este tipo de recurso didáctico digital dentro del ámbito educativo, preferentemente no debe dejarse de lado la explicación de contenidos, así como la realización de actividades significativas para que estos sean mejor comprendidos por el alumnado.

Sin embargo, puede decirse que la gamificación, al actuar como un recurso didáctico, al momento de ser implementada también es partícipe del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que aquellos alumnos que no hayan comprendido algún tema o contenidos, e incluso, prestado atención a las sesiones de clase, pueden aprender datos e información relevante sobre estos al momento de interactuar con el propio juego de gamificación, sin dejar de lado la retroalimentación por parte del docente, dependiendo de la app, programa o actividades manuales, así como de la mecánica de jugabilidad que se desee darle, considerando los temas o contenidos a retomar.

También, puede ser empleada para la enseñanza-aprendizaje de los mismos de manera constante, aunque con el tiempo dejaría de ser un recurso atractivo para dinamizar las sesiones de clase. Además, para llevar a cabo actividades gamificadas,

debe existir un balance entre lo lúdico y lo formativo, ya que, si esta pierde su carácter formativo, sería improductiva.

Si desea llevarse a cabo una actividad gamificada empleando alguna aplicación o plataforma digital, como por ejemplo Knowre, Kahoot!, Minecraft: Education Edition, Socrative, Classcraft, etc., ello requiere que el aplicador conozca a profundidad la misma y por ende, sepa ejecutarla.

En cambio, si desea diseñarse desde cero un juego de gamificación, como fue el caso en el presente trabajo mediante el programa PowerPoint, ello requiere que todo aquel interesado en aplicarlo posea los conocimientos básicos del propio software (conceptos y funciones), ya que el proceso de creación del juego en el propio programa es un poco complejo, lo cual, requiere más que nada tiempo; sobre todo, si se le incluyen efectos de sonido, música, imágenes y reactivos de cualquier tipo.

Otro aspecto que debe considerarse al aplicar este tipo de experiencia de manera digital es el hecho de que requiere de recursos tecnológicos, tales como una computadora, ya sea portátil o no, un cañón/proyector, un espacio con buena iluminación (aula), unas bocinas (en caso de que el juego de gamificación contenga efectos de sonido o música), así como materiales adicionales (considerando la mecánica de juego que se desee efectuar).

Cabe aclarar que, la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje no necesariamente se requieren de recursos tecnológicos, ya que también puede llevarse a cabo a través de juegos creados con materiales de manera manual, o con aquellos que se tengan al alcance sin hacer uso de las TIC, como se había mencionado anteriormente. La diferencia, es que esta manera de gamificar el aprendizaje requiere aún mucho más tiempo, así como presupuesto económico, sobre todo por la preparación de recursos a utilizar, así como la planeación de las actividades a realizar, por su puesto, considerando también adaptarse al contexto escolar.

Además, es muy importante que todo aquel docente interesado en aplicar la gamificación como recurso didáctico en cualquier asignatura, debe en primera instancia,

conocer muy bien a sus alumnos, ya que dependiendo de ello se podrá determinar si es idóneo o no aplicar esta metodología de trabajo en clase.

Lo anterior, considerando por supuesto, los estilos de aprendizaje, la actitud, comportamiento (conducta) y disposición de trabajo de los educandos, ya que de dichos factores depende mucho que la actividad gamificada tenga los resultados esperados.

Beneficios al Implementar Gamificación en el Aula Escolar

Finalmente, de manera sintetizada puedo decir que, los principales beneficios encontrados respecto al uso de la gamificación en el ámbito educativo, además del incremento del factor motivacional es que, este tipo de metodología de enseñanza-aprendizaje:

- ✓ Puede implementarse en cualquier asignatura para retroalimentar y reforzar los temas y contenidos a desarrollar.

- ✓ Favorece el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los alumnos.

- ✓ Permite a los estudiantes cumplir con objetivos específicos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades.

- ✓ Provee un ambiente seguro para aprender: Las experiencias de aprendizaje gamificado animan a los estudiantes a realizar nuevos retos, arriesgando y buscando nuevas soluciones sin el miedo a las consecuencias. De esta manera, este tipo de experiencias brindan aprendizajes significativos

- ✓ Favorece la retención del conocimiento, ya que la incorporación del juego en un entorno educativo es más eficaz en términos de aprendizaje que los métodos convencionales de instrucción.

- ✓ Informa al estudiante sobre su progreso en la adquisición de conocimientos (Feedback), ya que en las actividades gamificadas la retroalimentación suele ser constante, proveyendo información al alumno para guiarlo hacia el resultado correcto. Cuanto más frecuente y oportuna sea la retroalimentación, más efectivo será el aprendizaje.

- ✓ Genera cooperación, ya que las experiencias gamificadas diseñadas para trabajar en equipo propician el manejo de habilidades sociales entre los participantes para poder tomar decisiones en equipo, dirigir, valorar otras ideas, argumentar,

reconocer las habilidades de los demás, etc., aunque también puede implementarse de manera individual. Sin embargo, la experiencia sin duda, no sería la misma.

✓ Favorece el autoconocimiento sobre las capacidades que se poseen los alumnos, ya que las diferentes situaciones que se plantean en los procesos gamificados son oportunidades para que los estudiantes aumenten el autoconocimiento que tienen sobre las capacidades que poseen, y sobre aquellas habilidades o destrezas que les cuestan más esfuerzo.

Inconvenientes al Implementar Gamificación en el Aula Escolar

Por otra parte, en lo que respecta a los inconvenientes del uso de la gamificación en el ámbito educativo, el principal problema es el elevado coste que supone (sea llevada a cabo de manera digital o manual), así como la producción de materiales educativos ajustados, considerando los elementos básicos de la gamificación, así como la necesidad de renovación total de ciertos materiales y herramientas educativas empleadas.

Sin embargo, fuera de los aspectos económicos también podemos encontrar algunas otras desventajas al aplicar esta metodología:

- La posibilidad de que algunos alumnos se vean distraídos por el juego de gamificación.
- La gamificación es muy efectiva para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar, sobre todo, si en la mecánica de juego de la actividad gamificada no se estipula el diálogo.
- El peligro para la formación en valores, ya que, si no es bien diseñada, organizada, aplicada y tutorizada, la gamificación en el ámbito educativo puede desembocar en competitividad excesiva, generando conflictos entre los alumnos.
- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo, que es un poco difícil de conseguir, donde la actividad gamificada puede perder su carácter formativo, terminando por ser improductiva.
- Para obtener las recompensas, todos los jugadores deben asumir el mismo objetivo, lo que deja de lado los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos.
- La posibilidad de crear una motivación pasajera, ya que la motivación está fundamentada exclusivamente en la obtención de recompensas (premios), así como en

el diseño y mecánica de juego de la actividad gamificada, pudiendo verse esta disminuida en los alumnos una vez que deja de ser algo novedoso.

- La implementación constante de una actividad gamificada en el ámbito educativo no es muy favorable, ya que las sesiones de clase volverían a ser monótonas. Por lo tanto, es recomendable considerar aplicar este recurso didáctico para retroalimentar y reforzar contenidos al término de algún tema determinado en la asignatura que desee aplicarse.

Por lo tanto, desde mi punto de vista, puedo decir que, la gamificación me parece una excelente estrategia que, si se implementa de manera adecuada en el proceso de enseñanza, por una parte, permitirá, el reforzamiento de aprendizajes de manera divertida y además, generando motivación en los alumnos por cualquier asignatura, no solamente en lo que respecta a Historia, ya que como había mencionado en páginas anteriores, esta metodología puede adaptarse para trabajar los contenidos de cualquier tema.

Sin embargo, si no se adecuan las actividades a desarrollar en las sesiones de clase, retomando las características de los educandos, la gamificación puede que no obtenga los resultados que se esperan.

CAPÍTULO IV: REFLEXIÓN

ANÁLISIS Y RESULTADOS

DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL RECURSO DIDÁCTICO DE GAMIFICACIÓN

En la fase de la investigación-acción, correspondiente a la reflexión o valoración, “es el momento de analizar, interpretar y sacar conclusiones organizando, los resultados de la reflexión, en torno a las preguntas claves que se pusieron de manifiesto en el proceso de planificación” (Berrocal de Luna, Emilio & Expósito López, Jorge; 2011, p. 10). Se traduce, por tanto, en un esclarecimiento de la situación problemática gracias a la autorreflexión compartida.

Es así que, aunque la última fase de la investigación-acción corresponde a la reflexión o evaluación esto no quiere decir que el proceso haya finalizado, más bien, esta etapa se constituye como punto de partida para el inicio de un nuevo proceso de identificación de necesidades.

De acuerdo a encuestas de escala Likert, aplicadas al primer bloque de alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, siendo cinco los niveles considerados (1: totalmente en desacuerdo, 2: en desacuerdo, 3: ni de acuerdo, ni en desacuerdo; 4: de acuerdo y 5: totalmente de acuerdo) y tomando en cuenta la opinión personal de los alumnos, se obtuvieron los datos que se presentan a continuación:

En el Team I “Historiadores”:

✓ 3 de los integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que las indicaciones y reglas (mecánica de juego) para llevar a cabo la actividad gamificada fueron claras y precisas, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 de los integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo al respecto de que con la actividad gamificada, la clase de Historia les pareció mucho más atractiva, entretenida y dinámica, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ Los 5 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que los reactivos presentados en la actividad gamificada les permitieron recuperar,

retroalimentar y reforzar los contenidos abarcados durante las sesiones de clase.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto que el diseño audiovisual de la actividad gamificada les resultó motivante y causó en ellos un impacto significativo en el aprendizaje, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada estuvo bien estructurada y organizada, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada promovió el interés hacia la asignatura de Historia, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada hizo la clase de Historia distinta a la de otras asignaturas, mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a su formación integral académica de manera activa, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada les resultó divertida, motivante e innovadora para interactuar en el aula (docente-alumnos), mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada, en general, les pareció atractiva (despertó su interés y curiosidad), mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada implicó el razonamiento, intelecto, comprensión, agilidad y concentración, lo que motivó a que se prestara atención durante la clase; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con que la actividad gamificada fomentó la participación de todos los alumnos de manera inclusiva, equitativa y colaborativa; mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a fortalecer su aprendizaje, mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada les generó un alto grado de diversión, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que les agrada la idea de que en la clase de Historia se aprenda jugando, mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que disfrutaron trabajar de manera colaborativa durante la implementación de la actividad gamificada, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que el recompensar con puntuación extra que suma en la calificación final, además de premios (incentivos), anima a esforzarse para superar a sus compañeros y de paso, aprender; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución y asignación de puntajes, de puntuación extra en la asignatura, así como de premios les pareció correcta y justa; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ Los 5 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran importante incluir en las sesiones de clase actividades gamificadas porque permiten aprender de manera interactiva.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran que la actividad gamificada como la aplicada puede ser de gran utilidad, cara a la preparación de un examen final en la asignatura de Historia; mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran que la actividad gamificada les permitió reforzar sus conocimientos y habilidades, en comparación con una clase tradicional; mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que el llevar a cabo una actividad gamificada les resulta más interesante como sistema de evaluación continua a comparación de un examen tradicional, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que les hubiese gustado que se llevara a cabo una actividad gamificada por cada contenido desarrollado en clase, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ Los 5 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que volverían a repetir este tipo de experiencia de aprendizaje (actividad gamificada).

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que en general, se sintieron satisfechos de sus resultados obtenidos en la actividad gamificada (participación personal); mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

En el Team II “Peaky Blinders”:

✓ 4 de los integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que las indicaciones y reglas (mecánica de juego) para llevar a cabo la actividad gamificada fueron claras y precisas, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 4 de los integrantes de equipo estuvieron totalmente de acuerdo al respecto de que con la actividad gamificada, la clase de Historia les pareció mucho más atractiva, entretenida y dinámica, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que los reactivos presentados en la actividad gamificada les permitieron recuperar, retroalimentar y reforzar los contenidos abarcados durante las sesiones de clase; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ Un integrante del equipo estuvo totalmente de acuerdo con respecto que el diseño audiovisual de la actividad gamificada les resultó motivante y causó en ellos un impacto significativo en el aprendizaje, mientras que 3 integrantes estuvieron de acuerdo y un integrante no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que

la actividad gamificada estuvo bien estructurada y organizada, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada promovió el interés hacia la asignatura de Historia, mientras que 2 integrantes estuvieron de acuerdo y un integrante no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada hizo la clase de Historia distinta a la de otras asignaturas, mientras que un integrante no estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo y otro de ellos estuvo en desacuerdo con ello.

✓ Un integrante del equipo estuvo de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a su formación integral académica de manera activa, mientras que sólo 4 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada les resultó divertida, motivante e innovadora para interactuar en el aula (docente-alumnos); mientras que 2 integrantes estuvieron de acuerdo y otro de ellos no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada, en general, les pareció atractiva (despertó su interés y curiosidad); mientras que un integrante estuvo de acuerdo y otro de ellos no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada implicó el razonamiento, intelecto, comprensión, agilidad y concentración, lo que motivó a que se prestara atención durante la clase; mientras que un integrante estuvo de acuerdo y otro de ellos estuvo en desacuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con que la actividad gamificada fomentó la participación de todos los alumnos de manera inclusiva, equitativa y colaborativa; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a fortalecer su aprendizaje, mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada les generó un alto grado de diversión, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que les agrada la idea de que en la clase de Historia se aprenda jugando, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que disfrutaron trabajar de manera colaborativa durante la implementación de la actividad gamificada, mientras que un integrante estuvo de acuerdo y otro de ellos no estuvo ni de acuerdo, ni en desacuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que el recompensar con puntuación extra que suma en la calificación final, además de premios (incentivos), anima a esforzarse para superar a sus compañeros y de paso, aprender; mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 2 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución y asignación de puntajes, de puntuación extra en la asignatura, así como de premios les pareció correcta y justa; mientras que sólo 3 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran importante incluir en las sesiones de clase actividades gamificadas porque permiten aprender de manera interactiva, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran que la actividad gamificada como la aplicada puede ser de gran utilidad, para la preparación de un examen final en la asignatura de Historia; mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que consideran que la actividad gamificada les permitió reforzar sus conocimientos y habilidades, en comparación con una clase tradicional; mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron de acuerdo con respecto a que el llevar

a cabo una actividad gamificada les resulta más interesante como sistema de evaluación continua a comparación de un examen tradicional, mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que les hubiese gustado que se llevara a cabo una actividad gamificada por cada contenido desarrollado en clase, mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 3 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que volverían a repetir este tipo de experiencia de aprendizaje (actividad gamificada), mientras que sólo 2 integrantes estuvieron de acuerdo con ello.

✓ 4 integrantes del equipo estuvieron totalmente de acuerdo con respecto a que en general, se sintieron satisfechos de sus resultados obtenidos en la actividad gamificada (participación personal); mientras que sólo un integrante estuvo de acuerdo con ello.

Por otra parte, de acuerdo a un breve cuestionario de seis preguntas aplicado a los alumnos con respecto a la actividad gamificada se lograron obtener datos adicionales, tales como comentarios, opiniones y sugerencias sobre la misma, tanto por parte de los alumnos, como de la docente titular de la asignatura de Historia.

A continuación, se presentan los cuestionamientos planteados, así como algunas de las respuestas aportadas por los alumnos.

1. ¿Habías escuchado antes sobre el término “Gamificación”?

R= Sólo solo uno de los 10 alumnos que conforman el primer bloque de alumno del 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E. ya conocía el término “Gamificación”. Sin embargo, no conocía su significado, ni tampoco su funcionalidad en el ámbito educativo. Por ende, tampoco había participado en una actividad gamificada.

2. ¿Qué te ha parecido la actividad gamificada (interesante, divertida, motivadora, aburrida, no causa interés o bien, es una pérdida de tiempo)?, ¿por qué?

R= A la mayoría de los alumnos la actividad gamificada les pareció interesante, divertida y motivadora, agradándoles bastante.

Sobre el porqué, los alumnos expresaron lo siguiente:

☐ *“Nunca habíamos tenido la oportunidad de experimentar una clase en*

forma de juego, lo que nos hizo pensar sobre los contenidos desarrollados en las sesiones de clase”.

– Argüelles González José Jehudiel, 14 años de edad.

❑ *“Pudimos participar todos y nos motivó mucho el juego, ya que nos hizo recordar lo aprendido”.*

– Díaz Velázquez Lesly Anahy, 13 años de edad.

❑ *“La gamificación hace más interesante la asignatura, porque es mucho más divertido trabajar de esta manera”.*

– Hernández Velázquez Dulce Valeria, 13 años de edad.

3. Tomando en cuenta el potencial de la gamificación como recurso didáctico, consideras necesario llevar actividades gamificadas: sólo en esta asignatura, en asignaturas teóricas, en asignaturas prácticas, en todas las asignaturas o bien, en ninguna asignatura, ¿por qué?

R= 8 alumnos estuvieron de acuerdo con que este tipo de experiencia de aprendizaje (gamificación) sea implementada en todas las asignaturas, 1 prefiere que se aplique sólo en lo que respecta en la asignatura de Historia y 1 está a favor de que se lleve a cabo sólo en asignaturas prácticas.

Sobre el porqué, los alumnos expresaron lo siguiente:

❑ *“Sería más divertido y al mismo tiempo aprenderíamos”.*

– Galicia Miranda Perla Berenice, 14 años de edad.

❑ *“Es más atractivo resolver cuestionamientos de esta manera”.*

– Buendía González Rogelio, 14 años de edad.

❑ *“Ayudaría a que todas las asignaturas sean menos complejas y aburridas”.*

– Cornejo Reyes Mexene, 13 años de edad.

4. ¿Qué es lo que más te ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= En palabras de los alumnos, expresaron lo siguiente:

❑ *“Trabajar de manera colaborativa”.*

– Galicia Miranda Perla Berenice, 14 años de edad.

“Todo me gustó mucho, ya que despertó mi motivación, mi interés, me desestresó y me divirtió mucho porque conviví con mis compañeros”.

– Argüelles González José Jehudiel, 14 años de edad.

“Me agradó todo, sobre todo porque me gusta mucho aprender sobre la Historia”.

– Hernández Martínez Jocelin, 13 años de edad.

5. ¿Qué es lo que menos te ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= En palabras de los alumnos, expresaron lo siguiente:

“Me gustó todo porque fue algo muy divertido”.

– Hernández Velázquez Dulce Valeria, 13 años de edad.

“Todo estuvo muy bien organizado”.

– Díaz Velázquez Lesly Anahy, 13 años de edad.

“Nada, todo fue divertido y aprendimos”.

– Mejía Romero Fred Alejandro, 13 años de edad.

6. ¿Qué sugerirías mejorar con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= En palabras de los alumnos, expresaron lo siguiente:

“Nada, aprender jugando fue muy divertido, sobre todo porque trabajamos en equipo”.

– Hernández Velázquez Dulce Valeria, 13 años de edad.

“Nada, incluso me gustaría que se pudiera aplicar en todas las asignaturas”.

– Mejía Romero Fred Alejandro, 13 años de edad.

“Nada, todo estuvo bien organizado. Fue concreto y preciso”.

– Argüelles González José Jehudiel, 14 años de edad.

Finalmente, la docente titular de la asignatura de Historia, en la encuesta escala Likert y cuestionario aplicados expresó que:

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que las indicaciones y reglas (mecánica de juego) para llevar a cabo la actividad gamificada fueron claras y precisas.

- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que con la actividad gamificada, la clase de Historia le pareció mucho más atractiva, entretenida y dinámica.
- ✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que los reactivos presentados en la actividad gamificada permitieron recuperar, retroalimentar y reforzar los contenidos abarcados durante las sesiones de clase.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que el diseño audiovisual de la actividad gamificada es motivante y causó un impacto significativo en el aprendizaje.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada estuvo bien estructurada y organizada.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada promovió el interés hacia la asignatura de Historia.
- ✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada hizo la clase de Historia distinta a la de otras asignaturas.
- ✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a la formación integral académica de los alumnos de manera activa.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada le resultó divertida, motivante e innovadora para interactuar en el aula (docente-alumnos).
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada, en general, le pareció atractiva (despertó su interés y curiosidad).
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada implicó el razonamiento, intelecto, comprensión, agilidad y concentración, lo que motiva a que se preste atención durante la sesión de clase.
- ✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada fomentó la participación de todos los alumnos de manera inclusiva, equitativa y colaborativa.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada contribuyó a fortalecer el aprendizaje.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la actividad gamificada generó un alto grado de diversión en los alumnos.
- ✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que le agradó la idea de que en la clase de Historia se aprenda jugando.
- ✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que considera que los alumnos disfrutaron

trabajar en equipo durante la implementación de la actividad gamificada.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que el recompensar con puntuación extra que suma en la calificación final, además de premios (incentivos), anima a que los alumnos se esfuercen para superar a sus demás compañeros y de paso, aprender.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que la distribución y asignación de puntajes, de puntuación extra, así como de premios a los alumnos le pareció correcta y justa.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que considera importante incluir en las sesiones de clase actividades gamificadas porque permiten aprender.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que considera que una actividad gamificada como la aplicada puede ser de gran utilidad, cara a la preparación de un examen final en la asignatura de Historia.

✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que considera que la actividad gamificada permitió reforzar los conocimientos y habilidades de clase de los alumnos, en comparación con una clase tradicional.

✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que el llevar a cabo una actividad gamificada le resultó más interesante como sistema de evaluación continua, a comparación de un examen tradicional.

✓ Estuvo de acuerdo con respecto a que le hubiese gustado que se llevara a cabo una actividad gamificada por cada tema desarrollado en clase.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que aplicaría este tipo de experiencia de aprendizaje (actividad gamificada) en la asignatura de Historia.

✓ Estuvo totalmente de acuerdo con respecto a que se sintió satisfecha con su participación personal durante la implementación de la actividad gamificada.

Así mismo, mediante un cuestionario aplicado a la docente titular de la asignatura de Historia para conocer su opinión, comentarios y sugerencias con respecto a la valoración de la actividad gamificada se obtuvieron algunos otros datos esenciales desde su perspectiva como profesora de educación secundaria.

A continuación, se presentan los cuestionamientos planteados, así como las respuestas aportadas de la docente titular de la asignatura de Historia.

1. ¿Había escuchado alguna vez sobre el término “Gamificación”?

R= La docente titular expresó que desconocía el término, y, por consiguiente, en lo que consiste esta metodología, su funcionalidad, así como su aplicación en el ámbito educativo.

2. ¿Qué le ha parecido la actividad gamificada (interesante, divertida, motivadora, aburrida, no causa interés o bien, es una pérdida de tiempo)?, ¿por qué?

R= La docente titular expresó que la actividad gamificada le pareció principalmente interesante, divertida y motivadora.

Sobre el porqué, la docente titular expresó lo siguiente:

“Permitió a los alumnos retroalimentar contenidos de una manera divertida y motivadora”.

3. Tomando en cuenta el potencial de la gamificación como recurso didáctico, considera necesario llevar actividades gamificadas: sólo en la asignatura de Historia, en asignaturas teóricas, en asignaturas prácticas, en todas las asignaturas o bien, en ninguna asignatura, ¿por qué?

R= La docente titular expresó que en todas las asignaturas.

Sobre el porqué, la docente titular expresó:

“Las actividades gamificadas pueden ser motivadoras para los alumnos”.

4. ¿Qué es lo que más le ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= En palabras de la docente titular, expresó lo siguiente:

“La actividad fue interesante, motivadora y divertida para los alumnos”.

5. ¿Qué es lo que menos le ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= La docente titular expresó que nada le desagradó, en cambio, le pareció una propuesta interesante y atractiva para llevar a cabo en el aula de clases.

6. ¿Qué sugeriría mejorar con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?

R= En palabras de la docente titular, expresó lo siguiente:

☐ *“Seleccionar como líderes de equipo a alumnos que son pasivos y solicitar a los alumnos que participen de manera equitativa”.*

– Landón Zepeda Alín Patricia, 32 años de edad

De manera general, el desempeño de los integrantes en ambos equipos de alumnos del primer bloque del 2° grado, grupo “B” de la E.S.H.E.: Team “Historiadores” y Team “Peaky Blinders” fue bastante bueno durante la actividad gamificada, quedándose muy a la par en cuanto al puntaje obtenido en los reactivos de las dos rondas de reactivo y el Bonus Extra que contuvo el juego de gamificación aplicado “100 Educandos Dijeron” con respecto a los contenidos abordados durante las sesiones de clase del 08 de Noviembre al 20 de Enero de 2022.

Con base a lo observado durante la aplicación del juego de gamificación en el aula para el reforzamiento y retroalimentación de contenidos, puede destacarse el esfuerzo de los alumnos por consultar de manera autónoma sus apuntes de clase de manera previa a la implementación de la actividad gamificada, con el fin de recuperar información y datos sobre los contenidos abordados en las sesiones de clase. Ello, ya que ambos equipos de los conformados deseaban lograr conseguir la victoria, ello también gracias a los incentivos (premios) establecidos, donde su actitud fue mucho más activa y también participativa en el aula, lo que permitió que los resultados al aplicar el juego de gamificación fueran positivos.

Además, en efecto, se pudo constatar el aumento en la motivación en los educandos, ya que se esforzaron por participar activamente durante la actividad gamificada, más no tanto de memorizar, ya que el juego de gamificación incluía ejemplos sobre los temas, lo que permitió también que pensarán, indagaran, razonaran y reflexionaran de manera crítica con respecto a los diferentes reactivos de opción múltiple de tres incisos que se contemplaron en el diseño del juego.

Incluso, el juego de gamificación aplicado fue tan bien aceptado por los alumnos que, en varias ocasiones, dentro y fuera del horario correspondiente al de la asignatura de Historia, preguntaban constantemente si se volvería a repetir en clase el mismo juego u otro diferente.

Por lo tanto, puede decirse que lo mencionado con anterioridad nos indica que se cumplió el objetivo general, así como se validó la hipótesis planteada, referente a aumentar la motivación en el primer bloque de alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E.S.H.E.) en lo que respecta a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia, donde la puesta en práctica del juego de gamificación diseñado en el programa PowerPoint “100 Educandos Dijeron” dentro de un contexto educativo presencial resultó bastante satisfactoria.

CONCLUSIONES

CONSIDERACIONES FINALES

En este apartado, se reflexionará sobre lo expuesto en el presente trabajo, el cumplimiento de los objetivos e hipótesis establecidos de manera inicial sobre la puesta en práctica del recurso didáctico de gamificación en un entorno escolar presencial para finalmente valorar la importancia y utilidad de esta metodología en lo que compete a Educación Secundaria, enfocada especialmente en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Historia.

Con base en la experiencia vivida en el aula escolar al implementar el juego de gamificación en el aula escolar de manera presencial, así como el sustento de esta mediante lo expresado por los alumnos y docente titular de la asignatura en las encuestas escala Likert y cuestionarios aplicados, puedo decir que, el objetivo general que corresponde a aumentar la motivación en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” por la asignatura de Historia para coadyuvar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la implementación de una actividad gamificada apoyada del uso de la tecnología en el aula escolar se cumplió.

De igual manera, también se validó la hipótesis planteada que estipula que la implementación de una actividad gamificada en el aula escolar genera motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” por la asignatura de Historia, ya que la motivación extrínseca de los alumnos afloró mediante el establecimiento de recompensas (premios y puntuación extra) en el juego de gamificación, así como gracias a lo atractivo que fue su diseño, lo que los hizo sentir verdaderamente parte de un concurso/competencia de conocimientos.

Hablando desde mi rol como docente, el simple hecho de reconocer a cada uno de los alumnos su esfuerzo durante las sesiones de clase previas a la misma, ser empático, generar un buen ambiente de aprendizaje y mostrar una buena actitud en el aula con los alumnos también afloró su motivación intrínseca, ya que como afirma Ajello (2003) “la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la

persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no” (citado por Naranjo Pereira, María Luisa; 2009, p. 166), donde la interacción docente-alumnos fue sin lugar a dudas fundamental durante la puesta en práctica de la propuesta de intervención.

Con respecto a los objetivos específicos, también se logró determinar los beneficios que aporta la implementación de una actividad gamificada, así como designar los inconvenientes que trae consigo la implementación de una actividad gamificada en la enseñanza y aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2º grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”. Los mismos se expresan de mejor manera en el Capítulo III del presente trabajo, titulado “Beneficios e Inconvenientes de la Actividad Gamificada”, pero de manera breve, en cuanto a los puntos fuertes que se pueden destacar sobre la gamificación se encuentra la motivación extra que produce a los alumnos y la mejora en su rendimiento escolar, fomentando que participen y se involucren de manera activa en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, la utilización de metodología puede tener también algunos puntos débiles, los cuales son importantes tomarlos en cuenta a la hora de poner en práctica este tipo de experiencia de aprendizaje. La gamificación no debería emplearse de manera constante, ya que los alumnos al acostumbrarse a este tipo de experiencia de aprendizaje podrían perder la motivación y el interés por la asignatura. Por lo tanto, es necesario combinarla con otras metodologías distintas que permitan complementar y apoyar el aprendizaje, así como el desarrollo de otras habilidades.

Otra de las desventajas destacables es la competitividad que se puede generar en los alumnos al momento de aplicar la actividad gamificada, mismo que podría llegar a traer consigo conflictos en el aula, siendo fundamental el rol del docente, quien deberá imponer un orden y organización en el aula si se habla de un entorno escolar presencial, y sobre todo, ser lo más justo posible en cuanto a la asignación de puntajes de acuerdo a la mecánica del juego de gamificación establecida, así como en la entrega de recompensas para evitar correr ese riesgo. La clave de esta experiencia lúdica de aprendizaje está en que cada alumno se centre en superarse a sí mismo y no al resto de sus compañeros, se trabaje o no de manera colaborativa.

Y en lo que se refiere al último de los objetivos específicos sobre implementar una actividad gamificada que motive la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, también logró cumplirse, ya que los alumnos manifestaron que el juego de gamificación implementado fue muy divertido, motivante e innovador, expresando además, que les gustaría que este tipo de experiencia de aprendizaje no solamente se aplicara en la asignatura de Historia, sino también en las demás. Incluso, les agradó la idea de salir de la rutina cotidiana de una clase tradicional para hacer atractiva, entretenida, didáctica e interactiva una sesión de Historia.

En pocas palabras, la aplicación de la actividad gamificada en el aula escolar de manera presencial como parte del curso de Historia como recurso didáctico de aprendizaje motivacional tuvo una aceptación total por parte de la docente titular de la asignatura, así como de los alumnos, reconociendo que fortalece la enseñanza y el aprendizaje de la Historia, alcanzando los resultados esperados.

Por otra parte, me gustaría señalar que, en el presente trabajo, para efectuar la propuesta de intervención docente se consideró en primera instancia los estilos de aprendizaje de los alumnos del 2° grado, grupo “B” de la E.S.H.E., siendo el kinestésico y el visual los más predominantes, sin dejar de lado el auditivo.

Con base a los estilos de aprendizaje de los alumnos y una vez identificada la problemática de falta de motivación por la asignatura de Historia, se consideró integrar dentro de las secuencias didácticas efectuadas algunas actividades para reforzar el aprendizaje de los alumnos, haciendo uso de imágenes, audiovisuales, música, sopas de letras, anagramas, acrósticos, así como de breves cuestionarios para el fortalecimiento de la reflexión, mismas que permitieron apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los contenidos fueron retroalimentados mediante la implementación del juego de gamificación digital.

Un hecho muy interesante a destacar al momento de aplicar las encuestas de escala Likert y cuestionarios para valorar la actividad gamificada llevada a cabo, fue que tanto la docente titular de la asignatura de Historia como el primer bloque de alumnos del grupo 2° “B” de la E.S.H.E. desconocían el término de “Gamificación”, y, por ende,

en qué consiste esta metodología, hasta que les fue explicado, por lo que me parece interesante informar sobre la misma a docentes ya experimentados, así como a docentes en formación para que puedan conocerla y ponerla en práctica, ya que es de gran utilidad para reforzar la enseñanza y aprendizaje de cualquier asignatura. Así, abrirle paso poco a poco para ser introducida como un recurso didáctico en el ámbito educativo.

Gracias a la investigación llevada a cabo en el presente trabajo se logró comprender mucho mejor el concepto de Gamificación, en qué consiste dicha práctica, así como la motivación que genera en el alumnado el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando recompensas, teniendo un gran valor en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante la práctica docente, se ha podido desarrollar un proyecto de gamificación en el aula con alumnos de segundo grado de nivel secundaria, haciendo uso de recursos y materiales digitales, lo cual no fue de mayor problema, debido al conocimiento de su utilización. El llevar a cabo el proyecto práctico ha sido sencillo, sobre todo gracias a la gran disposición de los alumnos por aprender y trabajar de una manera distinta a la habitual. Sin embargo, requirió de mucho tiempo, esfuerzo y dedicación, pero sin duda, valió la pena haberlo implementado y más aún, de manera presencial.

En cuanto a los resultados de la puesta en práctica, cabe destacar que han sido muy positivos ya que se consiguió una participación y un interés extraordinarios por parte de los alumnos en lo que respecta al curso de Historia. Además, académicamente los resultados fueron muy buenos, donde se logró que los alumnos lograran comprender la mayor parte de los contenidos de los temas abarcados durante las sesiones de clase consideradas en la propuesta de intervención.

La actividad gamificada permitió generar un desafío acorde con la edad y los conocimientos previos de los alumnos, evitando la frustración, el aburrimiento, atendiendo el problema de desmotivación existente por la asignatura de Historia, donde se fijaron claramente normas (reglas), modo de jugabilidad y además, se proporcionó un feedback sobre los contenidos abordados, lo que permitió presentar los fallos en la

implementación de juego de gamificación como algo natural y superable, ya que los desaciertos y el fracaso forman parte del propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el alumno es aquel que cambia el enfoque de un profesor como la persona que dirige todas las acciones y coloca en su lugar las necesidades del estudiante como punto de partida.

Kapp Karl (2013), uno de los profesores de la Universidad de Bloomsburg, EE. UU., importante referente de la gamificación en la actualidad, quién además ha escrito dos libros sobre el tema; refiere que la gamificación está centrada en el alumno porque puede ajustarse a las necesidades de cada individuo y motivarles a hacerse cargo de su propio aprendizaje.

Además, indica que un estudiante exitoso es aquél que es activo, orientado a objetivos, autorregulado y que asume su responsabilidad personal para contribuir a su propio aprendizaje, siendo esto lo que persigue el aprendizaje centrado en el estudiante, que sean partícipes de su propio proceso educativo, lo que se logró mediante el involucramiento y participación activa del alumnado durante las sesiones de clase, así como en la implementación de la actividad gamificada, permitiendo evidenciar si verdaderamente los contenidos abordados fueron comprendidos en mayor medida.

En ese sentido, la gamificación se efectuó como método de enseñanza centrado en los educandos, fomentando un aprendizaje activo y a la vez cooperativo, ya que los alumnos trabajaron equipos bajo ciertas condiciones que permitieron una interdependencia positiva y a la vez, una rendición de cuentas individualizada. Por lo tanto, el proceso de enseñanza fue más inductivo, enfocándose en el aprendizaje de los alumnos, desarrollando competencias de análisis, interpretación e indagación, permitiendo que aprendieran de manera más efectiva los contenidos de la asignatura de Historia retomados y de igual manera, ser conscientes de sus fortalezas y debilidades al trabajar de manera individual, así como de manera colaborativa con otros compañeros.

El uso de la gamificación permitió impulsar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo el feedback un punto de interconexión para equiparar el enfoque

lúdico y educativo al momento de implementarla con los alumnos en la asignatura de Historia.

Al implementar la actividad gamificada de manera digital en el aula, los alumnos del primer bloque que conforman el 2º grado, grupo “B” de la E.S.H.E. se mostraron mucho más interesados y motivados por la asignatura, así como participativos durante la clase.

Considero que, el hecho de que aflorara la motivación en los alumnos se debió en parte a la buena actitud, disposición e interacción que tuve como docente, ya que la relación docente-alumno siempre es fundamental para generar un ambiente de aprendizaje favorable, lo que no todos los docentes logran conseguir debido a su temperamento, o bien, no sienten la necesidad de fortalecer este vínculo, siendo también un aspecto importante a considerar si se desea implementar este tipo de recurso en el aula, siendo esencial para que exista el rapport entre el educador y educandos.

Por otra parte, el diseño estético del juego de gamificación también fue un factor importante que impulsó la motivación en los alumnos, ya que fue atrayente y, sobre todo, emocionante al momento de ir avanzando en cada uno de los diferentes reactivos, lo que permitió ir acumulando puntos para finalmente ser sumados y obtener así un equipo ganador.

Otro elemento importante fueron las recompensas, ya que la mecánica de juego de toda actividad gamificada debe implicar establecer aquello que los jugadores, en este caso los alumnos, recibirán como bonificación, como lo fueron puntos extra en la calificación final de la asignatura para el Segundo Trimestre, así como premios, tanto para el equipo ganador, como para el equipo vencido.

De igual manera, tanto las diapositivas y mapas conceptuales digitales, así como las actividades de reforzamiento llevadas a cabo mediante el material recortable aportado a los alumnos fueron elementos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, previo a implementar la actividad gamificada digital. En ambos casos, al momento de solicitar la participación de los alumnos durante las sesiones de clase, la mayoría de los alumnos mostró mucho más entusiasmo por compartir conceptos e ideas clave, comentarios e incluso opiniones sobre los contenidos

abordados. Sin embargo, cabe resaltar que fue mucho más motivante para los alumnos el llevar a cabo una actividad gamificada digital, ya que existió una mayor interacción entre alumnos al ser llevada a cabo de manera colaborativa mediante equipos de trabajo.

En conclusión, la gamificación tiene resultados muy positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que resulta ser una metodología muy útil y significativa en el ámbito educativo, misma que debería tomarse en cuenta al momento de pensar en cómo motivar a los alumnos. Además, permite potenciar el desarrollo del trabajo individual, el trabajo colaborativo, la libertad en el aprendizaje, la argumentación de hechos históricos, así como el aprendizaje basado en retos. Sin embargo, también trae consigo para los docentes una serie de desafíos, debido a la necesidad de un cambio de roles y la redefinición de paradigmas sobre la mediación pedagógica y la claridad en relación con la necesidad de introducirse en la alfabetización de la mediación con ayuda de las TIC. Ello, implica que sean capaces de visualizar su rol de mediadores y facilitadores de los procesos de enseñanza-aprendizaje, acordes a la realidad actual y cambiante a la que estamos inmersos.

En ese sentido, también todo docente debe preocuparse por conocer verdaderamente a sus alumnos y además, considerar sus estilos de aprendizaje, ya que, con base a las prácticas profesionales docentes llevadas a cabo durante los cuatro años de mi trayecto como docente efectuadas de manera presencial y en línea, puedo decir que es una situación que sinceramente muy pocos profesionales de la educación toman en cuenta, donde debe tenerse muy en claro que no todos los alumnos aprenden de la misma manera y al mismo ritmo. Así mismo, es muy importante considerar reflexionar, analizar e indagar sobre la práctica educativa, ya que, así como docentes nos constituiremos en investigadores de nuestra propia práctica profesional.

Depende de nosotros como docentes el poder cambiar, innovar, mejorar y reforzar la manera de enseñar y aprender, adaptándonos a los requerimientos de las nuevas generaciones y de la sociedad del conocimiento.

“ES DIVERTIDO HACER ALGO QUE NO SE HA HECHO ANTES”

— Stan Lee

REFERENCIAS DE CONSULTA

- Álvarez Sepúlveda, Humberto Andrés (2020). “*Enseñanza de la Historia en el Siglo XXI: Propuestas para Promover el Pensamiento Histórico*”. Universidad de Zulia Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Vol. XXVI. Número Especial 2. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Arriaga Hernández, Marisela (2015). “*El Diagnóstico Educativo, Una Importante Herramienta para Elevar la Calidad de la Educación en Manos de los Docentes*”. Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos. Atenas Revista Científico Pedagógica, Vol. 3, Núm. 31, Julio-Septiembre, pp. 63-74. Matanzas, Cuba. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>
- Anicama Silva, José Carlos (2020). “*Influencia de la Gamificación en el Rendimiento Académico de los Estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú, Semestre 2019-I*”. Instituto para la Calidad de la Educación. Sección de Posgrado. Repositorio Académico USMP. Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Berrocal de Luna, Emilio & Expósito de López, Jorge (2011). “*El Proceso de Investigación Educativa II: Investigación-Acción*”. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. España. Recuperado de: https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Blandón Mena, Jhon Jairo (2013). “*Reflexión Docente y sus Implicaciones en la Práctica Educativa*”. Universidad Tecvirtual. Tecnológico de Monterrey. Escuela de Graduados en Educación (EGE). Medellín, Antioquia; Colombia. Recuperado de: <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/619539/TESIS%20John%20J%20Bland%c3%b3n%20M.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabero Almerana, Julio. (1998). “*Impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en las Organizaciones Educativas: Enfoques*”

- en la Organización y Dirección de Instituciones Educativas Formales y No Formales*". Grupo Editorial Universitario, pp. 197-206. Granada. Recuperado de: <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIV A/TICs/T2%20NNTT%20Y%20N%20ED/CABERO%20organizacion%20e d..pdf>
- Cabero Almenara, Julio (1999). *"Fuentes Documentales para la Investigación Audiovisual, Informática y Nuevas Tecnologías de la Información y Documentación"*. Cuadernos de Documentación Multimedia. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/59119>
- Checa Godoy, Antonio (2009). *"Hacia una Industria Española del Videojuego"*. Universidad de Sevilla. Revista Comunicación, Vol. 7, pp. 177-188. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/11710/file_1.pdf?sequence=1&isAll owed=y
- Campos y Covarrubias, Guillermo & Lule Martínez, Nallely Emma (2012). *"La Observación, un Método para el Estudio de la Realidad"*. Universidad La Salle Pachuca. Revista Xihmai VII (13), Enero-Junio. México. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Castellón, Lucía & Jaramillo, Óscar (2012). *"Educación y Videojuegos: Hacia un Aprendizaje Inmersivo"*. Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui. Homo Videoludens, Barcelona. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5791107>
- Chorney, Alan (2012). *"Sacando el Juego de la Gamificación"*. Diario de Dalhousie. Gestión interdisciplinaria, Vol. 8, 1-14. (Texto traducido al Español). Recuperado de: <https://ojs.library.dal.ca/djim/article/download/2012vol8Chorney/3132>
- Cascante Gómez, María Elena & Granados Porras, Roberto (2018). *"La Gamificación como un Recurso Pedagógico Didáctico para la Enseñanza de la Historia"*. Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica, Núm. 17, Julio-

- Diciembre, pp. 1-22. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Cruz Pérez, Miguel Alejandro; Pozo Vinuesa, Mónica Alexandra; Aushay Yupangui, Hilda Rocío & Arias Parra, Alan David (2019). *“Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación TIC como Forma Investigativa Interdisciplinaria con un Enfoque Intercultural para el Proceso de Formación Estudiantil”*. Universidad de Costa Rica. Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información. e-Ciencias de la Información, Vol. 9, Núm. 1, Enero-Junio
Recuperado de: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Díaz Cruzado, Jesús & Troyano Rodríguez, Yolanda (2013). *“El Potencial de la Gamificación Aplicado al Ámbito Educativo”*. Universidad de Sevilla. España.
Recuperado de: https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- De la Torre Vásquez, Jaime Javier & Val del Carpio, Silvia Verónica (2020). *“Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de Historia en Cuarto Grado de Secundaria en un Colegio Limeño”*. Universidad San Ignacio de Loyola. Facultad de Ingeniería. Carrera de Ingeniería Informática y de Sistemas. Lima, Perú. Recuperado de: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f97c5798-64bf-4c78-a04b-cf99288a218b/content>
 - Edo Agustín, Esther (2021). *“La Metodología de Gamificación para el Aprendizaje de Historia de la Educación Española: Investigación Acción en la Formación Universitaria de Docentes”*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/178971/Edo%20-%20La%20metodologia%20de%20Gamificacion%20para%20el%20aprendizaje%20de%20historia%20de%20la%20educacion%20espanola%20inv....pdf?sequence=1>
 - Fandos Igado, Manuel & González del Valle, Almudena (2013). *“La Gamificación como Motivación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje”*. Universidad

Internacional de la Rioja (UNIR). Educamed. Barcelona, España. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/264206369_La_gamificacion_como_motivacion_en_los_entornos_virtuales_de_aprendizaje

- Félix Salazar, Valentín & Samayoa López, Griselda (2015). “*El Pensamiento Reflexivo en la Formación del Futuro Profesor*”. Universidad Autónoma Indígena de México. Revista Ra Ximhai, Vol. 11, Núm. 4, Julio-Diciembre, pp. 267-287. El Fuerte, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596020.pdf>

Feliu Turruella, María; Vallés Sisamón, Alba & Cardona Gómez, Gemma (2016). “*Innovación en la Formación Inicial del Profesorado: Exploración de Creencias sobre la Enseñanza de las Ciencias Sociales en Alumnos de Magisterio*”. Universidad de Barcelona. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Barcelona, España. Recuperado de: <https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267221>

Fonseca Mantilla, Laura Marcela (2019). “*Nuevas Estrategias para la Enseñanza y el Aprendizaje desde la Gamificación*”. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Educación. Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20Laura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gamboa Mora, María Cristina; Briceño Martínez, John Jairo & Camacho González, Johanna Patricia (2015). “*Caracterización de Estilos de Aprendizaje y Canales de Percepción de Estudiantes Universitarios*”. Universidad de Zulia. Opción, Vol. 31, Núm. 3, pp. 509-527. Maracaibo, Venezuela. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567026>

Gros Salvat, Begoña (2009). “*Relación entre Entretenimiento y Aprendizaje. Videojuegos y Aprendizaje*”. Revista Padres y Maestros, Marzo-Abril, Núm. 323. Universidad de Barcelona. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1389/118>

- González Tardón, Carlos (2014). *“Videojuegos para la Transformación Social”*. Aportaciones Conceptuales y Metodológicas (Tesis Doctoral). Universidad de Deusto, España. Recuperado de: <http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/capitulos/1ConceptosVjsTransSocCarlosGTardon.pdf>
- Hernández González, Jackeline & Martínez Trujillo, Fernando (2019). *“El Diagnóstico Pedagógico como Referente para la Elaboración de la Planeación Didáctica”*. Escuela Superior del Valle de Toluca. CONISEN. Recuperado de: <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/2/P556.pdf>
- Idrovo Naranjo, Erika Karina (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”*. Cuenca, Ecuador. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Iquise Aroni, Melany Evelin & Rivera Rojas, Leslie Grezia (2020). *“La Importancia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje”*. Universidad San Ignacio de Loyola. Facultad de Educación. Carrera de Educación Secundaria. Lima, Perú. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Labrador Ruíz de la Hermosa, Emiliano & Villegas Portero, Eva (2016). *“Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para Mejorar la Experiencia Docente”*. Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED), Vol. 19, Núm. 2, pp. 125-142. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859008.pdf>
- Latorre, Antonio (2005). *“La Investigación-Acción. Conocer y Cambiar la Práctica Educativa”*. Tercera Edición. Editorial Graó. Barcelona, España. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

- Lozada Ávila, Carolina; Betancur Gómez, Simón (2016). “*La Gamificación en la Educación Superior: Una Revisión Sistemática*”. Universidad de Medellín. Revista Ingeniería, Vol. 16, Núm. 31, pp. 97-124. Medellín, Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>
- Marí Mollá, Ricard (2001). “*Diagnóstico Pedagógico. Un Modelo para la Intervención Psicopedagógica*”. Universidad de Valencia. Editorial Ariel. Barcelona, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2582783.pdf>
- Marín Díaz, Verónica. (2015). “*La Gamificación Educativa. Una Alternativa para la Enseñanza Creativa*”. Digital Education Review. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Córdoba. España. Recuperado de: <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433.pdf>
- Mikel González, Jorge (2016). “*Gamificación. Hagamos que Aprender sea Divertido*” (Trabajo Fin de Máster). Universidad Pública de Navarra. Recuperado de: <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-GONZALEZ-68030.pdf>
- Macías Espinales, Adriana Virginia (2017). “*La Gamificación como Estrategia para el Desarrollo de la Competencia Matemática: Plantear y Resolver Problemas*”. Universidad Casa Grande. Recuperado de: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Naranjo Pereira, María Luisa (2009). “*Motivación: Perspectivas Teóricas y Algunas Consideraciones de su Importancia en el Ámbito Educativo*”. Universidad de Costa Rica. Revista Educación. Vol. 33, Núm. 2. Costa Rica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Ortiz Colón, Ana-M.; Jordán, Juan & Agredal, Miriam (2017). “*Gamificación en Educación: Una Panorámica sobre el Estado en Cuestión*”. Facultad de Educación de la Universidad de São Paulo. Educación e Investigación, Vol. 44. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

- Posada Prieto, Fernando (2017). *“Gamifica Tu Aula. Experiencia de Gamificación TIC para el Aula”*. Centro del Profesorado de Lanzarote. Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. Tenerife, España. Recuperado de:
https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CIVE17_paper_74.pdf?sequ
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2002), *“Informe sobre Desarrollo Humano en Venezuela 2002: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación al Servicio del Desarrollo”*. Ediciones Mundi-Prensa. Recuperado de: http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr_2002_es.pdf
- Rodríguez, Elena (2002). *“Jóvenes y Videojuegos. Espacio, Significación y Conflictos”*. Revista de Estudios de Juventud. Instituto de la Juventud (Injuve). Recuperado de:
http://www.injuve.es/sites/default/files/jovenes_y_videojuegos_completo.pdf
- Rodríguez Cubillos, Laura Elizabeth & Galeano Cogollo, José Daniel (2015). *“El Uso de las Técnicas de Gamificación en la Adquisición de Vocabulario y el Dominio de los Tiempos Verbales en inglés”*. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Facultad de Ingeniería. Maestría Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, Fernando & Santiago Raúl. (2015). *“Gamificación, Cómo Motivar a tu Alumnado y Mejorar el Clima en el Aula”*. Digital-Text. Editorial Océano S.L.U. Barcelona, España. Recuperado de:
<http://www.digitaltext.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rivera Prato, Alejandro (2021). *“Pensamiento Analítico”*. Formación Smart. Ediciones Link Gerencial. Recuperado de: <https://www.alejandroriveraprato.com/wp-content/uploads/2021/07/PensamientoAnaliticoFS2404.pdf>
- Taracena, Arriola, Luis Pedro (2015). *“De la Historia Aburrida a la Entretenida”*. Perspectivas. Revista de Estudios Sociales y Educación Cívica. Recuperado de:
<https://studylib.es/doc/6877590/de-la-historia-aburrida-a-la-entretenida>

- Vidal Puga, María del Pilar (2006). “*Investigación de las TIC en la Educación*”. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, pp. 539-552. Recuperado de: http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm
- Vargas Suárez, Antonio Jesús (2019). “*Aplicación de la Gamificación en la Enseñanza de Historia en Aulas de Secundaria y Bachillerato*”. Universidad Católica de Murcia. Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación (UCAM). Murcia, España. Recuperado de: http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/4022/Vargas_Suarez_AntonioJesus.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vendrell Morancho, Mireia & Rodríguez Mantilla, Jesús Miguel (2020). “*Pensamiento Crítico: Conceptualización y Relevancia en el Seno de la Educación Superior*”. Universidad Complutense de Madrid. Revista de Educación Superior 194, Vol. 49. Madrid, España. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/resu/v49n194/0185-2760-resu-49-194-9.pdf>
- Ya Chiang, Fu (2011). “*El Juego de la Vida: Diseñando un Sistema de Gamificación para Incrementar la Corriente de Participación Voluntaria y Retención en Organizaciones Sin Fines de Lucro Basadas en Voluntarios*”. Premios de Investigación a Estudiantes de Pregrado. Recuperado de: http://digitalcommons.trinity.edu/infolit_usra/2

ANEXOS

ANEXO I

Fotografía del Centro Educativo:

Escuela Secundaria Oficial No. 0292 "Heriberto Enriquez" (E.S.H.E.)



Fotografía del Aula Escolar del 2º Grado, Grupo "B" de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 "Heriberto Enriquez" (E.S.H.E.)









ANEXO II

Actividades Complementarias/Material Recortable sobre los Contenidos Abordados Durante las Sesiones de Clase en la Asignatura de Historia

TABLA CLASIFICATORIA SOBRE HECHOS Y PROCESOS HISTÓRICOS

HECHOS Y PROCESOS HISTÓRICOS

Instrucciones: Clasifica los siguientes acontecimientos, escribiendo a un costado si se tratan de hechos o procesos históricos, según tu punto de vista.

ACONTECIMIENTOS	CLASIFICACIÓN (HECHO HISTÓRICO / PROCESO HISTÓRICO)
El día de tu nacimiento. 	
La conquista de México-Tenochtitlan. 	
La aboliición. 	
La pandemia de COVID-19. 	
La independencia de México. 	
La batalla de Chapultepec. 	

ACRÓSTICO SOBRE PUEBLOS INDÍGENAS DE MÉXICO

PUEBLOS INDÍGENAS EN MÉXICO

Instrucciones: Completa el siguiente acróstico, escribiendo 9 términos clave relacionados entre sí con las letras que conforman la palabra "Indígenas".

I _____

N _____

D _____

I _____

G _____

E _____

N _____


A _____

S _____

ILUSTRACIÓN Y CUESTIONARIO SOBRE EL POBLAMIENTO DE AMÉRICA

Instrucciones: Observa la ilustración y responde el cuestionario.

ILUSTRACIÓN



CUESTIONARIO

- ¿Qué crees que hacen los hombres que observas en la imagen? ¿por qué?
- ¿A dónde crees que se dirigen? ¿por qué?
- ¿Qué camino crees que siguen para llegar? ¿por qué?

LABERINTO SOBRE EL POBLAMIENTO DE AMÉRICA

POBLAMIENTO DE AMÉRICA

Instrucciones: Ayuda al Neandertal a llegar al continente americano, resaltando con un color la ruta que debe seguir. Posteriormente, escribe en el recuadro de la parte inferior una palabra clave referente al contenido visto durante la sesión de clase.



PALABRA CLAVE:




DIAGRAMA CRONOLÓGICO SOBRE LA PERIODIZACIÓN DE MESOAMÉRICA

PERIODIZACIÓN DE MESOAMÉRICA

Instrucciones: Colorea, recorta y pega los recuadros en el espacio correspondiente del diagrama, de acuerdo a los periodos de Mesoamérica.

CRONOLOGÍA	PRECLÁSICO	CARACTERÍSTICAS	ÁREA PARA RECORTAR		
[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]
[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]
[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]	[Empty box]

Cultura Olmeca 200 d.C. **Cultura Teotihuacana, Maya, Zapoteca y Totonaca**

al **Cultura Teotihuacana, Maya, Zapoteca y Totonaca**

900 d.C. **Cultura Teotihuacana, Maya, Zapoteca y Totonaca**

al **Cultura Teotihuacana, Maya, Zapoteca y Totonaca**

1521 d.C. **Cultura Teotihuacana, Maya, Zapoteca y Totonaca**


Llegada de los colonizadores europeos (fin de las culturas mesoamericanas)

Mejoras agrícolas y aumento demográfico

Aparecen las primeras civilizaciones en Mesoamérica

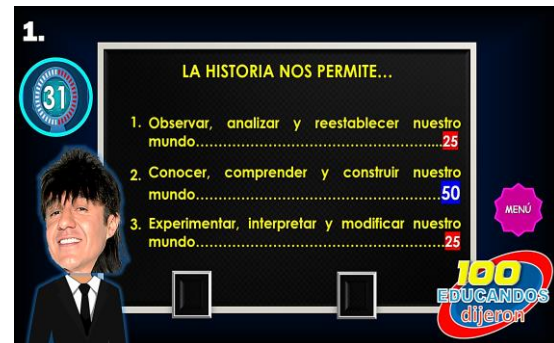
CUADRO INFORMATIVO SOBRE EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO

JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO

HISTORIA	MODO DE JUEGO
<p>El juego de pelota mesoamericano, también conocido en lengua Níhuitl como _____ en Maya como _____ y en Zapoteco como _____, fue uno de los rituales religiosos y simbólicos más importantes en Mesoamérica.</p> <p>Fue creado por la cultura Olmeca alrededor del año 1500 antes de la nuestra era, en la costa central del Golfo de México. Los Olmecas asociaban al juego con jerarquía y posición social, desde inicialmente los de clase alta podían jugar.</p> <p>Más adelante el juego de pelota fue adoptado por los Mayas, quienes le dieron un giro diferente al juego. De acuerdo a la historia de la creación, contada en su libro sagrado el Popol Vuh, los seres humanos y los animales del inframundo lucharon para jugar el juego, donde el campo de pelota era un portal para Xibalba, el mundo subterráneo Maya.</p> <p>De ese momento, los Mayas usaban el juego para resolver disputas territoriales, asuntos hereditarios y también para predecir el futuro. Además, los caufanos de los guerreros eran obligados a jugar y se convertían en sacrificio para los dioses cuando perdían.</p>	<p>Se jugaba con una bola hecha de caucho (hele obtenido a partir del jugo lechoso de la savia de ciertas plantas tropicales).</p> <p>Se conformaban dos equipos de entre 2 y 5 jugadores cada uno.</p> <p>Existieron cuatro modalidades principales para jugarlo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Con la mano, utilizando una especie de guante o un bastón. Se considero uno de los primeros y más elementales formas. Con la pierna, utilizando protección en el área del muslo. Con la cabeza, utilizando una especie de casco o banda. Con la cadera, utilizando una especie de faja. <p>En la versión más difundida del juego, los jugadores golpeaban la pelota con las caderas, codos y rodilla del lado derecho del cuerpo. Otras versiones permitían el uso de los antebrazos, raquetas, o la monaja (piedra de mono).</p> <p>Se disputaba sobre una superficie en forma de T mayáscula, limitada por muros verticales.</p> <p>En el centro, era situado un anillo de piedra, por el que se intentaba introducir la pelota.</p> <p>Se cree que los perdedores eran decapitados.</p>
SIMBOLISMO	
<p>♣ Astronómico: La pelota representaba al sol. Los anillos de piedra el amanecer y la puesta de sol o los equinoccios.</p> <p>♣ Fuego: La pelota representaba al enemigo venido.</p> <p>♣ Fertilidad: Como la midica representaciones de jugadores con iconos de maíz, o sacrificios para asegurar la reavivación del pulque.</p> <p>♣ Dualidad cosmológica: El juego era una batalla entre la noche y el día, la vida y el inframundo. Los campos de juego eran considerados portales al inframundo.</p>	

ANEXO III

*Juego de Gamificación Implementado:
"100 Educandos Dijeron"*




ANEXO IV

Fotografías de la Implementación de la Actividad Gamificada: “100 Educandos Dijeron”



ANEXO V

*Tabla de Asignación de Puntaje del Juego de Gamificación:
"100 Educandos Dijeron"*

EQUIPO GANADOR: <hr style="border: none; border-top: 1px solid black;"/>	TABLA DE ASIGNACIÓN DE PUNTAJES "100 EDUCANDOS DIJERON"						
EQUIPO 1	EQUIPO 2						
"HISTORIADORES"	"PEAKY BLINDERS"						
No. de Reactivo	Alumno(a)	Aciertos / Errores	Puntos	No. de Reactivo	Alumno(a)	Aciertos / Errores	Puntos
1.				1.			
2.				2.			
3.				3.			
4.				4.			
5.				5.			
6.				6.			
7.				7.			
8.				8.			
9.				9.			
10.				10.			
11.				11.			
12.				12.			
13.				13.			
14.				14.			
15.				15.			
16.				16.			
17.				17.			
18.				18.			
19.				19.			
20.				20.			
BONUS EXTRA							
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO							

EQUIPO GANADOR: PEAKY BLINDERS	TABLA DE ASIGNACIÓN DE PUNTAJES "100 EDUCANDOS DIJERON"						
EQUIPO 1	EQUIPO 2						
"HISTORIADORES"	"PEAKY BLINDERS"						
No. de Reactivo	Alumno(a)	Aciertos / Errores	Puntos	No. de Reactivo	Alumno(a)	Aciertos / Errores	Puntos
1.				1.	Rogelio	✗ ✓	25 50
2.	Equipo	✓	50	2.			
3.	Valeria	✓	50	3.			
4.	Jehudiel	✗	25	4.			
5.	Lesly	✓	50	5.			
6.				6.	Equipo	✓	50
7.				7.	Fred	✗ ✓	25 50
8.				8.	Perla	✗	25
9.	José	✓	50	9.			
10.				10.	Mexene	✗ ✓	25 50
11.	Equipo	✓	50	11.			
12.	Yenifer	✗	25	12.			
13.				13.	Perla	✓	50
14.	Equipo	✓	50	14.			
15.				15.	Fred	✓	50
16.				16.	Fred	✗ ✓	25 50
17.				17.	Equipo	✗	25
18.	Jehudiel	Lesly	✗ ✓	18.			
19.			25 50	19.	Jocelin	✓	50
20.	Jehudiel	José	✗ ✓	20.			
BONUS EXTRA							
50		100		100		100	
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO							
700 PUNTOS				750 PUNTOS			

ANEXO VI

Encuesta Escala Likert Aplicada al Primer Bloque de Alumnos del 2° Grado, Grupo "B" de la E.S.H.E. para Valorar la Actividad Gamificada: "100 Educandos Dijeron"

ENCUESTA DE VALORACIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD GAMIFICADA "100 EDUCANDOS DIJERON"
PARA LA EVALUACIÓN DINÁMICA DE LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA II, CURSO 2021-2022

ALUMNOS

Institución Educativa: Escuela Secundaria Oficial No. 0392 "Heriberto Enriquez"
Nombre del alumno(a): Jesús Teófilo Aguilar Gómez Edad: 14 años Sexo: masculino
Asignatura: Historia II Grado: 2° Grupo: "B" Turno: Mañana Fecha: 10-04-22
Docente en Formación: Alexandro Rodríguez Hernández
Título de la Asignatura de Historia: Alta Patricia Landín Zapata

PARTE I. Instrucciones: Valora del 1 al 5 cada uno de los siguientes aspectos sobre la actividad gamificada (gamificación) como recurso didáctico docente para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en educación secundaria, marcando con una X la opción que consideres adecuada.

ASPECTOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1 Totalmente desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo
1. Las indicaciones y reglas (mecánica de juego) para llevar a cabo la actividad gamificada fueron claras y precisas.					X
2. Con la actividad gamificada, la clase de Historia me pareció mucho más atractiva, entretenida y dinámica.					X
3. Los reactivos presentados en la actividad gamificada me permitieron recuperar, reforzar y reforzar los contenidos abordados durante las sesiones de clase.					X
4. El diseño audiovisual de la actividad gamificada me motivó y causó un impacto significativo en el aprendizaje.					X
5. La actividad gamificada estuvo bien estructurada y organizada.					X
6. La actividad gamificada promovió el interés hacia la asignatura de Historia.					X
7. La actividad gamificada hizo la clase de Historia distinta a la de otras asignaturas.					X
8. La actividad gamificada contribuyó a mi formación integral académica de manera activa.					X

9. La actividad gamificada me resultó divertida, motivante e innovadora para interesarme en el aula (docente-alumnos).					X
10. La actividad gamificada, en general, me pareció atractiva (despertó mi interés y curiosidad).					X
11. La actividad gamificada implicó el razonamiento, intelecto, comprensión, agilidad y concentración, lo que me motiva a que se presente atención durante la sesión de clase.					X
12. La actividad gamificada fomentó la participación de todos los alumnos de manera inclusiva, equitativa y colaborativa.					X
13. La actividad gamificada contribuyó a fortalecer mi aprendizaje.					X
14. La actividad gamificada generó un alto grado de diversión.					X
15. Me agradó la idea de que en la clase de Historia se aprenda jugando.					X
16. He disfrutado trabajar en equipo durante la implementación de la actividad gamificada.					X
17. El recompensar con puntuación extra que suma en la calificación final, además de premios (incentivos), anima a esforzarse para superar a mis compañeros y de paso, aprender.					X
18. La distribución y asignación de puntajes, de puntuación extra, así como de premios me pareció correcta y justa.					X
19. Considero importante incluir en las sesiones de clase actividades gamificadas porque permiten aprender.					X
20. Considero que una actividad gamificada como la aplicada puede ser de gran utilidad, cara a la preparación de un examen final en la asignatura de Historia.					X
21. Considero que la actividad gamificada permitió reforzar mis conocimientos y habilidades de clase, en comparación con una clase tradicional.					X
22. El llevar a cabo una actividad gamificada me resultó más interesante como sistema de evaluación continua, a comparación de un examen tradicional.					X
23. Me hubiese gustado que se llevara a cabo una actividad gamificada por cada tema desarrollado en clase.					X
24. Volvería a repetir este tipo de experiencia de aprendizaje (actividad gamificada).					X
25. Nivel de satisfacción general con respecto a más resultados obtenidos en la actividad gamificada (participación personal).					X

Cuestionario Aplicado al Primer Bloque de Alumnos del 2° Grado, Grupo "B" de la E.S.H.E. para Valorar la Actividad Gamificada: "100 Educandos Dijeron"

PARTE II. Instrucciones: Responde a continuación los siguientes cuestionamientos de la manera más sincera posible, marcando con una X la opción u opciones que considere pertinentes. De igual manera, justifica tus respuestas en los recuadros.

1. ¿Habías escuchado antes sobre el término "Gamificación"?
b) Sí b) No

2. ¿Qué te ha parecido la actividad gamificada? (Puedes marcar más de una opción).
b) Interesante b) Divertida c) Motivadora d) Aburrida
e) No causa interés f) Perdido de tiempo

¿Por qué?
R: nunca habíamos probado un clase en forma de juego, también porque nos hacía pensar en todo lo aprendido.

3. Tomando en cuenta el potencial de la gamificación como recurso didáctico, consideras necesario llevar a cabo actividades gamificadas: (Marca una sola opción).
b) Sólo en esta asignatura b) En asignaturas teóricas c) En asignaturas prácticas
d) En todas las asignaturas e) En ninguna asignatura

¿Por qué?
R: se enseña más y es divertida, de destrezas.

PARTE III. Instrucciones: Responde con letra legible los siguientes cuestionamientos de la manera más sincera posible. De igual manera, justifica tus respuestas en los recuadros.

4. ¿Qué es lo que más te ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: me despertó interés, me destreza y me divertí mucho porque aprendí con mis compañeros.

5. ¿Qué es lo que menos te ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: todo me gusto

6. ¿Qué sugerirías mejorar con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: todo estuvo bien, concreto y preciso.

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN! ☺

ANEXO VII

Encuesta Escala Likert Aplicada a la Docente Titular de la Asignatura de Historia del 2° Grado, Grupo "B" de la E.S.H.E. para Valorar la Actividad Gamificada: "100 Educandos Dijeron"

ENCUESTA DE VALORACIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD GAMIFICADA "100 EDUCANDOS DIJERON" PARA LA EVALUACIÓN DINÁMICA DE LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA II, CURSO 2021-2022
TITULAR DE LA ASIGNATURA

Instrucción Educativa: Escuela Secundaria Oficial No. 0292 "Heriberto Enriquez"
Titular de la Asignatura de Historia: Alia Patricia Landón Zepeda Edad: _____ Sexo: _____
Asignatura: Historia II Grado: 2° Grupo: "B" Turno: Matutino Fecha: 20 - Enero - 22
Docente en Formación: Alexandro Rodríguez Hernández

PARTE I. Instrucciones: Valora del 1 al 5 cada uno de los siguientes aspectos sobre la actividad gamificada (gamificación) como recurso didáctico docente para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia en educación secundaria, marcando con una X la opción que consideres adecuada.

ASPECTOS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1 <i>Totalmente en desacuerdo</i>	2 <i>En desacuerdo</i>	3 <i>Ni de acuerdo, ni en desacuerdo</i>	4 <i>De acuerdo</i>	5 <i>Totalmente de acuerdo</i>
1. Las indicaciones y reglas (mecánica de juego) para llevar a cabo la actividad gamificada fueron claras y precisas.					✓
2. Con la actividad gamificada, la clase de Historia me pareció mucho más atractiva, entretenida y dinámica.					✓
3. Los reactivos presentados en la actividad gamificada permitieron recuperar, reforzamiento y reforzar los contenidos abordados durante las sesiones de clase.				✓	
4. El diseño motivacional de la actividad gamificada es motivante y causa un impacto significativo en el aprendizaje.				✓	
5. La actividad gamificada estuvo bien estructurada y organizada.					✓
6. La actividad gamificada promovió el interés hacia la asignatura de Historia.					✓
7. La actividad gamificada hizo la clase de Historia distinta a la de otras asignaturas.					✓
8. La actividad gamificada contribuyó a la formación integral académica de los alumnos de manera activa.				✓	
9. La actividad gamificada me resultó divertida, motivante e innovadora para interactuar en el aula (docente-alumnos).					✓

10. La actividad gamificada, en general, me pareció atractiva (despertó mi interés y curiosidad).					✓
11. La actividad gamificada implicó el razonamiento, intelecto, comprensión, agilidad y concentración, lo que motiva a que se preste atención durante la sesión de clase.					✓
12. La actividad gamificada fomentó la participación de todos los alumnos de manera inclusiva, cualitativa y colaborativa.					✓
13. La actividad gamificada contribuyó a fortalecer el aprendizaje.					✓
14. La actividad gamificada generó un alto grado de diversión.					✓
15. Me agradó la idea de que en la clase de Historia se aprenda jugando.					✓
16. Considero que los alumnos disfrutaron trabajar en equipo durante la implementación de la actividad gamificada.					✓
17. El recompensar con puntuación extra que suma en la calificación final, además de premios (insignias), anima a que los alumnos se esfuerzen para superar a sus demás compañeros y de paso, aprender.					✓
18. La distribución y asignación de puntajes, de puntuación extra, así como de premios me pareció correcta y justa.					✓
19. Considero importante incluir en las sesiones de clase actividades gamificadas porque permiten aprender.					✓
20. Considero que una actividad gamificada como la aplicada puede ser de gran utilidad, crea a la preparación de un examen final en la asignatura de Historia.					✓
21. Considero que la actividad gamificada permitió reforzar los conocimientos y habilidades de clase de los alumnos, en comparación con una clase tradicional.					✓
22. El llevar a cabo una actividad gamificada me resultó más interesante como sistema de evaluación continua, a comparación de un examen tradicional.					✓
23. Me hubiera gustado que se llevara a cabo una actividad gamificada por cada tema desarrollado en clase.					✓
24. Aplicaría este tipo de experiencia de aprendizaje (actividad gamificada) en la asignatura de Historia.					✓
25. Me siento satisfecho(a) con respecto a mi participación personal durante la implementación de la actividad gamificada.					✓

Cuestionario Aplicado a la Docente Titular de la Asignatura de Historia del 2° Grado, Grupo "B" de la E.S.H.E. para Valorar la Actividad Gamificada: "100 Educandos Dijeron"

PARTE II. Instrucciones: Responda a continuación los siguientes cuestionamientos de la manera más sincera posible, marcando con una X la opción u opciones que considere pertinentes. De igual manera, justifique sus respuestas en los recuadros.

1. ¿Había escuchado antes sobre el término "Gamificación"?
a) Sí _____ b) No X

2. ¿Que le ha parecido la actividad gamificada? (Puede marcar más de una opción).
a) Interesante X b) Divertida X c) Motivadora X d) Aburrida _____
e) No causa interés _____ f) Pérdida de tiempo _____
¿Por qué?
R: Permitió a los alumnos recuperar y reforzar los contenidos de una manera divertida y motivadora.

3. Tomando en cuenta el potencial de la gamificación como recurso didáctico, considera necesario llevar a cabo actividades gamificadas: (Marque una sola opción).
a) Solo en esta asignatura _____ b) En asignaturas teóricas _____ c) En asignaturas prácticas _____
d) En todas las asignaturas X e) En ninguna asignatura _____
¿Por qué?
R: Pueden ser motivadoras para los alumnos.

PARTE III. Instrucciones: Responda con letra legible los siguientes cuestionamientos de la manera más sincera posible. De igual manera, justifique sus respuestas en los recuadros.

4. ¿Qué es lo que más le ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: La actividad fue interesante, motivadora y divertida para los alumnos.

5. ¿Qué es lo que menos le ha gustado con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: _____

6. ¿Qué sugeriría mejorar con respecto a la implementación de la actividad gamificada en el aula?
R: Lo seleccionar como interés a alumnos que son pasivos - pedir que los compañeros participen de manera equitativa.

¡GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN! 😊

ANEXO VIII

Team I de Alumnos: "Historiadores"



Team II de Alumnos: "Peaky Blinders"

