

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO
DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024**

TESIS

Presentada por:

Bach. Luz Marina Marca Apaza

Para optar el Título Profesional de:

**Licenciado en Educación: Especialidad en Ciencias
Sociales y Promoción Socio Cultural**

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GHOHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS
FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024**

Examen profesional sustentado y aprobado por **Unanimidad**, el 22 de diciembre del
2025 ; siendo jurado calificador:

PRESIDENTE:

.....
Dr. Pascual Senon Puma Estaca

SECRETARIO:

.....
MSc. Gilberto Alanoca Banegas

MIEMBRO:

.....
Mgr. Isaias Rey Pérez Alferez

ASESOR:

.....
Mgr. Isaias Rey Pérez Alferez

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Isaías Rey Pérez Alfárez, en mi condición de asesor acreditado con RESOLUCION DE FACULTAD N° 7442-2024-FECH/UNJBG. Del 04 de marzo del 2024, del trabajo de tesis titulado: **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024**, presentado por la **Bach. LUZ MARINA MARCA APAZA**, para optar el título profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Ciencias Sociales y Promoción Socio Cultural.

Habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajo de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual TURNITIN, cuenta con el nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 12%.

Por lo que CERTIFICO LA SIMILARIDAD de la tesis enunciado líneas arriba, está de acuerdo al nivel PERMITIDO, para continuar con los trámites correspondientes.

Se emite el presente certificado a solicitud de la interesada con fines de continuar con los tramites respectivos para la obtención de título profesional de Licenciado en educación: Especialidad en Ciencias Sociales y Promoción Socio Cultural.

Tacna, 16 de marzo del 2026.

FIRMA ASESOR:
Nombres y apellidos

.....
Mgr. Isaías Rey Pérez Alfárez
DNI N° 00406991



FIRMA TESISTA:
Nombres y apellidos

.....
Bach. Luz Marina Marca Apaza
DNI N° 74970494



Dedicatoria

Dedico mi trabajo de Tesis a Dios por guiarme y darme fuerzas para cumplir con mis metas, a mis padres Pedro Marca y Elsa Apaza por apoyarme incondicionalmente en esta larga y productiva carrera universitaria, a mi hermano Wilson Aro, y abuelo Ancelmo Apaza por acompañarme y guiarme con sus consejos. Al docente el Mgr. Isaías Pérez Alférez por su asesoría en el presente trabajo de investigación.

Agradecimiento

Al Mgr. Isaías Pérez Alférez, por su valioso asesoramiento en la realización de la presente tesis; además de sus consejos, apoyo y orientación que me ha brindado de inicio a fin. Así mismo, agradezco a mis maestros que con su experiencia me motivaron a continuar con mi formación profesional.

Índice de Contenido

Dedicatoria	iv
Índice de Tablas	xii
Índice de Figuras	xviii
Resumen	xxiv
Abstract	xxv
Introducción	1
Capítulo I	4
Planteamiento del Problema	4
1.1. Planteamiento del Problema	4
1.2. Formulación del Problema	7
1.2.1. Problema General:	7
1.2.2. Problemas Específicos:	7
1.3.Objetivos de la Investigación	8
1.3.1. Objetivo General	8
1.3.2. Objetivos Específicos	8
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación	9
1.4.1. Justificación Teórica	9

1.4.2. Justificación Metodológica	9
1.4.3. Justificación Práctica	10
Capítulo II.....	11
Marco Teórico	11
2.1. Antecedentes de la Investigación	11
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	11
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	14
2.1.3. Antecedentes Locales	16
2.2. Bases Teóricas	18
2.2.1. Gamificación.....	18
2.2.2. Gamificación en el Ámbito Educativo.....	21
2.2.2.1 Gamificación Dentro de las Aulas.	23
2.2.2.2 Gamificación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje	25
2.2.3.Elementos de la gamificación	27
2.2.3.1. Dinámicas.....	27
2.2.3.2. Mecánicas.....	28
2.2.3.3. Componentes	30
2.2.4. Dimensiones de la Gamificación	32
2.2.4.1. Mecánica de la Competición	32

2.2.4.2. Mecánica de Recompensa.....	33
2.2.5. Gamificación en el Aula Mediante las TICS	33
2.2.5.1 Kahoot	35
2.2.5.2. Quizizz.....	37
2.2.6. Importancia de la Gamificación	38
2.2.7. Aprendizaje Colaborativo	40
2.2.8. El Constructivismo, Desde un Punto de Vista Pedagógico.....	41
2.2.9. Dimensiones del Aprendizaje Colaborativo	43
2.2.10. Bondades del Aprendizaje Colaborativo	44
2.3. Marco Conceptual.....	45
2.3.1. Gamificación.....	45
2.3.2. Juegos Serios.....	45
2.3.3. Edutainment	46
2.3.4. Ludificación.....	46
2.3.5. Mecánicas del Juego.....	46
2.3.6. Feedback	47
2.3.7. Aprendizaje Colaborativo	<u>47</u>
2.3.8. Técnicas Interpersonales	47
2.3.9. Responsabilidad	47

2.3.10. Interdependencia.....	48
2.4. Formulación de Hipótesis.....	48
2.4.1. Hipótesis General	48
2.4.2. Hipótesis Específica.....	48
2.5. Operacionalización de Variables	49
Capítulo III	51
Marco Metodológico	51
3.1. Descripción del Tipo y Diseño de Investigación	51
3.1.1. Tipo de Investigación	51
3.1.2. Diseño de la Investigación	52
3.2. Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de la Investigación ..	53
3.3. Descripción del Universo y Muestra.....	53
3.3.1. Universo	53
3.3.2. Muestra	53
3.4. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	54
3.4.1. Técnicas de Muestreo.....	54
3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos.....	54
3.4.3. Técnicas de Procesamiento de Datos y Análisis de Datos.....	55
3.4.4. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos	55

Capítulo IV	56
Marco Operacional	56
4.1. Descripción del Trabajo de Campo	56
4.1.1. De Implementación	56
4.1.2. De Coordinación.....	56
4.1.3. De Aplicación.....	56
4.2. Resultados de la Investigación	57
4.2.1. Sobre pretest	57
4.2.1.1. Sobre Gamificación.....	57
4.2.1.2. Sobre Aprendizaje Colaborativo	77
4.2.2. Resultados del Postest	97
4.2.2.1. Sobre Gamificación.....	98
4.2.2.2. Sobre Aprendizaje Colaborativo	117
4.3. Normalidad de los Datos.....	138
4.4. Verificación de la Hipótesis	139
4.4.1. Verificación Hipótesis Específica“a”	139
4.4.2. Verificación Hipótesis Específica “b”	141
4.4.3.Verificación hipótesis General	143
4.5. Discusión de Resultados.....	144

Conclusiones	149
---------------------------	------------

Recomendaciones	150
------------------------------	------------

Anexos	164
---------------------	------------

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Currículo innovación pedagógica y formación
educativa

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de la Variable Gamificación	49
Tabla 2 Operacionalización de la Variable Aprendizaje Colaborativo.....	50
Tabla 3 Pre test de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	57
Tabla 4 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2.....	59
Tabla 5 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3.....	61
Tabla 6 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4.....	62
Tabla 7 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5.....	64
Tabla 8 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6.....	65
Tabla 10 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8.....	68
Tabla 11 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9.....	70

Tabla 12 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10.....	71
Tabla 13 Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa.	73
Tabla 14 Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición.....	74
Tabla 15 Consolidado del Pretest de gamificación	75
Tabla 16 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1	77
Tabla 17 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2	79
Tabla 18 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3	80
Tabla 19 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4	82
Tabla 20 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5	83
Tabla 21 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6	85

Tabla 22 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7	86
Tabla 23 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8	88
Tabla 24 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9	90
Tabla 25 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10	91
Tabla 26 Consolidado del pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Técnicas Interpersonales	93
Tabla 27 Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Responsabilidad	94
Tabla 28 Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo	96
Tabla 29 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 1.....	98
Tabla 30 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2.....	99
Tabla 31 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3.....	101

Tabla 32 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4.....	102
Tabla 33 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5.....	104
Tabla 34 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6	105
Tabla 35 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7	107
Tabla 36 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8	108
Tabla 37 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9	110
Tabla 38 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10	111
Tabla 39 Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa	113
Tabla 40 Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición.....	114
Tabla 41 Consolidado del Postest de gamificación	115

Tabla 42 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1	117
Tabla 43 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2	118
Tabla 44 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3	120
Tabla 45 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4	122
Tabla 46 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5	124
Tabla 47 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6	126
Tabla 48 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7	127
Tabla 49 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8	129
Tabla 50 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9	130
Tabla 51 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10	132

Tabla 52 Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión:

Técnicas interpersonales 133

Tabla 53 Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión:

Responsabilidad 135

Tabla 54 Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo 137

Índice de Figuras

Figura 1 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	
1.....	58
Figura 2 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	
2.....	60
Figura 3 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	
3.....	61
Figura 4 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	
4.....	63
Figura 5 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem	
5.....	64
Figura 6 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem	
6.....	66
Figura 7 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem	
7.....	67
Figura 8 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem	
8.....	69
Figura 9 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem	
9.....	70

Figura 10 Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10	72
Figura 11 Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa.	73
Figura 12 Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición.....	74
Figura 13 Consolidado del Pretest de gamificación.....	76
Figura 14 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1	78
Figura 15 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2	79
Figura 16 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3	81
Figura 17 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4	82
Figura 18 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5	84
Figura 19 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6	85

Figura 20 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7	87
Figura 21 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8	88
Figura 22 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9	90
Figura 23 Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10	92
Figura 24 Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Técnicas Interpersonales	93
Figura 25 Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Responsabilidad	95
Figura 26 Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo	96
Figura 27 Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 1	98
Figura 28 Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2	100
Figura 29 Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3	101

Figura 30 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4	103
Figura 31 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5	104
Figura 32 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6	106
Figura 33 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7	107
Figura 34 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8	109
Figura 35 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9	110
Figura 36 Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10	112
Figura 37 Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa	113
Figura 38 Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición.....	114
Figura 39 Consolidado del Postest de gamificación.	116

Figura 40 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1	117
Figura 41 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2	119
Figura 42 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3	120
Figura 43 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4	122
Figura 44 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5	124
Figura 45 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6	126
Figura 46 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7	128
Figura 47 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8	129
Figura 48 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9	131
Figura 49 Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10	132

Figura 50 Consolidado del posttest de aprendizaje colaborativo, según dimensión:

Técnicas interpersonales 134

Figura 51 Consolidado del posttest de aprendizaje colaborativo, según dimensión:

Responsabilidad 135

Figura 52 Consolidado del posttest de aprendizaje colaborativo 137

Resumen

El presente trabajo ha considerado como objetivo demostrar la eficacia de la aplicación de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024. Es un estudio bajo el enfoque cuantitativo y de tipo aplicado, ejecutado bajo el diseño experimental, modalidad preexperimental sobre una población de 90 estudiantes y una muestra no probabilística, es decir intencional, constituido por 15 estudiantes. Para la recolección de información se aplicaron dos encuestas (una de pre y otra de postes), para conocer el nivel de aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la muestra. Al finalizar la actividad (experimento) se comprobó que, en el grupo de estudio, la aplicación de la estrategia de la gamificación es eficaz para el aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje colaborativo, mecánica de recompensas y motivación, responsabilidad y técnicas interpersonales.

Abstract

This study aimed to demonstrate the effectiveness of gamification in the collaborative learning of third-year secondary school students in the social sciences area at the José Antonio Encinas Franco Educational Institution in 2024. It is a quantitative, applied study, conducted using a pre-experimental design with a population of 90 students and a non-probabilistic, purposive sample of 15 students. Two surveys (one pre- and one post-) were used to collect data and determine the level of collaborative learning among the students in the sample. At the end of the study (experiment), it was found that the gamification strategy was effective for collaborative learning in the study group.

Keywords: Gamification, collaborative learning, reward and motivation mechanics, accountability, and interpersonal skills.

Introducción

El avance de la tecnología y la constante evolución de las estrategias de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo van de la mano con los objetivos que plantea el Ministerio de Educación para garantizar que los estudiantes e Instituciones Educativas logren aprendizajes pertinentes y de calidad. Por ello, toda reforma que busque ajustar la calidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, hace posible la aplicación de técnicas que buscan aumentar la motivación y la relación entre los estudiantes, en este caso, en entornos de “no juego” o “no lúdicos” lo que se conoce como “gamificación”. Esta estrategia que consiste en hacer uso de técnicas de juegos en entornos que no suelen ser lúdicos tiene como objetivo generar conocimientos, mejorar habilidades y recompensar a los estudiantes.

Así mismo, la gamificación ofrece soluciones a un problema que se está volviendo cotidiano en las aulas, el comportamiento individualista. A través del uso de las estrategias, modelos, dinámicas y elementos que son propios de la gamificación, se busca mejorar el aprendizaje colaborativo en cada salón de clases, ya que una de sus cualidades permite crear retos que pueden ser solucionados de manera individual como grupal; además de ser efectivo para generar cambios positivos en los estudiantes ya sea en su comportamiento como en sus actitudes frente al aprendizaje.

De acuerdo con lo explicado y cumpliendo con lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, en la modalidad sustentación de tesis para obtener el Título de Licenciado en Educación: especialidad en Ciencias Sociales y Promoción Socio Cultural se presenta el trabajo

de investigación: “La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, Tacna, en el año 2024”; la presente investigación busca demostrar la eficacia de la aplicación de la gamificación – y sus elementos- en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales en la mencionada Institución Educativa. Por lo que, el presente trabajo de investigación se encuentra estructurado en los siguientes capítulos:

El capítulo I. Presenta el Planteamiento del Problema que incluye la descripción del problema; la formulación del problema donde se encuentra el problema general y específicos; los objetivos de la investigación; y la justificación de la investigación e importancia de la investigación.

El capítulo II. Considera el Marco Teórico, que involucra antecedentes del estudio, las bases teóricas, el marco conceptual y la definición de términos en base a las variables de estudio.

El capítulo III. Se refiere a la Marco Metodológico de la investigación, que incluye el tipo y diseño de la investigación. Además de la población y muestra de estudio lo que permitirá corroborar las hipótesis formuladas mediante las técnicas para tratar la información obtenida.

El capítulo IV. Corresponde al marco operacional, en donde se presenta la descripción del trabajo de campo y los resultados de la investigación (pre y posttest)

De igual manera se realiza la contrastación y validación de hipótesis, así como la discusión de resultados, además se presentan las conclusiones y recomendaciones, para finalizar con las referencias bibliográficas y los anexos.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Planteamiento del Problema

El uso de los elementos del juego en contextos serios como la educación, es parte de las estrategias didácticas de muchos docentes, debido a que el juego como tal es sinónimo de aprendizaje, optimismo y confianza. Así mismo, el trabajo en equipo es un aspecto que se beneficia puesto que, se fortalece la comunicación y coordinación mientras se juega con otros individuos de la misma edad.

A nivel internacional. Todos los docentes tienen el reto de mantenerse actualizados con las nuevas estrategias didácticas en vista de que en “un contexto en el que se informa y se emociona al estudiante, usando juegos de roles interactivos y elementos competitivos hace que el estudiante se sienta parte del aprendizaje en una dimensión nunca antes experimentada por él de forma colectiva” (Briceño Núñez, 2022, pág. 12). Por lo cual, según el autor se entiende que la gamificación es una herramienta útil para efectivizar las actividades.

En Perú, en específico Tacna, hasta antes del 2020, la gamificación no era tan conocida por los docentes o en su defecto no era puesto en práctica hasta que, en el mes de marzo las autoridades nacionales creyeron conveniente (por la situación que se

estaba viviendo) apostar por una educación no presencial para todos los niveles educativos: inicial, primaria, secundaria y superior, según lo dispuesto en el Diario Oficial El Peruano (2020), en el Expediente N° 0060034-2020. La mayoría de los docentes y estudiantes no estaban preparados para asumir tal reto, sin embargo, fueron adaptándose progresivamente.

En este caso, mediante la observación se ha detectado que antes y después del retorno a clases presenciales por la cuarentena, en la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, Provincia de Tacna, del departamento de Tacna, la mayoría de docentes del nivel secundario no utiliza la “gamificación” como estrategia didáctica a la hora de desarrollar el contenido propio de su área, a pesar de contar con dispositivos tecnológicos para cada estudiante. Si bien es cierto, cuando la educación aún se mantenía en la modalidad no presencial, se hacía uso de herramientas de internet para el desarrollo de clases, como la plataforma meet, WhatsApp o incluso video llamadas, después del retorno a la modalidad presencial para todos los niveles, se observó que los docentes aún permanecen en su zona de confort utilizando herramientas que no despiertan curiosidad, interés o emoción en los estudiantes, ya sea por una débil capacitación en estrategias didácticas con elementos innovadores que puedan generar un modelo de enseñanza interesante; o, por considerar que los métodos de enseñanza relacionados con las TIC’s sirven únicamente para “jugar”, desvalorizando su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este punto, para las asignaturas de Desarrollo Personal Ciudadana y Cívica, y Ciencias Sociales, los docentes siguen apoyándose en materiales físicos que difícilmente pueden

incentivar la imaginación del alumno. Por lo que, se está desaprovechando las oportunidades que trae consigo el uso de las estrategias, modelos, dinámicas y elementos que son propios de la gamificación, respecto Porcar (2018) afirma que: “la gamificación es una posibilidad interesante que tienen los docentes en sus manos para solucionar problemas de motivación o falta de participación” (p. 31). Todos los elementos que permiten obtener resultados óptimos deberían ser aplicados en la mayoría de los momentos de una sesión de aprendizaje.

Por otro lado, se ha podido observar que existe una falta de habilidad colaborativa en los estudiantes de secundaria en cuanto al desarrollo de sus actividades. Teniendo en cuenta la conceptualización que realiza la Universidad EIA (2020) respecto al trabajo colaborativo, “es un proceso colectivo donde cada estudiante asume la responsabilidad por su propio aprendizaje y por el de sus compañeros de grupo”, cabe aclarar que el aprendizaje mediante el trabajo colaborativo no es el mismo que el trabajo en grupo y otras modalidades de organización grupal, ya que, los trabajos que desarrollan la habilidad colaborativa de los alumnos, se encuentran basados en una relación de interdependencia entre los diferentes miembros del grupo, existe una responsabilidad individual en cada integrante, su formación es heterogénea, la responsabilidad para la ejecución de acciones es compartida y finalmente, favorece a que el alumno desarrolle habilidades comunicativas, y el deseo de compartir la resolución de tareas. En la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, los docentes muy pocas veces motivan el trabajo colaborativo para conseguir un objetivo en común, la mayoría de los estudiantes prefiere realizar las actividades de manera

individual sin la ayuda de sus compañeros, no existe ese intercambio de ideas y/o conocimiento, no se establecen vínculos que permitan trabajar de manera positiva, productiva y respetuosa, por lo que, al culminar las clases, y posiblemente cuando egresen de la Institución Educativa desarrollen comportamientos individualistas con sus pares, dejando de lado el compromiso con el aprendizaje de los demás.

Ante esta circunstancia, es necesario optimizar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, aplicando la gamificación como recurso para mejorar el aprendizaje colaborativo, lo que permitirá al estudiante interactuar, mantener una motivación constante y obtener mejores logros en la asignatura de Ciencias Sociales. Así mismo, los docentes tendrán conocimiento de cómo se puede adaptar la gamificación como una estrategia para enriquecer la participación tanto individual como grupal de los estudiantes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General:

¿Cuál será la eficacia de la aplicación de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024?

1.2.2. Problemas Específicos:

¿Cuál es la eficacia de la mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria

del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024?

¿Cuál es la eficacia de la mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Demostrar la eficacia de la aplicación de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

Determinar la eficacia de la mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales en la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

Determinar la eficacia de la mecánica de la recompensa en el aprendizaje colaborativo de la estrategia de la gamificación de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación

1.4.1. Justificación Teórica

El objetivo de esta investigación fue proporcionar al conocimiento existente algunos resultados, en cuanto a las estrategias didácticas con mecánicas de juego los resultados se sintetizan en una propuesta para su futura incorporación como conocimiento en el campo de la didáctica de la enseñanza, ya que da a conocer que el aprendizaje mediante juegos mejoró el nivel de satisfacción en los estudiantes, así mismo aportó valores y habilidades en ellos. En relación con el aspecto teórico se reconoció en mayor medida el valor de una de las estrategias de la didáctica actual según el análisis conceptual de las variables y la relación entre ambas, permitiendo así aportar para las futuras investigaciones algunas variables de investigación.

1.4.2. Justificación Metodológica

Para tener éxito con los objetos de estudio, se ha elaborado un proceso metodológico ordenado y sistematizado, con un diseño de estudio pre- experimental que está orientado al análisis y síntesis de la influencia de la aplicación de la estrategia de enseñanza mediante juegos, gamificación, en el desarrollo del aprendizaje colaborativo de los estudiantes del nivel secundario en el área de ciencias sociales, determinando la eficacia de la aplicación. Además, los instrumentos de la investigación permiten darle fiabilidad y validez a las hipótesis planteadas.

1.4.3. Justificación Práctica

El presente trabajo de investigación tiene como principal interés generar aportes en el método de enseñanza de los docentes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, debido a que se estará introduciendo nuevos conceptos y prácticas que permitieron solucionar los problemas que se han detectado en la didáctica de la enseñanza y el desarrollo de habilidades colaborativas de los estudiantes. Así mismo, la Institución Educativa como tal se verá beneficiada con los aportes del estudio que buscan aumentar el atractivo de los procesos de aprendizaje de sus alumnos, la innovación y adquisición de habilidades. Además, este estudio es útil en el campo de la educación porque plantea una nueva forma de enseñanza que el docente podrá tomar como referente para el desarrollo del contenido de sus clases mediante la introducción de mecánicas de juego en el aprendizaje, lo que a su vez potenciará excelentes valores y habilidades en sus estudiantes, en especial, la habilidad colaborativa, que los hará mucho más eficaces y productivos, mejorará la comunicación interpersonal, facilitará la resolución de problemas significativos, aumentará su motivación y mejorará su ambiente de estudio.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Huaca (2021), plantea como objetivo determinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje significativo. El tipo de investigación que utilizó fue aplicativo, con un diseño correlacional causal de corte transversal no experimental, con un enfoque cuantitativo. La técnica aplicada para la recolección de datos fue una encuesta que utilizó cuestionarios aplicados a muestras específicas para obtener alguna información para el posterior análisis durante la investigación. La población estuvo conformada por 125 estudiantes, y una muestra de 80 estudiantes obtenida por muestreo no probabilístico aleatorio simple, a quienes se les aplicó la una encuesta en modo virtual, lo que permitió concluir que, la gamificación influye en el aprendizaje significativo con un 53.5% y 51.7% en la dinámica de la competencia y solidaridad respectivamente.

Valencia y Martínez (2020), determinan como objetivo desarrollar en los estudiantes las habilidades para la vida mediante el diseño de la actividad gamificada. Respecto a su tipo de investigación, emplearon una metodología cualitativa con un

diseño experimental que busca establecer el posible efecto de la gamificación en los estudiantes, teniendo como muestra a un total de 18 participantes. La entrevista semiestructurada con el apoyo de un profesional en psicología fue la clave para recoger la información, además de hacer uso de la observación de los participantes para la recolección de datos. Como resultado se concluyó que la gamificación es completamente innovadora en cuanto se refiere al aprendizaje significativo, siendo viable y eficaz para garantizar las estrategias organizativas, la motivación y los intereses de los participantes.

López (2021), plantea como objetivo principal proponer una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje significativo, para lo cual la metodología de investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo, con un tipo de investigación proyectivo con un muestreo no probabilístico. Además, se utilizaron tres técnicas de recolección de datos: la revisión documental, la entrevista semiestructurada (dirigida a expertos) y el grupo focal (dirigido a estudiantes), por medio del instrumento del cuestionario. La población estuvo conformada por grupos de 40, 39 y 37 estudiantes de Medicina Deportiva, para definir el número de participantes se hizo bajo un muestreo por conveniencia. El investigador llegó a la conclusión de que, para el grupo focal, en su mayoría los alumnos consideran indispensable la aplicación de herramientas digitales que adopten juegos de competencia, además de utilizar otras estrategias para obtener puntos como motivación para una calificación final; en cuanto a la entrevista estructurada se hizo hincapié en la inclusión de juegos con herramientas para fomentar el aprendizaje

significativo desde un punto de vista didáctico y vivencial, para motivar y generar interés por el estudio.

Castillo y Tinitana (2021) sostienen como objetivo principal de su investigación poner en práctica una guía didáctica que esté orientada en la enseñanza de la historia de Ecuador mediante la metodología del aprendizaje colaborativo. La investigación se desarrolló bajo un tipo de investigación histórico lógico, inductivo-deductivo, descriptivo, epistemológico y estadístico; así mismo, el diseño de investigación es cuasiexperimental, con una población de 746 estudiantes dentro del cual la muestra estuvo conformada por 34 estudiantes del quinto año paralelo “A”. La técnica de recolección de datos estuvo compuesta por la sistematización bibliográfica, la técnica de la encuesta, observación ordinaria y la entrevista; por lo que fue necesario hacer uso de instrumentos como el cuestionario, la guía de observación, la entrevista y la encuesta. El trabajo de investigación concluye que el trabajo colaborativo mejora notablemente la obtención de conocimientos de los estudiantes respecto a la comprensión de la historia debido a que promueve actitudes como: el compañerismo, la reflexión, la motivación, el compromiso, etc.

López (2022) en su investigación tiene como objetivo principal determinar la influencia del aprendizaje colaborativo a través una herramienta comunicativa, en el rendimiento académico de los alumnos de la Unidad Educativa “Ciudad de Alausí”. En cuanto a la metodología utilizada cuenta con enfoque cuantitativo con un tipo de investigación de campo y bibliográfico, formulado con un diseño cuasi experimental, de nivel descriptivo, explicativo y aplicativo. La población se conformó por 95

estudiantes de octavo año divididos como grupo de control los paralelos “C” y “D” y como grupo experimental los paralelos “A” y “B”, por lo que la muestra realizada mediante un muestreo no probabilístico fue de 30 alumnos. La técnica empleada fue la encuesta con el fin de diferenciar e identificar los grupos de experimentación, por ello se aplicó el instrumento del cuestionario; todo lo mencionado hizo posible llegar a la conclusión que el uso de una guía metodológica referida al aprendizaje colaborativo a través de una herramienta comunicativa online influye de manera positiva en los alumnos y su rendimiento académico.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mendoza (2019), en su investigación, plantea como objetivo general conocer en qué medida el aprendizaje colaborativo influye en la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria. Para ello, tiene un tipo de investigación cuantitativo con un diseño pre-experimental, con un grupo experimental de prueba de entrada y de salida. La población de estudio estuvo constituida por un total de 55 estudiantes del 2° A, B y C, la selección de la muestra fue de manera intencional debido a la disponibilidad de horarios, por ello se escogió la sección “B” conformada por 16 estudiantes. Para la investigación, se empleó la observación directa e indirecta, con instrumentos de pre-test y post-test. Finalmente, la investigación concluye afirmando que el aprendizaje colaborativo tiene una influencia significativa en cuanto a las dimensiones pertenecientes a la expresión oral.

Ñaupas (2021), presenta como objetivo de su investigación determinar la relación que existe entre el aprendizaje colaborativo y la enseñanza virtual en

estudiantes de una universidad pública. Empleando un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de tipo básica, nivel correlacional; trabajó con una población de 80 participantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico – por conveniencia. La técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento fueron clave para la recolección de datos, lo que permitió llegar a la conclusión de que sí existe una relación significativa entre las variables de estudio.

Quenaya (2022), en su estudio, señala como objetivo determinar la relación entre el aprendizaje colaborativo y competencias tecnológicas en una Institución Educativa Superior. La metodología que se utilizó tiene un enfoque cuantitativo de tipo básico con un nivel de investigación explicativo correlacional bajo un diseño no experimental. La encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento fue aplicado a una muestra constituida por 87 docentes seleccionados mediante el probabilístico aleatorio, en vista de que la población estaba constituida por 110 maestros, lo que permitió concluir que las competencias digitales se relacionan directamente con el aprendizaje colaborativo.

Pineda (2022), el objetivo de su investigación es determinar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora del idioma inglés. El estudio es de tipo básica con un nivel descriptivo correlacional, de diseño no experimental, ya que habrá manipulación intencionada en las variables. Teniendo en cuenta el enfoque cuantitativo, esta investigación empleó un método de tipo hipotético-deductivo. La población utilizada para la investigación fue tomada de manera censal, siendo un total de 70 estudiantes. La técnica e instrumento de recolección de datos manejó por

separado cada variable, para la variable independiente se utilizó la técnica de la encuesta mediante el cuestionario como instrumento, y para la variable dependiente se ejecutó la técnica de la encuesta con la ayuda del instrumento conocido como evaluación o test de comprensión lectora. Todo lo mencionado permitió corroborar que la gamificación influye en forma positiva media en la comprensión lectora en inglés, por lo tanto, se interpreta que a mayor gamificación, la comprensión lectora en inglés tendrá un mejor nivel de logro.

Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), mediante su trabajo de investigación planteó como objetivo general realizar un análisis de la importancia de la gamificación en los métodos de enseñanza y aprendizaje por lo que el diseño metodológico se enfocó en un paradigma cualitativo, el tipo de investigación se realizó mediante el método de documental haciendo uso de técnicas de análisis documental, sumado a esto el instrumento destinado para el estudio fue la ficha de análisis. Como resultado se tiene que, la gamificación es relevante para mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes en vista de que logra que la motivación sea una excelente alternativa para enriquecer su aprendizaje.

2.1.3. Antecedentes Locales

Wong y Quispe (2022), el objetivo de la investigación fue determinar la relación entre las variables gamificación y la conciencia ambiental en una Institución Educativa, por lo que la metodología que se usó en la investigación es de tipo descriptivo con un nivel mixto (cualitativo, cuantitativo, aplicativo, correlacional), de diseño descriptivo y cuasiexperimental. Se contó con la participación de 78 estudiantes

de secundaria, a quienes se les aplicó la técnica de la encuesta por medio de instrumentos como cuestionarios, concluyendo que existe una relación altamente significativa entre la gamificación y la conciencia ambiental en la Institución Educativa Miguel Pro de Tacna.

Gómez (2022), indica que su investigación tuvo como objetivo principal demostrar la diferencia significativa tras la aplicación de un programa de gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de una universidad pública de Tacna, para lo cual aplicó una metodología que considera un tipo de investigación aplicada de nivel explicativo con un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental de corte longitudinal. En el desarrollo de su investigación cuenta con una población de 28 estudiantes del IV ciclo de la escuela profesional de odontología, que a su vez fueron muestreados de manera censal. La técnica empleada fue la encuesta a través de la escala de motivación situacional académica que fue utilizada como instrumento para la recolección de datos, aplicada en pre y post experimento en el grupo control y experimental. Por lo tanto, se concluye que, respecto a la percepción de los estudiantes se obtuvieron resultados satisfactorios en cuanto a la intervención de un programa gamificado en la motivación.

Zapana (2023), el objetivo principal de su investigación fue determinar el nivel de una de las competencias de la asignatura de inglés (“Lee diversos tipos de texto escrito en inglés como lengua extranjera”) al aplicar la gamificación en un grupo de estudiantes de secundaria, por lo que el tipo de investigación fue aplicada, con un diseño preexperimental, con una población de 102 estudiantes de 4to grado y una

muestra de 25 estudiantes de la sección “A”. Las técnicas aplicadas fueron la guía práctica y el examen; así mismo, se desarrollaron gracias a los instrumentos como la guía manual y la prueba escrita, lo que permitió llegar a la conclusión de que al aplicar la gamificación en el grupo experimental, la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera mejoró satisfactoriamente ya que alcanzó el nivel de logro destacado.

Quevedo (2023), planteó como objetivo general de su tesis determinar cómo influye la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la Competencia de listening del área de inglés, por ello corresponde al tipo de investigación aplicada; el diseño utilizado fue experimental de investigación pre-experimental con un diseño de pre-test y post-test. La población se conformó por 50 alumnos del nivel primario, que bajo la técnica del muestreo no probabilístico la estuvo conformada por 32 estudiantes de tercero, cuarto, quinto y sexto, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y el instrumento de la lista de cotejo. La conclusión final del trabajo de investigación fue favorable, ya que, en el promedio de notas existe una diferencia significativa antes y después de la intervención de la gamificación.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Gamificación

En el contexto en que se encuentra la sociedad del siglo XXI, a menudo se menciona el término “gamificar” para relacionarlo con la tecnología y la generación de nativos digitales, sin embargo, este término no es nuevo, ya que su origen se remonta

hace más de dos décadas. Rodríguez y Santiago (2015), afirman que “el término gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010 empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales” (p. 9). Por otra parte, autores destacados como Werbach y Hunter (2012), sostienen que la gamificación consiste en encontrar diversión en las cosas que tenemos que hacer, es decir hacer uso de los elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos o situaciones ajenas al juego. De esta manera descartan que con la gamificación se trate de crear un juego completo, ya que lo que se pretende es usar los elementos del juego para que la experiencia sea mucho más atractiva o sencilla a la hora de alcanzar objetivos. Además, cuenta con más razones convincentes para su uso como: el compromiso que motiva a las personas, la experimentación de algún fracaso para empezar de nuevo, y los resultados positivos que se logran en el preciso momento de resolver problemas.

Así mismo, siguiendo la misma línea de conceptualización Contreras y Eguia (2017) proponen que gamificar:

Es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juegos. (p. 23)

Desde la posición de Kapp (2012), argumenta que la gamificación “consiste en utilizar mecánicas, estéticas y pensamientos basados en juegos para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (pág. 10), donde los usuarios o jugadores deberán invertir tiempo, cerebro y energía en resolver desafíos que sean definidos por reglas, y su vez la interactividad permita una retroalimentación. De la misma forma, la mecánica de juegos como el sistema de puntuaciones y las limitaciones del tiempo son componentes cruciales durante el proceso de gamificación. Aunque el término ya cuenta con varios años y ya ha sido aplicado en diferentes áreas, no existe definición unívoca o universalmente aceptada debido a que son varios los autores que desde su aparición crean una propia conceptualización; no obstante, a pesar de la situación, la mayoría de autores coinciden en que los elementos de la gamificación no son del todo nuevos, pues, desde las simulaciones de guerra, como la Chaturanga, que servían para capacitar a los militares o al personal para futuros enfrentamientos, hasta la incorporación de desafíos, la definición de objetivos y la retroalimentación de los educadores sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, se han convertido en un entorno seguro para mejorar las habilidades de los educandos, lo que hace útil el uso de los elementos de la gamificación en la actualidad para que los profesores puedan ser parte del mundo de los alumnos que por su edad están acostumbrados a jugar todo el tiempo.

Este estudio se adhiere a la conceptualización que realizan los autores Contreras y Eguía debido a que realizan una síntesis de lo que se entiende por gamificación en un contexto como la educación.

2.2.2. Gamificación en el Ámbito Educativo.

Guevara (2018), explica que la gamificación en la educación permite que los docentes sean capaces de adoptar nuevas competencias digitales para crear herramientas que despierten el interés y la curiosidad en los estudiantes, además de permitirles sentirse capaz de involucrarse en un entorno social donde tendrán que asumir nuevos retos, y tomar decisiones mientras alcanzan los objetivos que son propios de su proceso de aprendizaje. Así mismo, otra de sus ventajas es que puede ser aplicado en las distintas áreas de estudio que conforma el sistema educativo. No obstante, para evitar que la gamificación fracase en su aplicación, Contreras y Eguía (2016) proponen que, en una institución educativa, se requiere de un compromiso desde la dirección del centro educativo para que la gamificación no pase a ser solamente una iniciativa que con el tiempo llegaría a diluirse o que sea implementada solamente dentro de cuatro paredes. Por lo tanto, va de la mano con la idea de que un profesor pase a ser un súper-profesor capaz de aventurarse a un mundo desconocido para implementar nuevas técnicas, estrategias o dinámicas que innoven y dinamicen su clase, esto no solamente tendrá un impacto en los alumnos sino también en toda la comunidad educativa.

Por otro lado, de acuerdo con Caponetto et al. (2014), la gamificación en un contexto educativo se manifiesta como una estrategia que permite adquirir actitudes y habilidades como la cooperación y la creatividad, que hacen posible crear un buen ambiente de trabajo. Para lograr la optimización del clima en el aula entre el docente y estudiante, Rodríguez y Santiago (2015), mencionan la importancia de la gamificación

en la educación, ya que, ésta tiene como objetivo conducir la motivación rumbo al proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de la unión de los elementos y técnicas propias del juego. Además de lo mencionado por los anteriores autores, se suma propuesta que realiza Gómez (2020) respecto a los aportes que significa gamificar en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Fomenta la participación de los alumnos.
- Mejora la interiorización y aplicación de conocimientos.
- Proporciona herramientas a los docentes para motivar y dirigir a los estudiantes.
- A través de la relajación y motivación se incrementa el rendimiento de los alumnos.
- Promueve la colaboración, la interactividad entre pares y el aprendizaje activo.
- Genera el compromiso de los estudiantes permitiéndoles entregarse por completo al aprendizaje.
- Transforma la actitud del estudiante frente a la adquisición de conocimientos.
- Transforma la concepción del aprendizaje tradicional en experiencias alegres, divertidas y atractivas.

En suma, los planteamientos que realizan los autores refiriéndose a la gamificación en un contexto educativo, coinciden en que esta estrategia (confundida muchas veces con el término “juego”) no consiste únicamente en aplicar los elementos

del juego sin tener conocimiento de la intención que implica gamificar. La gamificación no le otorga una recompensa al ganador sino al esfuerzo que realiza el individuo al cumplir con los retos que se le plantea (incluso cuando no se completan los objetivos), de esta manera, en el ámbito educativo la gamificación motiva al alumnado a involucrarse en el proceso de aprendizaje para que se le evalúe en consecuencia, sin importar si tuvo éxito en su actividad o no.

2.2.2.1. Gamificación Dentro de las Aulas.

Un error que suele suceder es, confundir la conceptualización de la gamificación con los videojuegos, debido a que su cercanía es similar a la del amor y el odio. Partiendo de la premisa que comparten Contreras y Eguía (2016) al hacer una clara separación entre el “juego y el videojuego en la sala de las aulas” y la “gamificación”, en este sentido cada objeto tiene un determinado lugar para establecerse, en el caso los videojuegos se desenvuelven en entornos de tipo Edutainment que son espacios diseñados para conocer los resultados. No obstante, eso no evita que la gamificación haga uso de mecánicas asociadas al videojuego, para que el alumno mediante el cumplimiento de una serie de retos obtenga una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del mismo. Por ello, no está demás aclarar que no se requiere que los videojuegos u otro tipo de tecnología estén involucrados para que la estrategia funcione correctamente. Utilizar la gamificación dentro de las aulas es ampliamente beneficioso siempre y cuando se busque animar al estudiante a ir progresando mediante los contenidos que se les designa, los cuales, ubicados dentro de un contexto en específico, influirán en su comportamiento para generar la motivación.

La tarea de un súper-profesor que mencionan Contreras y Eguía coincide con lo que propone Kapp (2012) y su intención de crear niveles de juego diferentes que permitan desarrollar un nivel fácil, intermedio y difícil en los usuarios, en este caso, los niveles deben ser creados por el profesional de la educación para los estudiantes con la intención de alentarlos a volver a jugar el juego. Esto surge bajo la concepción de que jugar un juego no debe ser demasiado difícil porque no será divertido, ni tampoco puede ser demasiado fácil porque tampoco será divertido para la audiencia. El docente al crear un nivel fácil generará curiosidad en los jugadores y a su entendimiento de cómo es que funciona el juego; el nivel intermedio aumentará su dificultad desafiando al alumno contra sí mismo para analizar cómo le irá en situaciones más complejas como lo es el nivel difícil. A medida que un jugador avanza los niveles ganará más experiencia por lo que debe ser recompensado por su compromiso con el juego y por su progreso.

Tal como sostiene, Oliva (2016) la puesta en marcha de la gamificación sirve de ayuda no solo para los estudiantes sino también para los docentes debido a que permite conocer manera objetiva el nivel de progreso del individuo. Para la mayoría de los docentes, la implementación de esta estrategia estimula el trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo, dosifica el aprendizaje, y motiva al estudiante a seguir esforzándose más por sus resultados académicos. No obstante, cabe aclarar que gamificar no significa únicamente limitar la clase a la obtención de puntos o recompensas, sino convertirla en un hecho divertido en el que se tiende a explorar las

motivaciones e inquietudes del alumnado, de esta manera se puede conocerlos mejor al no restringir su protagonismo.

2.2.2.2. Gamificación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La gamificación significa que el docente debe asumir grandes retos en vista de que debe de modificar la didáctica que emplea para poder adaptarse a los estudiantes y dejar a un costado las líneas tradicionales donde el estudiante se limitaba a lo que el profesor plantease. En cuanto se refiere al nivel de exigencia que se debe tener en cuenta ante una generación de nativos digitales, es sumamente importante, se debe buscar que su aplicación sea desafiante pero no frustrante, tal como lo plantean Castellon y Jaramillo (2012) “una de las características básicas de los nativos digitales es su bajo nivel de tolerancia a la frustración, lo que significa que si un juego es muy difícil, se deja de lado después de uso cuantos intentos fracasados. Por otro lado, si es muy fácil, también se abandona, por la razón de que la regulación del nivel de dificultad es tan importante para lograr la inmersión” (pp. 276-277).

Teniendo conocimiento de las dificultades que los docentes atraviesan en cuanto a la realización de actividades divertidas y/o gamificadas que cumplan con las competencias de su área curricular, autores como: Werbach y Hunter (2012) proponen seis pasos para gamificar en un ambiente de aprendizaje como lo es el salón de clases:

- Definir los objetivos de la asignatura, para evitar los fracasos.
- Delimitar las conductas de los factores humanos como docentes y estudiantes, para promover los objetivos.

- Diseñar a los jugadores para definir comportamientos y actitudes.
- Diseñar los ciclos de actividad para que los jugadores se exijan por si mismos para sentirse orgullosos de pasar al siguiente nivel.
- Generar diversión
- Implementar herramientas apropiadas.

Según sostiene Lynn Alvez, Marcelle Silva y Marcelo Diniz (como se cita en (Quevedo Porras, 2023), existen pasos que el docente debe seguir para poner en práctica la gamificación:

- Experimentar e interactuar con los juegos.
- Tener información respecto a su público (edad, gustos, hábitos).
- Definir el tema.
- Comprender el contexto.
- Tener claro cuál será el objetivo de la sesión, la tareas y mecánicas.
- Definir donde se desarrollará el juego.
- Definir los sistemas de puntuación y reglas.

Los pasos a los que Kirkyakova et al. (2014), se refiere como necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje son:

- Conocer las características de los estudiantes (analizar el perfil de los estudiantes).
- Determinar los objetivos de aprendizaje, deben ser claros y específicos.
- Crear un ambiente interactivo, rico y atractivo (cada actividad debe simbolizar un nuevo reto en el educando).

- Incluir los elementos de juego, los estudiantes podrán obtener puntos y/o medallas.

Para llevar a cabo el desarrollo pedagógico de una exitosa sesión de clases gamificada, en la presente investigación se tomó en cuenta los pasos que hacen alusión cada uno de los mencionados autores; teniendo en cuenta las consideraciones planteadas líneas atrás, la mayoría de las actividades pueden ser integradas en el aula.

2.2.3. Elementos de la gamificación

La gamificación presenta una importante división de conceptos, esto según el modelo DMC (dinámica, mecánica y componentes) que defienden Werbach y Hunter (2012), los cuales creen conveniente clasificarlos en una pirámide de elementos que son necesarios incrementar el esfuerzo, motivación y rendimiento en los estudiantes.

2.2.3.1. Dinámicas

Las dinámicas según Guevara (2018) son consideradas como el motor que hace posible el funcionamiento de la estrategia, para lo cual se relaciona con el desempeño que muestra el participante ante el ambiente gamificado que ofrece el docente mediante las dinámicas para lograr experiencias que promuevan la autonomía, interacción y trabajo en equipo entre todos los que son partícipes.

Werbach y Hunter (2012) en sus escritos sostienen que en el nivel más alto de la pirámide se encuentran las dinámicas, entendidas como los aspectos generales que determinan el comportamiento de los estudiantes un sistema gamificado. Éstas se componen por:

- Restricciones: se refiere a las reglas del juego y las limitaciones que evitan que se convierta en un ambiente desastroso o caótico.
- Emociones: ante los desafíos que se le plantean al alumno, en su mayoría se presentan emociones como la curiosidad y la competitividad, la felicidad o la frustración, el sentimiento de pertenencia, etc.
- Narrativa: entendida como el guion que el jugador deberá seguir para desenvolverse de una manera eficaz durante el juego.
- Progresión: es la evolución y desarrollo del usuario del juego. El jugador debe sentir que está avanzando en el juego.
- Relaciones: entendida como las interacciones sociales, altruismo, status, compañerismo entre jugadores.

Las dinámicas mantienen una estrecha relación con las mecánicas, ésta última depende de la primera, debido a que, sin ella el juego pasa a ser rutinario y aburrido, logrando como consecuencia la pérdida del interés del alumnado.

2.2.3.2. Mecánicas

Las mecánicas según Cortizo et al. (2011) son aquellas reglas básicas del juego que generan un compromiso por parte de los jugadores al mostrarles la dirección del camino que deben de seguir, es decir, determinan la manera en cómo se desarrollará el juego, por lo tanto debe ser aceptadas y respetadas por el usuario. Por esa misma razón, para Cortizo, las principales mecánicas son:

- Recolección: es la disposición o colección de elementos que determinan el status del jugador.

- Recompensa: entendida como el reconocimiento por haber alcanzado un objetivo, sirve como impulso para aumentar la motivación entre jugadores.
- Competencia: fomenta la inmediata participación de los usuarios mediante la comparación de resultados.
- Feedback: son las notificaciones que ayudan al usuario a aprender, es decir, son aquellos refuerzos positivos para las acciones que están llevando cumpliendo. Indica el hecho de obtener recompensas por acciones bien realizadas.

Para Contreras y Eguia (2017) las mecánicas son entendidas como aquellas reglas y recompensas que permiten a los juegos convertirse en desafíos que van a provocar gran cantidad de emociones en los participantes. Algunas de las principales mecánicas que se proponen son:

- Retos, motivan al participante a competir por un objetivo en específico, fomentando el desarrollo de habilidades y el progreso en su aprendizaje.
- Puntos, permite la retroalimentación en los estudiantes o participantes, con el fin de mejorar sus habilidades y mantener su motivación.
- Clasificaciones, permite identificar a los estudiantes con desempeños poco favorables para su próxima retroalimentación.
- Niveles, representa la progresión jerárquica de los participantes, al superar cada nivel se generan percepciones positivas de avance y despierta el interés por descubrir nuevos contenidos.
- Premios, son obtenidos al superar los objetivos que propone el sistema gamificado.

- Feedback, impulsa la motivación al jugador durante el proceso de gamificación.
- Ofrendas, son aquellos obsequios que otorga el sistema para aumentar la motivación y compromiso.

Este elemento impulsa la acción y participación del jugador, por lo que Werbach y Hunter (2012) identifican algunas mecánicas importantes:

- Desafíos: son aquellas tareas que suponen un reto para el jugador.
- Suerte: en su mayoría el azar o aleatoriedad influye.
- Competición: debe de existir un jugador o equipo ganador y otro perdedor.
- Cooperación: entendida también como colaboración, se refiere a la necesidad de los jugadores para trabajar juntos para lograr un objetivo compartido.
- Comentarios: son aquellas críticas sobre el avance del jugador, entendida también como retroalimentación.
- Recompensas: son los beneficios obtenidos por cumplir con una acción.
- Turnos: es la participación secuencial de los jugadores.

Para la presente investigación se tomó en cuenta dos de las principales mecánicas que sostienen los autores mencionados, la competición y la recompensa.

2.2.3.3. Componentes

Los componentes del juego para Werbach y Hunter (2012) son las maneras que pueden adoptar las mecánicas o dinámicas, entendidas como aquellos recursos con los que se cuenta y las herramientas que necesitamos para diseñar una tarea en la gamificación, es decir, es todo aquello que va a percibir el usuario para que pueda interesarse en el juego o por el contrario, perder su interés en el. Éstos pueden ser:

- Avatar: es la representación visual del personaje que adquiere el jugador.
- Logros: son todos aquellos objetivos alcanzados.
- Combate: conocida también como batallas de corta duración.
- Colecciones: conjunto de artículos o premios que pueden acumularse.
- Equipos: jugadores que tienen un objetivo en común.
- Regalos: es la oportunidad que se tiene para compartir los recursos con otros usuarios.
- Desbloqueo de contenido: son aquellos niveles o contenidos que son desbloqueados únicamente cuando el jugador cumple con los requerimientos u objetivos.
- Insignias: son las representaciones visuales de los logros alcanzados.
- Límites de tiempo: lucha contra el tiempo establecido.
- Misiones: desafíos predeterminados que incluyen recompensas.
- Niveles: etapas que van de acuerdo a la progresión del jugador y complejidad de la actividad.
- Puntos: recompensas obtenidas por el cumplimiento de las actividades.
- Tabla de clasificación: permite la visualización del progreso del alumno y los logros que va obteniendo mientras cumple con las misiones encomendadas.
- Gráficos sociales: representación visual de los jugadores que se encuentran dentro del juego.
- Tutoriales: permite la familiarización con el juego.

A esto se suma el aporte de Contreras y Eguia (2017) que confirman la clasificación realizada por el profesor Werbach. Ambos autores dividen el elemento

como un sistema de PBL, es decir, Points (puntos), Badgets (insignias), Leaderboards (clasificaciones):

- Puntos o points: ayuda a determinar el grado de consecución, está asociada a las recompensas y ofrecen una visión general de la tarea.
- Insignias o badgets: Representan los logros del individuo, visibiliza la consecución de un objetivo, representa la jerarquía y se vinculan con las colecciones que motiva a conseguir la mayor cantidad de insignias posibles.
- Clasificación o leaderboards: da a conocer la ubicación de cada participante, se relaciona con la tipología de los “jugadores” y monitoriza el avance.

2.2.4. Dimensiones de la Gamificación

Para efectos del presente trabajo de investigación, se en cuenta ambas dimensiones.

2.2.4.1. Mecánica de la Competición

La mecánica de la competición según Hebel (2018) se refiere a la lucha de varios oponentes que buscan alcanzar el mismo objetivo, donde cada jugador tiene como fin mejorar su propio rendimiento para vencer a los demás oponentes. Puede ser aplicado de manera individual o grupal.

La competición como mecánica de la gamificación, de acuerdo a Cantador (2016) es un evento que crea un ambiente en el que dos o más personas se enfrentan entre sí para alcanzar un objetivo, cabe mencionar que la recompensa no puede ser compartida por lo que da lugar a la existencia de un ganador y un perdedor, ya sean

individuos o grupos de individuos. Una competición bien organizada obliga a sus participantes a entregar lo mejor de ellos lo que consecuentemente incrementa su motivación. Cuando se crea una actividad donde los alumnos deben de competir, es ideal que se realice de manera grupal, ya que es menos nociva y mejora de forma efectiva las habilidades de aprendizaje.

2.2.4.2. Mecánica de Recompensa

La recompensa como mecánica de acuerdo con Gómez y Ávila (2021), aporta a la motivación de los estudiantes estimulando la competitividad, participación y satisfacción por cumplir con los retos establecidos. Éstas deben ser determinadas por el docente a cargo, aclarando constantemente que es válido equivocarse porque favorece al fortalecimiento de los conocimientos, por ello también debe estar encaminada a que todos puedan recibir una recompensa para evitar comportamientos inadecuados.

2.2.5. Gamificación en el Aula Mediante las TICS

De acuerdo a, Díaz (2009), todo aquello que se encuentra en el mundo del internet resulta ser interesante para los jóvenes, por tanto, los docentes tienen una oportunidad que puede ser aprovechada con fines educativos, todo depende del modelo enseñanza-aprendizaje que se tiene planificado. Las herramientas que proporciona el internet no pueden modernizar la educación por si solas, es necesaria la planificación del profesor para cumplir con los objetivos deseados; para lo cual, se empieza a hablar de los LMS (Learning Management Systems) traducido como Gestores de contenidos educativos o Entornos virtuales de aprendizaje (EVA). En este punto se empieza a

conocer las plataformas educativas virtuales, entendidas como un entorno informático que agrupa herramientas que son utilizadas y optimizadas para fines docentes, permite adaptar la estructura modular de acuerdo a la realidad de las instituciones educativas.

A diferencia del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), según Cornellá et al. (2020) gamificar es entendido como un medio para construir un escenario donde los participantes son los protagonistas y van cumpliendo retos de manera progresiva utilizando elementos de juego.

El diseño de las plataformas educativas se encamina a dos tipos de aplicaciones: la educación con modalidad a distancia, es decir, no presencial; y como complemento a una educación presencial.

Desarrollar una experiencia de gamificación que esté basada en una competencia interactiva tal como si fuera un concurso con retos planteados al alumno y con recompensas que fomenten la competitividad, motivación y aprendizaje, parece ser utópico, sobre todo si se trata del inconveniente que tienen la mayoría de los docentes, el diseño de los juegos. Por tal motivo, se crearon apps educativas como Kahoot (Pertegal Felices & Lorenzo Lledó, 2019).

La cantidad de aplicaciones educativas que faciliten el diseño de actividades gamificadas, va ascendiendo de manera exponencial, ante esta realidad, Ordóñez (2020) expone las nuevas formas de evaluar las actividades con herramientas online, resalta la importancia de “Quizizz”, una plataforma que tiene un diseño agradable.

Tiene una utilización fácil que no requiere que el estudiante se cree una cuenta para desarrollar una actividad.

La presente investigación se desarrolló con dos de las muchas herramientas que facilitan un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador, Kahoot y Quizizz.

2.2.5.1. Kahoot

De acuerdo con Machaca (2022), Kahoot es una herramienta digital de uso gratuito que puede ser utilizado por cualquier individuo, en este contexto, un profesor; puede ser usado para incrementar el clima creativo y atractivo a lo largo del desenvolvimiento de las sesiones de aprendizaje. El sistema de respuestas que posee para crear actividades como encuestas y cuestionarios y discusiones online, va de la mano con una pedagogía activa por parte del alumno que pasa a ser protagonista y facilita la labor docente en cuanto se refiere a la identificación de logros de los estudiantes. Es además una herramienta que fomenta una evaluación formativa, de diagnóstico y/o sumativa en función a las metas que se desea lograr.

A esto se suma la experiencia de Pertegal et al. (2019) quienes mencionan que la app educativa Kahoot tiene un diseño de fácil uso y acceso que una vez seleccionada la herramienta permite integrar sesiones teóricas combinadas con la realización de un concurso dirigido al estudiante, teniendo cuidado del diseño de las preguntas que se le plantean. Los estudiantes dan respuesta a las preguntas en tiempo real ya sea de manera individual o grupal a través de un dispositivo móvil, tableta o computadora, donde al finalizar con la actividad se muestra a los ganadores. Las puntuaciones que se obtienen

en tiempo real facilitan la realimentación inmediata del progreso del aprendizaje del alumno, la evaluación continua y el feedback.

Desde el punto de vista de Martín (2019) Kahoot es una herramienta muy útil y gratuita para los docentes y estudiantes al permitirles aprender contenidos de una manera muy entretenida ya que simula ser un concurso. No es indispensable instalar la app en algún dispositivo, únicamente se necesita conexión a internet para acceder desde cualquier buscador. La ventaja que tiene la app es que la velocidad en que se responda las preguntas les otorga mayor puntuación a los participantes. Algunos de los aspectos positivos que tiene la herramienta son:

- Determinar los conocimientos previos, encajar conocimientos nuevos y anticipar contenidos.
- Consolidar contenidos trabajados anteriormente.
- Recopilar opiniones del alumnado.
- Generar actividades para que el alumno pueda resolver en cualquier lugar y tiempo.

Esta app o herramienta es muy útil si el individuo sabe cómo aprovecharla, no obstante, no se debe abusar de él, su uso debe ser racionado para que el alumno espere con ansias la llegada de una actividad o evaluación con esta herramienta; de esta manera no se pierde la motivación, la participación activa y el interés por mejorar el proceso de aprendizaje. El uso reiterativo de las herramientas o juegos serios hace perder el interés, siendo esta un inconveniente que como docentes deben de regular.

2.2.5.2. Quizizz

Desde el punto de vista de Ordóñez (2020), la ventaja que tiene Quizizz en cuanto al docente es que está orientada a la modificación y personalización de cuestionarios que probablemente han sido creados por otros usuarios, ya que ahorra tiempo y permite la comparación de contenidos; la interfaz sencilla y dinámica con la que cuenta no se compara con plataformas tradicionales. Respecto al estudiante, con solo ingresar la dirección web, e introducir el código que el docente les proporciona, ya pueden participar de la actividad. Ésta es una característica importante debido a que algunas de las plataformas educativas que existen solicitan que el alumno cree una cuenta para dar inicio con las actividades encomendadas.

Sumado a esto, un añadido extra que tiene la herramienta es que:

Quizizz permite incluir imágenes o fórmulas a las preguntas y también a las posibles respuestas, elegir si se muestran o no las respuestas correctas después de un fallo, enviar al alumno (o a su tutor) un archivo PDF con todos los detalles de su evaluación y obtener informes completos de las evaluaciones. (Lazarte & Gómez, 2021)

Existen muchos otros recursos que pueden ser usados por el docente, sin embargo, algunas de las cualidades que muestran Vergara et al. (2019) es que Quizizz permite que el docente se conecte desde cualquier dispositivo conectado a internet, no requiere de algún proyector, tanto las preguntas como las respuestas de tipo test le aparece a cada alumno de manera aleatoria lo que disminuye la posibilidad de plagio o

copia, el tiempo de entrada y cierre el controlado por el docente al igual que el tiempo de las respuestas por cada pregunta, el alumno tiene la posibilidad de comprobar las respuestas correctas para que de esa manera pueda reforzar, y finalmente el docente tiene la posibilidad de hacer un feedback.

Así mismo, Sevil (2017) muestra una curiosidad, es que Quizizz posee dos modos de operar. La primera es conocida como “¡Play Live!”, su función está pensada para desarrollar actividades en el aula y el juego culmina cuando los alumnos completan el cuestionario. Sin embargo, la otra opción es denominada “Homework” y su función está direccionada en las tareas para la casa, la actividad concluye cuando se vence el tiempo programado (2 semanas), lo que facilita que el alumno vaya a la par de su propio ritmo de aprendizaje. Además de estas dos opciones, Quizizz ofrece la alternativa de configurar la puntuación en cada pregunta, los memes, la tabla de clasificación y los avatares agregan cierto nivel de diversión en el transcurso de la actividad.

2.2.6. Importancia de la Gamificación

La gamificación en el ámbito educativo cuenta con un sinnúmero de beneficios, algunos de ellos son lo que según Wong Copaja y Quispe Pérez (2022) resalta, debido a que genera un ambiente divertido con una participación activa de los estudiantes, resulta útil por la relevancia de las lecciones aprendidas y crea competitividad al querer convertirse en el mejor del juego.

A ello se suma la contribución de Martínez et al. (2019) quienes sostienen que la gamificación erradica las brechas que se ha ido manteniendo por generaciones entre el docente, alumnado y asignatura. Mediante la realización de las actividades se va incrementando la motivación, se desarrolla la dimensión cognitiva, social y emocional. Además, se puede transformar una actividad tradicional o rutinaria en una que eleve el interés del alumno.

Contreras Espinosa y Eguia Gómez (2016) , sostienen la importancia de la gamificación en base a que muchas veces la enseñanza convencional se percibe como monótona y la mayoría de veces como poco efectiva por lo que, la incorporación de actividades de gamificación como herramientas educativas surge como una estrategia capaz de transmitir conocimientos, y habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Los juegos poseen la capacidad de generar motivación, participación, placer de jugar y la experiencia de jugar sin expectativas de recompensa.

Así mismo, otra razón por la cual la gamificación resulta beneficiosa de acuerdo con Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), es que los estudiantes al estar constantemente en competencia van liberando endorfinas por lo que está más enfocado en el proceso de retención de conocimiento. Por otro lado, cuando el estudiante observa que está por debajo del nivel de sus compañeros tiende a esforzarse más para ocupar una posición alta en el ranking, lo que sirve como estímulo para superar las dificultades de forma gradual.

2.2.7. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo y el trabajo cooperativo tienden a ser conceptualizados de manera diferente por los autores, algunos consideran que son sinónimos o una rama del aprendizaje colaborativo. Sin embargo, hay otros que establecen diferencias entre ambos términos.

El presente trabajo se realizó bajo la conceptualización de Pere et al. (2016) quienes basan sus fundamentos en los hermanos Johnson, quienes promueven este tipo de aprendizaje relacionado con los juegos, ya que sostienen que el aula es como un campo de juego donde el rendimiento mejora cuando se trabaja de manera conjunta que con esfuerzos individuales. En el contexto educativo, donde la construcción del conocimiento de la cual es responsable el docente, se realiza designándole al alumnado un papel activo y de interacción con la sociedad y compañeros, por ello este tipo de aprendizaje es definido como aprendizaje colaborativo o cooperativo. La cualidad que caracteriza al aprendizaje colaborativo es que cuando un grupo de personas trabajan juntas para resolver un problema o actividad, aprende más de lo que aprendería de manera individual.

En el libro “El aprendizaje cooperativo en el aula”, los autores sostienen este término se refiere al uso didáctico de grupos reducidos donde los alumnos trabajan juntos para potenciar su propio aprendizaje y el de sus pares, es decir, se le asocia con la división de labores dentro del grupo de trabajo. Por ende, este método contrasta con el aprendizaje competitivo, en el que cada alumno trabaja en contra de los demás para alcanzar objetivos escolares tales como una calificación de “10” que sólo uno o algunos

pueden obtener, y con el aprendizaje individualista, en el que los estudiantes trabajan por su cuenta para lograr metas de aprendizaje desvinculadas de los demás alumnos. (Johnson y otros, 1999)

Además, son diversas bondades que confirman que esta manera de trabajo es pieza clave de un aprendizaje constructivista.

2.2.8. El Constructivismo, Desde un Punto de Vista Pedagógico

Desde un punto de vista pedagógico, el aprendizaje colaborativo consiste en llegar a un acuerdo mediante la participación de todos los miembros del grupo, y adquirir la voluntad para realizar una determinada actividad en la cual todos colaboran con la construcción del conocimiento. Por lo tanto, el aprendizaje colaborativo es parte del modelo constructivista que parte del proceso de socio construcción que facilita la apertura a la aceptación de diferentes perspectivas para reelaborar una alternativa.

Según algunos autores el constructivismo es “una corriente (dentro de la educación) que intenta plantear soluciones y explicar “el fracaso escolar” asegurando la construcción de aprendizajes compartidos y no jerárquicos, enriqueciendo las relaciones entre alumno y profesor procurando una modificación de sus esquemas cognitivos previos” (Carretero, 2009).

Así mismo, Araya, et al., (2007), sostienen que:

El constructivismo es aquella teoría que cuenta con explicaciones respecto a la formación del conocimiento, donde, el individuo construye un conocimiento respecto a la realidad en la se encuentra, por lo que, el conocimiento se obtiene

de acuerdo a la actuación del sujeto sobre la realidad que le permite experimentar y al mismo tiempo transformar las situaciones y objetos. Por tal motivo, el planteamiento constructivista puede ser conceptualizado de acuerdo a distintos puntos de vista y/o posturas, ya sean: histórico-filosóficos, antropológicos, epistemológicos, etc. (pág. 77)

Según Flórez (2000; como se cita en Araya, et al, 2007), se cuentan con cuatro corrientes: la evolucionista intelectual, el desarrollo intelectual, el desarrollo de habilidades cognoscitivas y el construccionismo social. La primera corriente se refiere a la educación como un proceso que está destinado a estimular diversas capacidades del individuo partiendo desde la deducción hasta la reflexión. La segunda corriente se relaciona estrechamente con el conocimiento científico como medio para desarrollar las potencialidades intelectuales. Por otro lado, el desarrollo de habilidades cognoscitivas entiende que lo más importante del proceso de aprendizaje no es el desarrollo de los contenidos sino el desarrollo de las habilidades cognoscitivas. Finalmente, el construccionismo social comparte la idea de que la creación del conocimiento es una experiencia compartida en lugar de ser individual, obligando así la interacción del individuo y el contexto (págs. 90-91).

Así mismo, otros autores han afirmado que: A partir de lo que el alumno posee, el potencializarlo y connotarlo positivamente es señal de respeto hacia su aportación, lo que, sin duda, favorece su autoestima. Plantearle desafíos a su alcance, observar una distancia óptima entre lo que aporta y lo que se le plantea, fomenta su interés y le permite confiar en sus propias posibilidades (Coll y otros, 1999, pág. 15).

Apoyados en lo que sostiene Vygotsky (1978), en la teoría constructivista, el aprendizaje necesariamente necesita la acción de un agente mediador que sea responsable de construir procesos que generen seguridad y la apropiación del conocimiento de los estudiantes para poder acceder al desarrollo próximo.

2.2.9. Dimensiones del Aprendizaje Colaborativo

Para que la cooperación funcione correctamente, existen cinco elementos básicos que de acuerdo con Johnson et al. (1999, pág. 5), hacen posible que los equipos de trabajo sean verdaderamente cooperativos:

- Interdependencia positiva: genera un compromiso entre todos los miembros del grupo para salir a flote de manera conjunta cuando sea necesario. De tal manera que, el éxito de cada individuo es gracias al resto del grupo y viceversa.
- Responsabilidad individual y grupal: la responsabilidad individual será medida por medio del desempeño de cada estudiante, para ello el grupo debe tener en claro sus objetivos para que los resultados de la evaluación individual sean transmitidos de manera exitosa a todos los miembros.
- Interacciones cara a cara: permite desarrollar dinámicas interpersonales debido a que promueven de manera personal el aprendizaje de los miembros del grupo, los cuales van adquiriendo un compromiso unos con otros, al igual que sus objetivos.
- Técnicas interpersonales y de equipo: los alumnos comprenden la importancia de la toma de decisiones, el manejo de conflictos, el ejercicio del liderazgo,

además deben sentirse motivados para posibilitar una colaboración eficiente, de tal manera que, desarrollarán habilidades sociales.

- Evaluación grupal: los miembros del equipo de manera conjunta analizan en qué medida están alcanzando sus metas, deben de determinar cuáles son las acciones positivas y negativas que se presentan en su proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, para efectos de la presente investigación se tomó las dimensiones “técnicas interpersonales” y “responsabilidad” dos de los elementos que mencionan los hermanos Johnson en cuanto se refiere al aprendizaje cooperativo como un método y técnica de conducción de aula mucho mejor que el aprendizaje individual y competitivo; ya que, las distintas relaciones humanas, el intelecto, el trabajo en equipo y la personalidad, promueven las habilidades cognitivas y la correcta práctica de valores, mejorando el buen desempeño, fortaleciendo relaciones e incluso mejorando la salud mental.

2.2.10. Bondades del Aprendizaje Colaborativo

De acuerdo con Johnson et al. (1999), el aprendizaje cooperativo a través del trabajo en equipo crea una interdependencia positiva, donde los esfuerzos de cada integrante benefician a todos los demás miembros, lo que genera un compromiso para alcanzar el éxito del reto que se le plantea al alumno. Así mismo, se refuerza la capacidad de liderazgo compartido.

A través del trabajo colaborativo, el estudiante poco a poco logrará su autonomía, siguiendo lo que busca el Ministerio de educación para la competencia transversal “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”:

“Esto le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión” (Ministerio de Educación, 2017, pág. 154)

El aprendizaje colaborativo como tal, cuenta con una gran cantidad de ventajas, pero principalmente, convierte a los estudiantes en individuos capaces de adquirir capacidades de liderazgo, autonomía; mejora su desenvolvimiento respecto a las relaciones interpersonales y los valores, fortalece sus capacidades y competencias.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. *Gamificación*

Según Cornellá et al. (2020), la gamificación consiste en diseñar un escenario donde los sujetos involucrados asumen un papel principal y protagónico, donde avanzan para alcanzar un objetivo propuesto haciendo uso de algunos de los elementos de juego (pág. 12).

2.3.2. *Juegos Serios*

De acuerdo a lo que manifiestan Cornellá et al. (2020), se denominan juegos serios a aquellos que tienen un propósito que va más allá del simple entretenimiento.

Se trata de propuestas diseñadas a partir de la mecánica del juego y del pensamiento del juego con el fin de facilitar el aprendizaje de un contenido específico.

2.3.3. *Edutainment*

Villers y Oswaldo (2022), explican que el Edutainment es todo contenido producido que nace desde el ámbito del entretenimiento pero que incorpora objetivos educativos mediante la aplicación de tecnologías innovadoras, además permite que temas poco abordados tradicionalmente por programas académicos, como el diseño de videojuegos, la creación digital o la programación sean incluidos en el currículo académico.

2.3.4. *Ludificación*

Perdonomo y Rojas (2019), sostiene que la ludificación es la manera en la cual se integran los elementos del juego dentro del diseño; de tal manera que, componentes como medallas, tablas de clasificación o rankings y gráficos de desempeño, tengan un impacto positivo en la percepción de la competencia y satisfacción personal de quienes son partícipes de estas experiencias.

2.3.5. *Mecánicas del Juego*

Herranzs y Colomo (2012), son las acciones básicas del juego que tienen como objetivo estimular al usuario. Estas operan mediante un sistema de reglas, incentivos y de retroalimentación que, buscan orientar el comportamiento hacia resultados que, en general, puedan ser anticipados.

2.3.6. *Feedback*

Herranz y Colomo (2012), afirman que el feedback se refiere a la información que se le brinda al individuo acerca de cómo está su rendimiento durante una actividad designada. Esta información debe brindarse en tiempo real y debe ser positiva, ya que así se estará reforzando la motivación y favoreciendo el avance continuo del participante.

2.3.7. *Aprendizaje Colaborativo*

De acuerdo con Roselli (2016), el aprendizaje colaborativo es un proceso colectivo, donde todos los integrantes del equipo intervienen activamente en el desarrollo de una tarea en común. Lo cual, no implica que no puedan surgir diferencias de roles, pero estas se generan de manera espontánea como resultado de la interacción que se produce entre los miembros.

2.3.8. *Técnicas Interpersonales*

Nieto (2018) plantea que las técnicas interpersonales son experiencias cara a cara, que estimulan el aprendizaje y el deseo de seguir adquiriendo conocimiento, propician un ambiente afectivo en el cual tanto las emociones como los sentimientos fortalecen las relaciones de compañerismo.

2.3.9. *Responsabilidad*

Escudero et al. (2018), determinan la responsabilidad como un valor del ser humano, que se caracteriza por la capacidad del individuo por actuar correctamente y comprometerse con metas compartidas dentro de una comunidad o grupo.

2.3.10. Interdependencia

Fuentes et al. (2021), señalan que la interdependencia es la interacción simultánea que se origina entre los miembros de un determinado equipo de trabajo, quienes interactúan y cumplen con sus funciones de manera activa y conjunta, las relaciones de apoyo y cooperación son mutuas y mediadas por el desempeño y/o esfuerzo individual, es decir, cada integrante es responsable de su propio acto para alcanzar los objetivos finales del equipo.

2.4. Formulación de Hipótesis

En el presente trabajo, en función a los objetivos y como respuesta a las interrogantes formuladas, se plantearon las siguientes hipótesis.

2.4.1. Hipótesis General

La aplicación de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

2.4.2. Hipótesis Específica

- a. La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.
- b. La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria

del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Gamificación

Definición conceptual: “Gamificar es aplicar estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables con el objetivo de que las personas implicadas adopten comportamientos determinados” (Ramírez, 2014, como se citó en Contreras y Eguia, (2017, p. 23)		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Gamificación	Mecánica de la recompensa	- Logros - Puntos - Medallas
	Mecánica de la competición	- Preguntas correctas - Participación - Retos

Tabla 2*Operacionalización de la Variable Aprendizaje Colaborativo*

Definición conceptual: “El aprendizaje colaborativo o cooperativo, tiene lugar cuando un grupo de personas trabajan juntas en la resolución de problemas o en tareas particulares de forma colaborativa, de manera que cada estudiante aprende más de lo que aprendería individualmente” (**Pere y otros, 2016, p. 434**)

Variable	Dimensiones	Indicadores
Aprendizaje Colaborativo	Técnicas interpersonales	- Gestión de equipo - Habilidades sociales
	Responsabilidad	- Individual - Equipo

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Descripción del Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

El presente trabajo corresponde a un tipo de investigación aplicada, ya que su objetivo fue resolver un problema, proporcionar pruebas y evidencias que presenten la influencia de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

La investigación aplicada, según Carrasco (2006) “se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (p. 43).

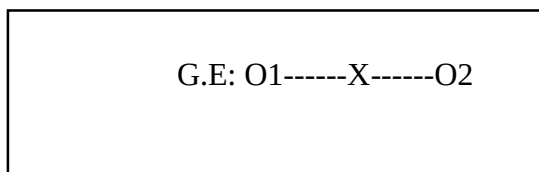
Así mismo, tuvo en enfoque cuantitativo que de acuerdo con Castro (2010), se hizo la recolección y el análisis de datos para dar respuesta a las preguntas de la investigación y consecutivamente comprobar las hipótesis que han sido planteadas previamente. Así mismo, para su mayor confiabilidad se hizo uso de la medición numérica y la estadística para establecer exactamente los patrones de comportamiento de la población.

3.1.2. Diseño de la Investigación

La presente investigación consideró un diseño metodológico de tipo pre experimental. Por lo que, fue adecuado para las dos variables de estudio: “La gamificación” y “el aprendizaje colaborativo” de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

Respecto a los sujetos de una investigación con diseño pre experimental, Hernández et al. (2014) afirma que éstos no se asignan al azar al grupo ni se emparejan, sino que dicho grupo ya están conformados antes del experimento: es un grupo intacto.

El diseño mencionado se graficó de la siguiente manera:



Donde:

G.E: Grupo experimental, conformado por 15 estudiantes matriculados en el tercer grado del nivel secundario que cursan la materia de Ciencias Sociales en la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco.

O1 : Pre test

O2 : Post Test

X: Tratamiento pre experimental

3.2. Descripción del Universo Físico y Social de Ejecución de la Investigación

La Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, está ubicada en Promuvi II Etapa, Pampas de Viñani s/n, del distrito Crnl. Gregorio Albarracín Lanchipa, provincia y departamento de Tacna. El área en que se encuentra es tipo urbana, con un alumnado mixto, en el turno continuo únicamente en la mañana. El apoyo que se evidencia por parte de los padres de familia es óptimo en cuanto se refiere a las actividades encargadas por los docentes para los estudiantes; considerando que en su mayoría conviven en un hogar clasificado como familia nuclear o moderna.

3.3. Descripción del Universo y Muestra

3.3.1. *Universo*

La población estuvo constituida por 90 estudiantes matriculados en el tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco. El universo entendido como un conjunto de objetos y/o personas que son participes en una investigación según indica Pineda et al. (1994), “puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros” (p. 108).

3.3.2. *Muestra*

Para efectos de la presente investigación el tamaño de muestra estuvo compuesto por 15 estudiantes en relación a la población que cursa el tercer grado del nivel secundario de la materia de Ciencias Sociales. Como sustento, Pineda et al. (1994), define la muestra como un “subconjunto o parte del universo o población en

que se llevará a cabo la investigación con el fin posterior de generalizar los hallazgos al todo” (p. 108)

3.4. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.4.1. Técnicas de Muestreo

La presente investigación se desarrolló bajo la técnica no probabilística con una muestra intencional, debido a que los estudiantes se encuentran agrupados en un salón de y sección. Llamada muestra dirigida “supone un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización. Se usan en diversas investigaciones cuantitativas y cualitativas” (Hernández Sampieri y otros, 2014, p. 189).

Según Hernández (2021), el muestreo no probabilístico por conveniencia, es un método donde la muestra se selecciona de acuerdo a la conveniencia del encargado de la investigación, lo que permite elegir de manera arbitraria cuantos pueden ser partícipes del estudio.

3.4.2. Técnicas de Recolección de Datos

Para la presente investigación se aplicaron dos instrumentos en dos momentos (pretest y postest): un cuestionario sobre gamificación, con las dimensiones mecánica de la recompensa y mecánica de la competición; y un cuestionario sobre aprendizaje colaborativo, con las dimensiones técnicas interpersonales y responsabilidad. Ambos instrumentos permitieron comparar los resultados antes y después de la intervención.

3.4.3. Técnicas de Procesamiento de Datos y Análisis de Datos

Los datos se recopilaron de manera personal y presencial. La información recogida fue procesada mediante la construcción de tablas y gráficos para lo cual se utilizó programas estadísticos como Microsoft Excel y SPSS versión 26.

3.4.4. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos

En la presente investigación se aplicó el Alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad del instrumento. Así mismo, la validez del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos, quienes son especialistas en el área para que de esta manera se pueda obtener buenos resultados.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

4.1.1. De Implementación

Antes de dar inicio con la investigación se dio elaboración la prueba de entrada (pre test) y la prueba de salida (post test). Antes de su aplicación fueron validados según las normas de confiabilidad establecidos.

4.1.2. De Coordinación

La oficina de dirección de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco, tras una reunión de coordinación, otorgó los permisos correspondientes para dar inicio a la investigación.

Seguidamente, se procedió a coordinar la aplicación de los instrumentos de investigación y las sesiones de aprendizaje con el docente del área de ciencias sociales del tercer grado de secundaria.

4.1.3. De Aplicación

El siguiente paso realizado después de las coordinaciones necesarias fue la aplicación de la prueba de entrada, el desarrollo de las sesiones de aprendizaje

siguiendo el cronograma indicado por el docente, finalizando con la prueba de salida. El inicio de la aplicación de los instrumentos de investigación se dio inicio en el mes de agosto y concluyéndose en el mes de octubre, con una duración de cuatro horas pedagógicas distribuidas en entre los días de la semana.

4.2. Resultados de la Investigación

En esta parte del trabajo se presentan los resultados analizados, interpretados y procesados de la información recogida de los participantes en el experimento de sustentación que la gamificación es una actividad o recursos didáctico conveniente para el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

En tal sentido, a continuación, se presentan los datos correspondientes al pre como al post test.

4.2.1. Sobre pre test

4.2.1.1. Sobre Gamificación

Tabla 3

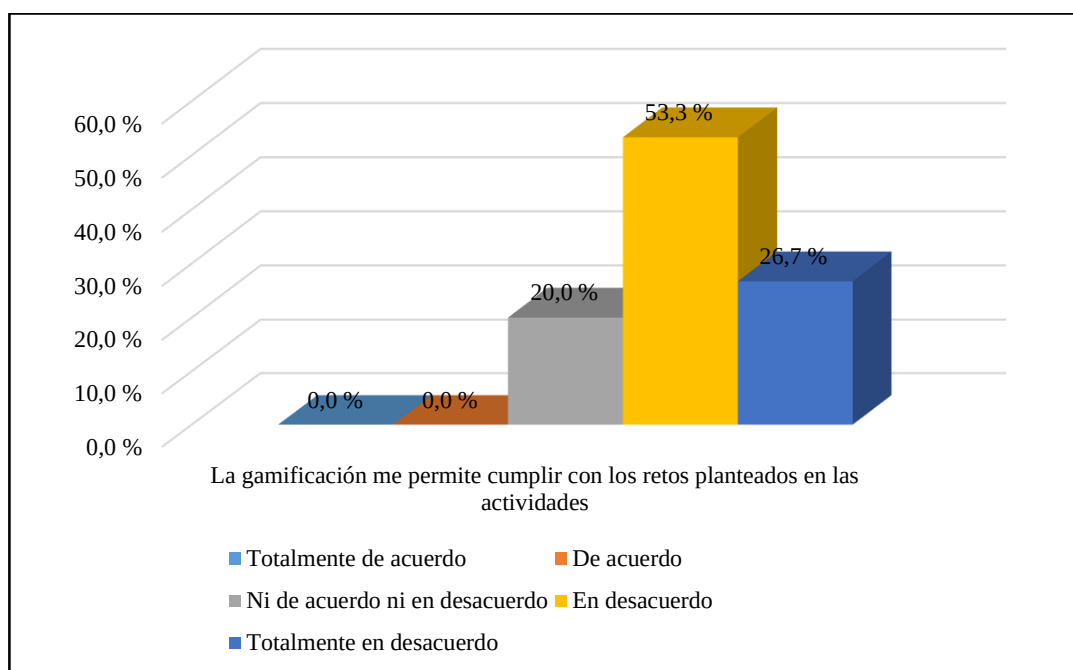
Pre test de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
V á l i d o	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	0	0,0	0,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	20,0	20,0
	En desacuerdo	8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,7	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Contiene los resultados de la evaluación de entrada aplicada a los estudiantes de la muestra

Figura 1

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 1



Análisis e interpretación de la tabla 3

La información de la tabla 3, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: La gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 0,0% están “De acuerdo”; el 20,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,7% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

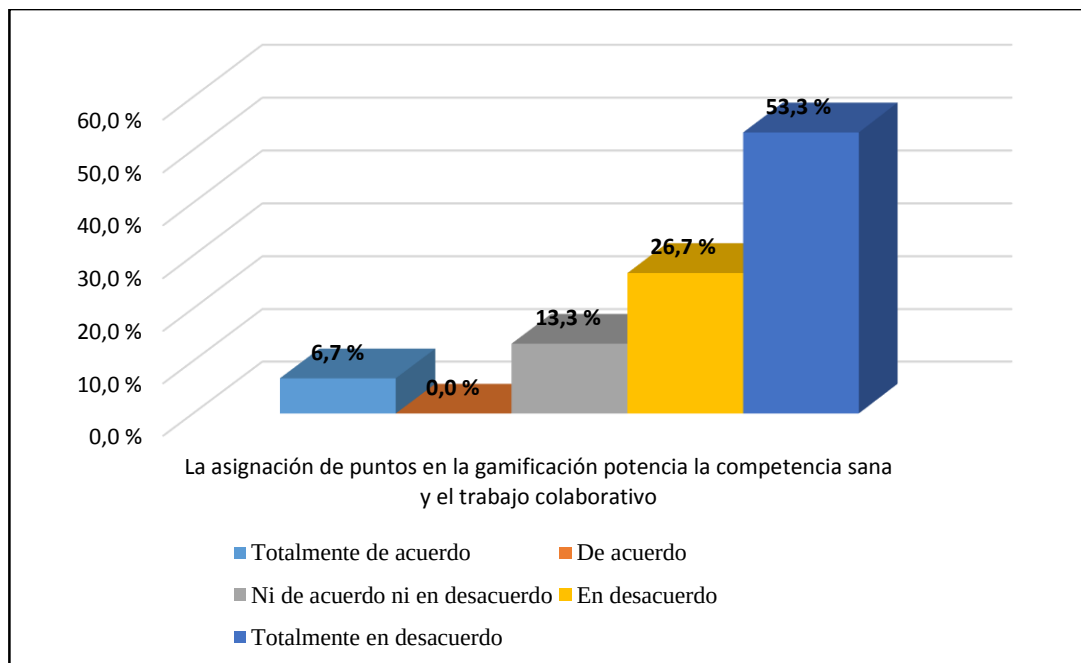
Tabla 4

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2

			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	de	1	6,7	6,7
	De acuerdo		0	0,0	0,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		2	13,3	20,0
	En desacuerdo		4	26,7	46,7
	Totalmente en desacuerdo	en	8	53,3	100,0
Total			15	100,0	

Figura 2

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2



Análisis e interpretación de la tabla 4

La tabla 4, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: La asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 0,0% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 26,7% están “En desacuerdo”; y el 53,3% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente en desacuerdo” al señalar que la asignación de puntos en la gamificación potencia la

competencia sana y el trabajo colaborativo, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

Tabla 5

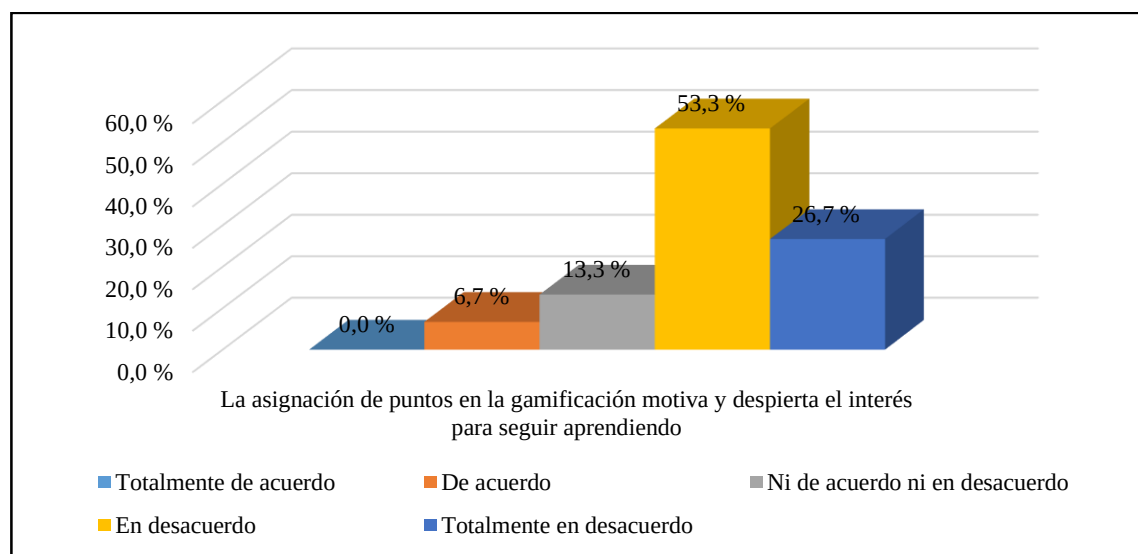
Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3

			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	de	0	0,0	0,0
	De acuerdo		1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		2	13,3	20,0
	En desacuerdo		8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	en	4	26,7	100,0
	Total		15	100,0	

Figura

3

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3



Análisis e interpretación de la tabla 5

Los datos de la tabla 5, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: La asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,7% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

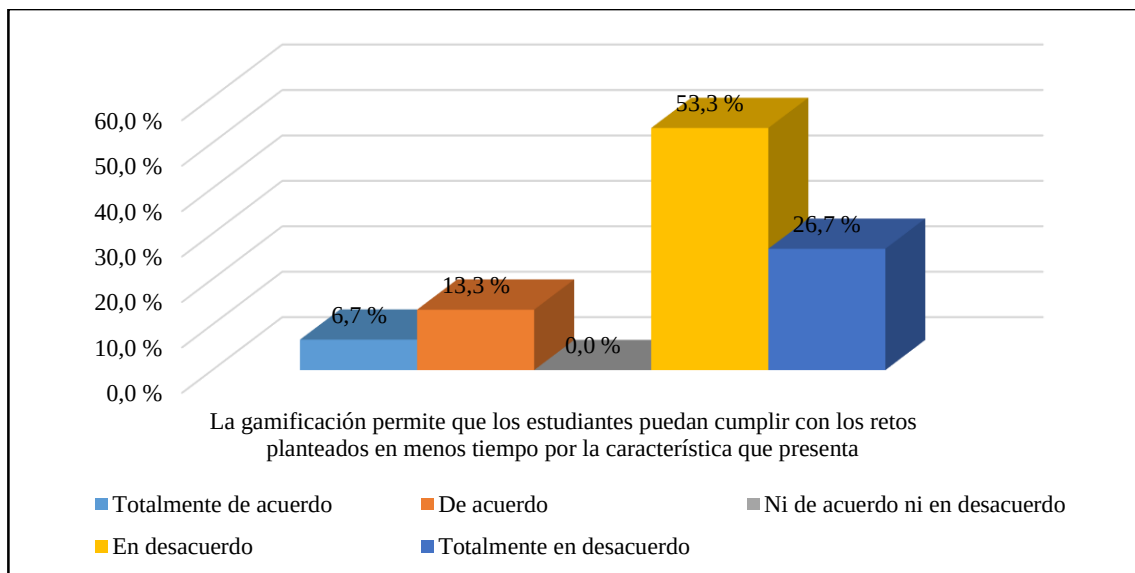
Tabla 6

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	2	13,3	20,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,7	100,0
	Total	15	100,0	

Figura**4**

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4



Análisis e interpretación de la tabla 6

Respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: La gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos planteados en menos tiempo por la característica que presenta, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 13,3% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,7% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos

planteados en menos tiempo por la característica que presenta, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

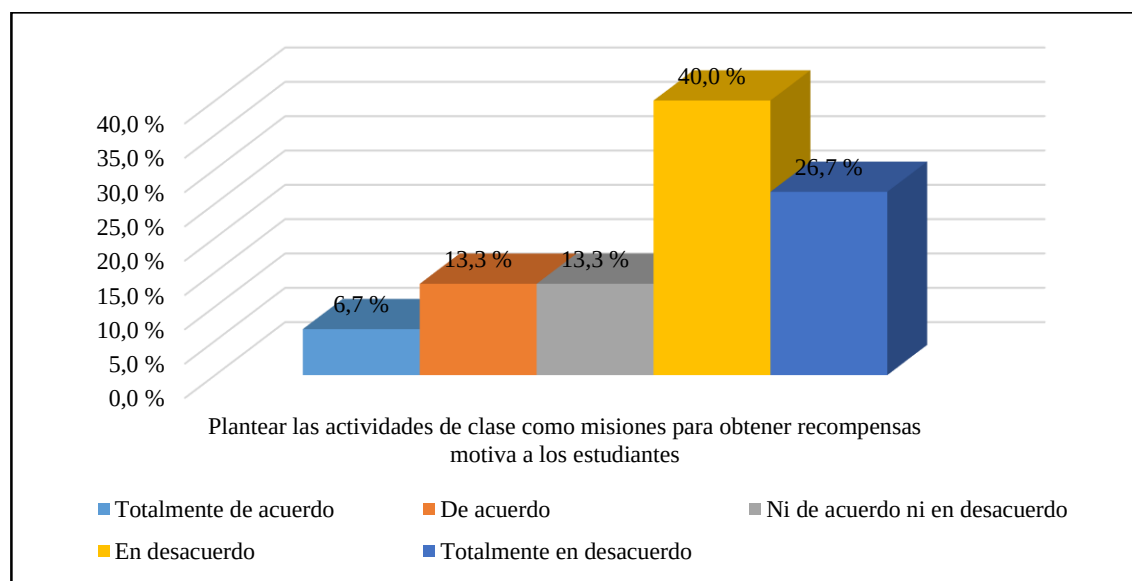
Tabla 7

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	2	13,3	20,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	33,3
	En desacuerdo	6	40,0	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,7	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 5

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5



Análisis e interpretación de la tabla 7

La tabla 7, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: Plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 13,3% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 40,0% están “En desacuerdo”; y el 26,7% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 40,0%.

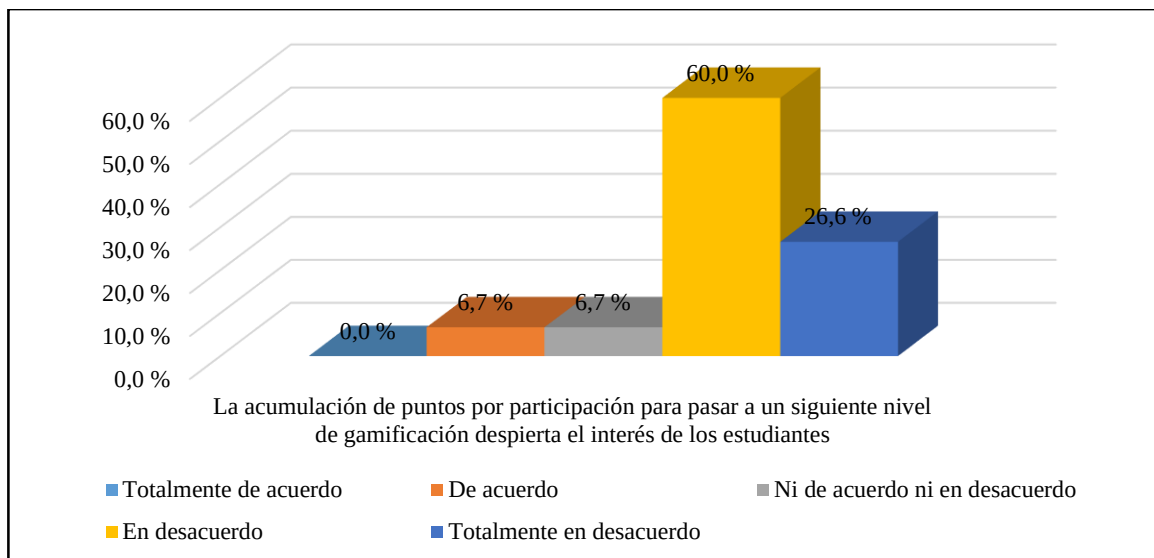
Tabla 8

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	13,3
	En desacuerdo	9	60,0	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura**6**

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6



Análisis e interpretación de la tabla 8

La tabla 8, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: La acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 60,0% están “En desacuerdo”; y el 26,6% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de

gamificación despierta el interés de los estudiantes, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 60,0%.

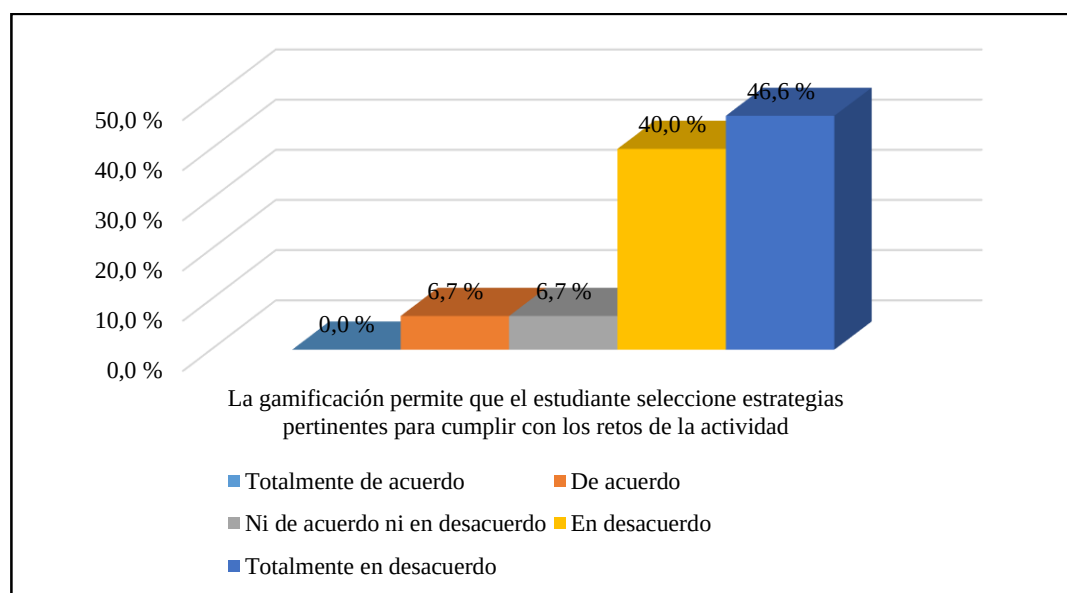
Tabla 9

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	13,3
	En desacuerdo	6	40,0	53,3
	Totalmente en desacuerdo	7	46,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 7

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7



Análisis e interpretación de la tabla 9

Los datos de la tabla 9, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: La gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 40,0% están “En desacuerdo”; y el 46,6% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente en desacuerdo” al señalar que la gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 46,6%.

Tabla

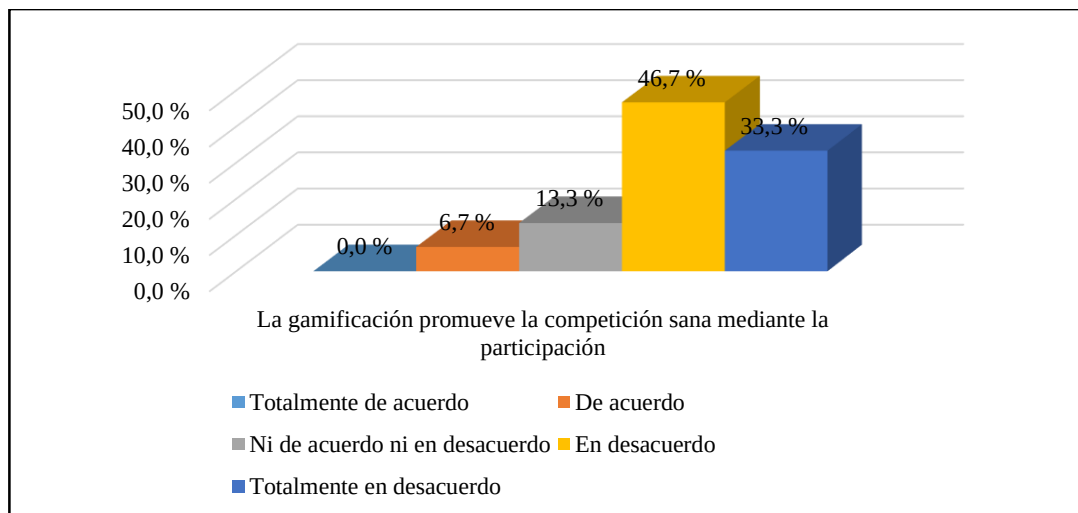
9

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	20,0
	En desacuerdo	7	46,7	66,7
	Totalmente en desacuerdo	5	33,3	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 8

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8



Análisis e interpretación de la tabla 10

Sobre la tabla 10, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: La gamificación promueve la competición sana mediante la participación, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 46,7% están “En desacuerdo”; y el 33,3% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la gamificación promueve la competición sana mediante la participación, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 46,7%.

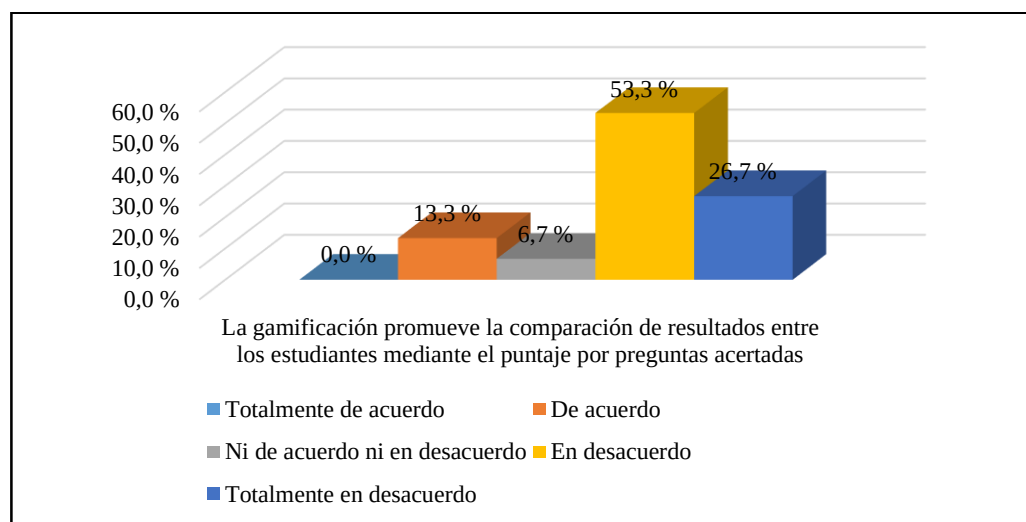
Tabla 10

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	2	13,3	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	20,0
	En desacuerdo	8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,7	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 9

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9



Análisis e interpretación de la tabla 11

Los datos de la tabla 11, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”,

según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: La gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 13,3% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,7% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que la gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 53,3%.

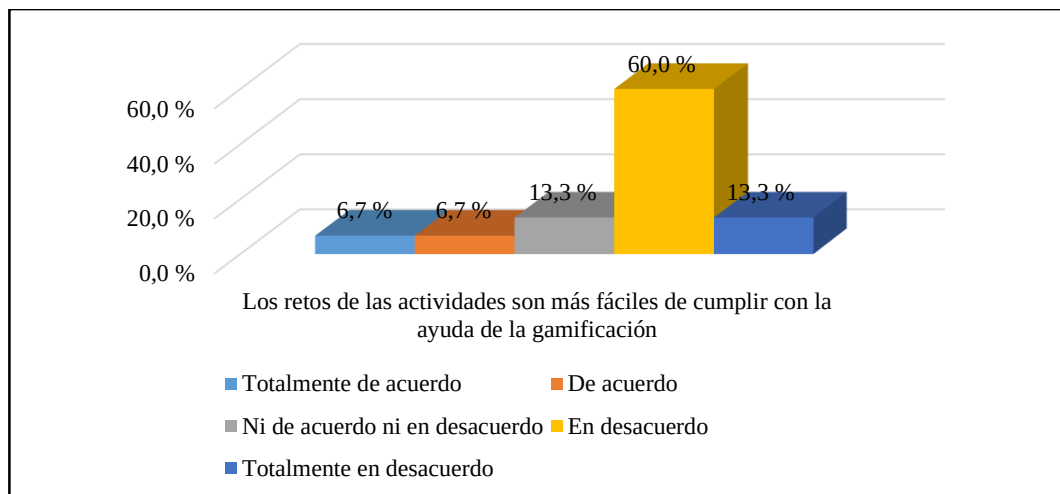
Tabla 11

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	26,7
	En desacuerdo	9	60,0	86,7
	Totalmente en desacuerdo	2	13,3	100,0
	Total	15	100,0	

Figura**10**

Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10



Análisis e interpretación de la tabla 12

La tabla 12, respecto al pretest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: Los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 60,0% están “En desacuerdo”; y el 13,3% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “En desacuerdo” al señalar que los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 60,0%.

Tabla 12

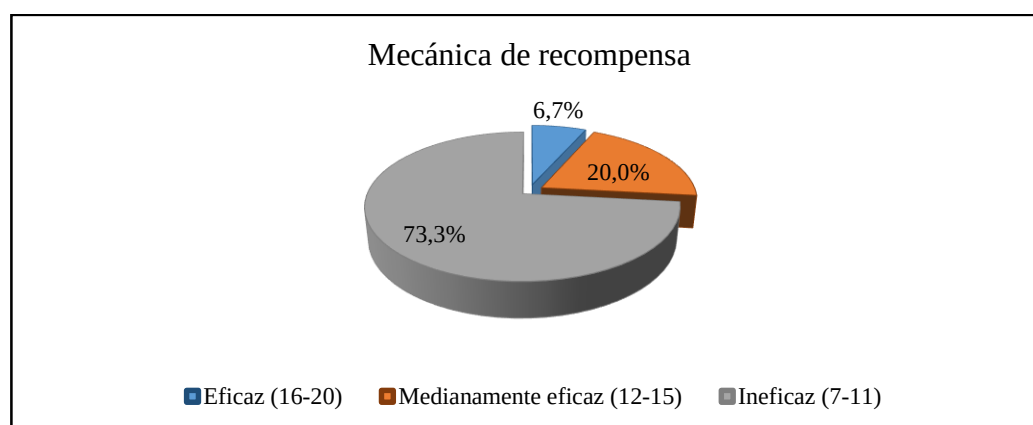
Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (16-20)	1	6,7	6,7
	Medianamente eficaz (12-15)	3	20,0	26,7
	Ineficaz (7-11)	11	73,3	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Corresponde al consolidado de los resultados presentados en las tablas 3 al 7.

Figura**11**

Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa.



Análisis e interpretación de la tabla 13

Respecto a la prueba de pretest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, teniendo los siguientes datos: el 6,7% de los estudiantes mostraron que la gamificación

es “Eficaz”; el 20,0% señala que es “Medianamente eficaz”; y el 73,3% de estudiantes señalan que la gamificación es “Ineficaz”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Ineficaz”, como lo demuestra el consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, corroborándose con el 73,3%.

Tabla 13

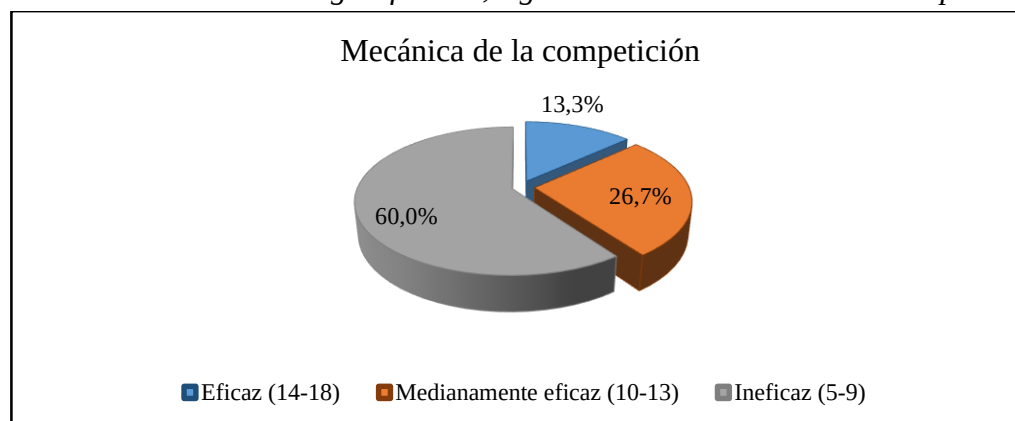
Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (14-18)	2	13,3	13,3
	Medianamente eficaz (10-13)	4	26,7	40,0
	Ineficaz (5-9)	9	60,0	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Corresponde al consolidado de los resultados presentados en las tablas 8 al 12

Figura 12

Consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición.



Análisis e interpretación de la tabla 14

Respecto a la prueba de pretest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, teniendo los siguientes datos: el 13,3% de los estudiantes mostraron que la gamificación es “Eficaz”; el 26,7% señala que es “Medianamente eficaz”; y el 60,0% de estudiantes señalan que la gamificación es “Ineficaz”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Ineficaz”, como lo demuestra el consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, corroborándose con el 60,0%.

Tabla 14

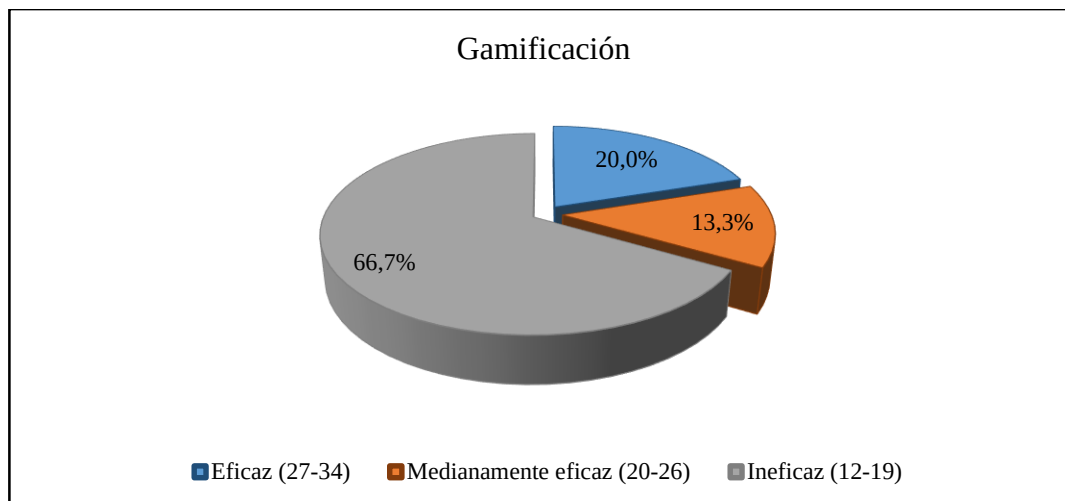
Consolidado del Pretest de gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (27-34)	3	20,0	20,0
	Medianamente eficaz (20-26)	2	13,3	33,3
	Ineficaz (12-19)	10	66,7	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Corresponde al consolidado de los resultados presentados en las tablas 3 al 12

Figura 13

Consolidado del Pretest de gamificación.



Análisis e interpretación de la tabla 15

La tabla 15, respecto a la prueba de pretest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de gamificación, teniendo los siguientes datos: el 20,0% de los estudiantes mostraron que la gamificación es “Eficaz”; el 13,3% señala que es “Medianamente eficaz”; y el 66,7% de estudiantes señalan que la gamificación es “Ineficaz”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Ineficaz”, como lo demuestra el consolidado del Pretest de gamificación, corroborándose con el 66,7%.

4.2.1.2. Sobre Aprendizaje Colaborativo

A continuación, se presenta la información referida a la evaluación (prueba) de entrada aplicada a los estudiantes de la muestra, antes de la aplicación del experimento, con el propósito de conocer el nivel de aprendizaje colaborativo quien la que participan y genera el docente.

Tabla 15

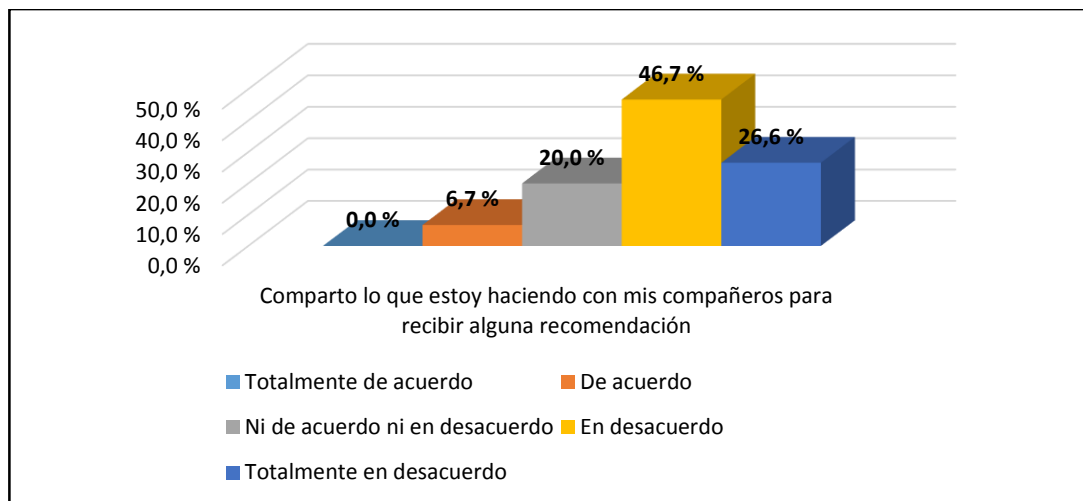
Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	20,0	26,7
	En desacuerdo	7	46,7	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Comprende la información resultante de la evaluación de entrada aplicada a los estudiantes de la muestra.

Figura 14

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1



Análisis e interpretación de la tabla 16

La información de la tabla 16, respecto al pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: Comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 20,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 46,7% están “En desacuerdo”; y el 26,6% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, que están “En desacuerdo” al señalar que comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna

recomendación, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 46,7%.

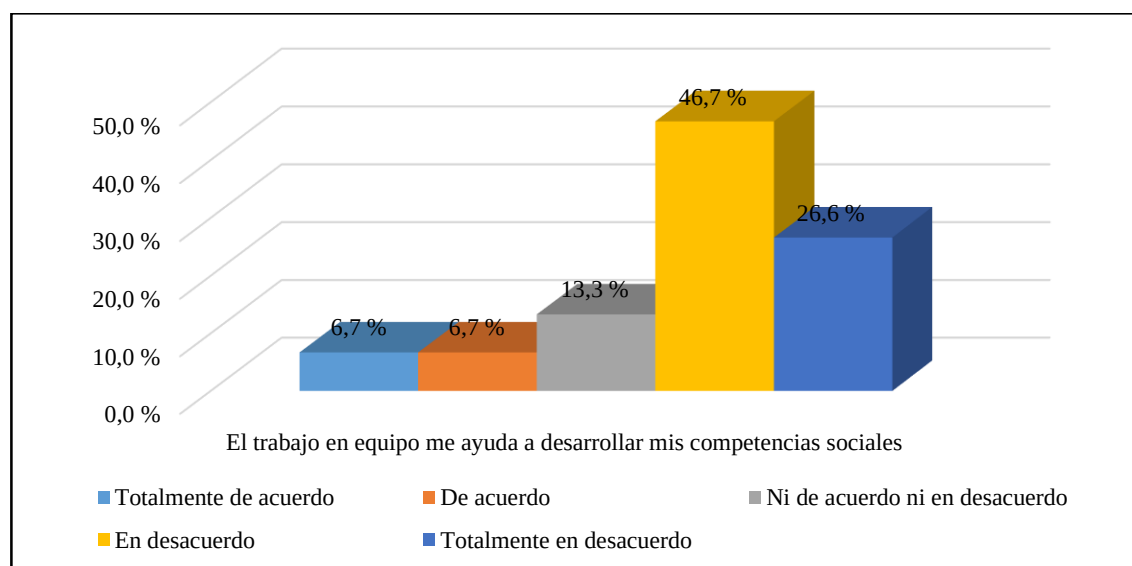
Tabla 16

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	26,7
	En desacuerdo	7	46,7	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 15

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2



Análisis e interpretación de la tabla 17

La información de la tabla 17, respecto al pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: El trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 46,7% están “En desacuerdo”; y el 26,6% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, que están “En desacuerdo” al señalar que el trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 46,7%.

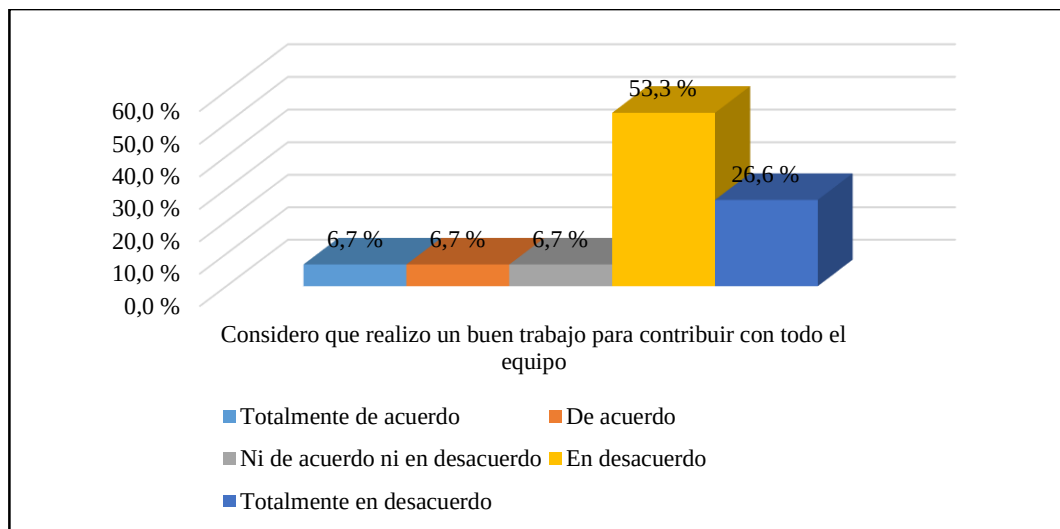
Tabla 17

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	20,0
	En desacuerdo	8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 16

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3



Análisis e interpretación de la tabla 18

La información de la tabla 18, respecto al pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: Considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”, “De acuerdo”, y “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,6% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 53,3%.

Tabla 18

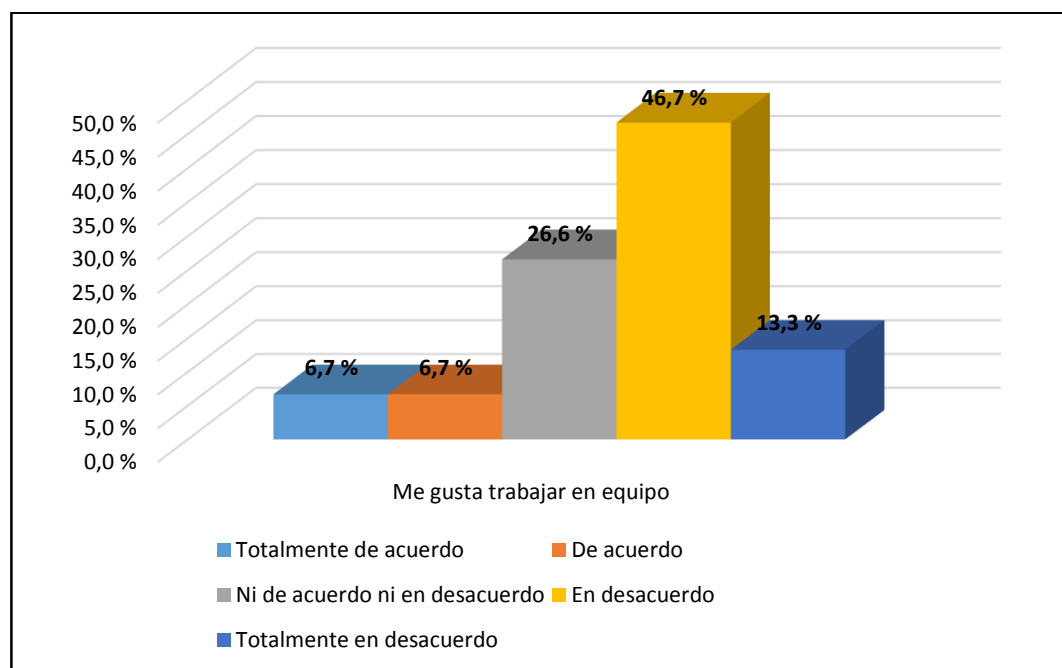
Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	26,6	40,0
	En desacuerdo	7	46,7	86,7
	Totalmente en desacuerdo	2	13,3	100,0
	Total	15	100,0	

Figura

17

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4



Análisis e interpretación de la tabla 19

Respecto a la tabla 19 sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: Me gusta trabajar en equipo, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 26,6% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 46,7% están “En desacuerdo”; y el 13,3% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que me gusta trabajar en equipo, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 46,7%.

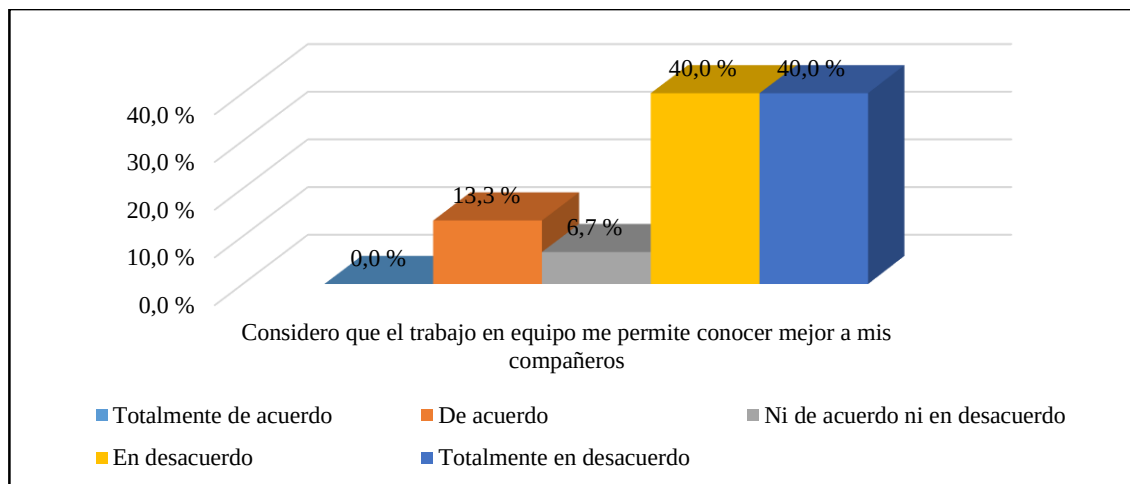
Tabla 19

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	2	13,3	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	20,0
	En desacuerdo	6	40,0	60,0
	Totalmente en desacuerdo	6	40,0	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 18

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5



Análisis e interpretación de la tabla 20

Analizando la tabla 20 sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: Considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 13,3% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 40,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo” al señalar que considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 40,0%.

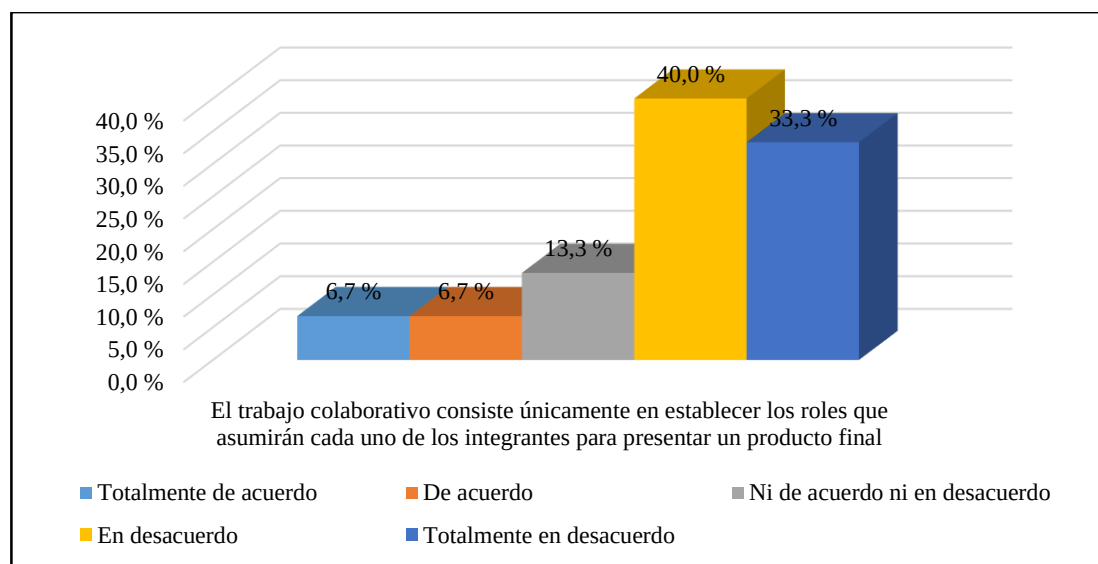
Tabla 20

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	26,7
	En desacuerdo	6	40,0	66,7
	Totalmente en desacuerdo	5	33,3	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 19

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6



Análisis e interpretación de la tabla 21

La información de la tabla 21, sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio

Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 40,0% están “En desacuerdo”; y el 33,3% están “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 40,0%.

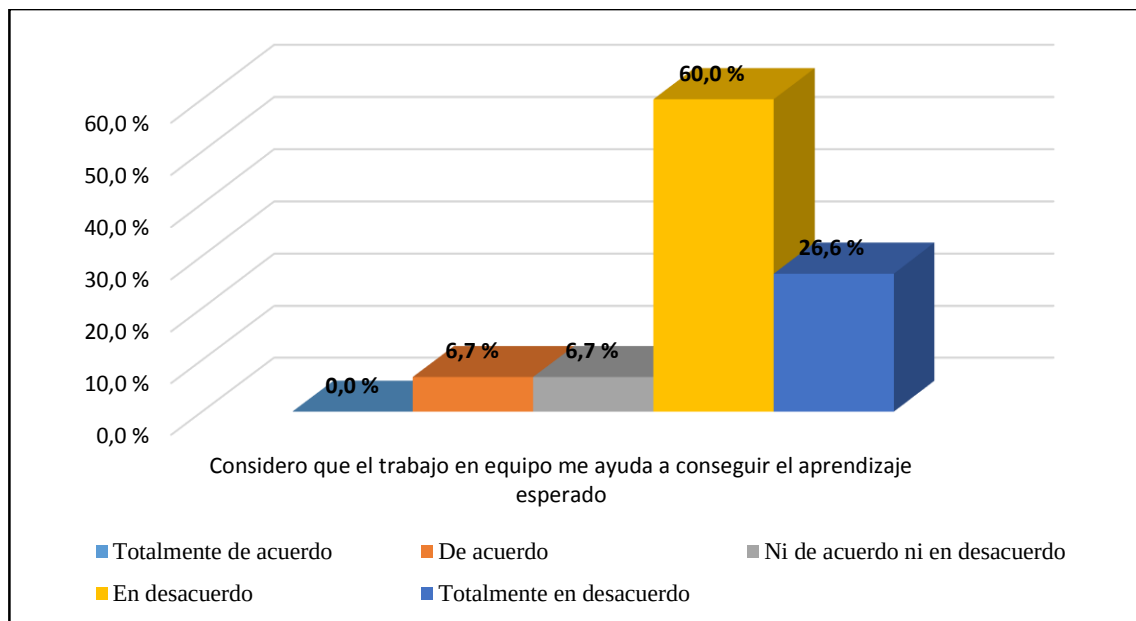
Tabla 21

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	0	0,0	0,0
	De acuerdo	1	6,7	6,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	13,3
	En desacuerdo	9	60,0	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 20

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7



Análisis e interpretación de la tabla 22

La información de la tabla 22, sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: Considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado, es la siguiente: el 0,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 60,0% están “En desacuerdo”; y el 26.6% están “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que considero

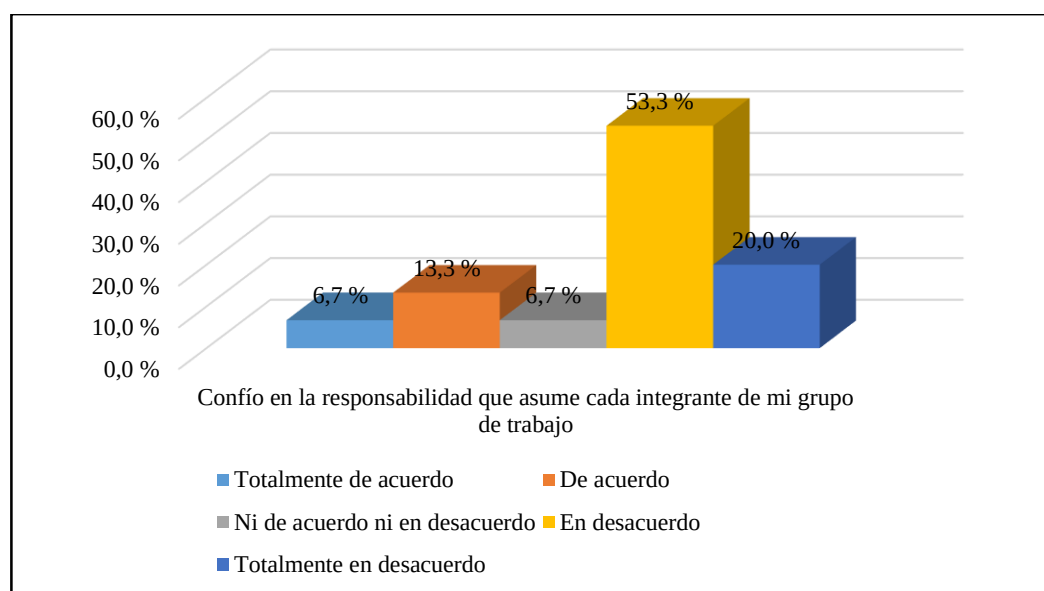
Tabla 22

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	2	13,3	20,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	26,7
	En desacuerdo	8	53,3	80,0
	Totalmente en desacuerdo	3	20,0	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 21

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8



Análisis e interpretación de la tabla 23

La tabla 23, sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”,

según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: Confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 13,3% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 20.0% están “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 53,3%.

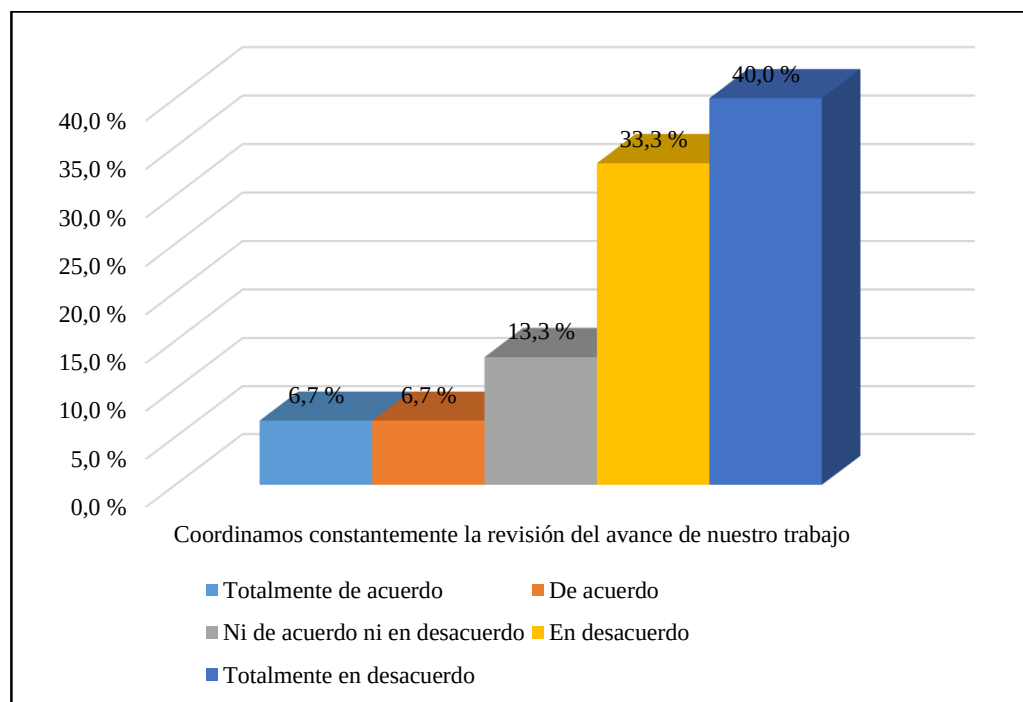
Tabla 23

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	26,7
	En desacuerdo	5	33,3	60,0
	Totalmente en desacuerdo	6	40,0	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 22

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9



Análisis e interpretación de la tabla 24

La tabla 24, sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: Coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 6,7% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 33,3% están “En desacuerdo”; y el 40,0% están “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “Totalmente en desacuerdo” al señalar que coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 40,0%.

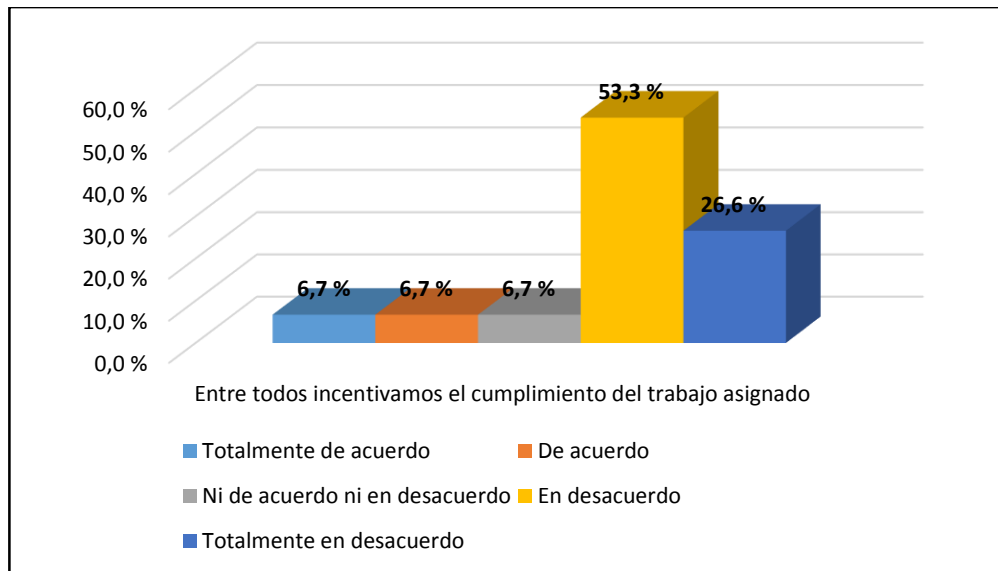
Tabla 24

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	1	6,7	6,7
	De acuerdo	1	6,7	13,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	20,0
	En desacuerdo	8	53,3	73,3
	Totalmente en desacuerdo	4	26,6	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 23

Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10



Análisis e interpretación de la tabla 25

Los datos analizados en la tabla 25, sobre el pretest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: Entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado, es la siguiente: el 6,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”, “De acuerdo”, y “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 53,3% están “En desacuerdo”; y el 26,6% están “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar en el pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “En desacuerdo” al señalar que entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 53,3%.

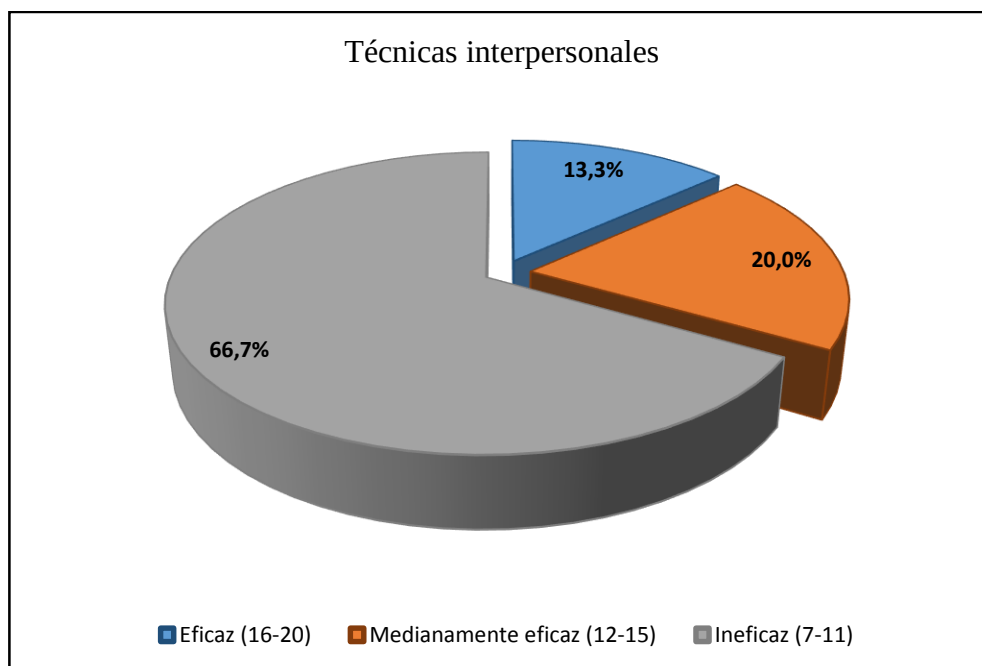
Tabla 25

Consolidado del pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Técnicas Interpersonales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (16-20)	2	13,3	13,3
	Medianamente eficaz (12-15)	3	20,0	33,3
	Ineficaz (7-11)	10	66,7	100,0
	Total	15	100,0	

Figura 24

Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Técnicas Interpersonales



Análisis e interpretación de la tabla 26

Respecto a la prueba de pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, teniendo los siguientes datos: el 13,3% de los estudiantes mostraron un aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el 20,0% alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 66,7% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Ineficaz”, como lo demuestra el consolidado del pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 66,7% del total de la muestra.

Tabla

26

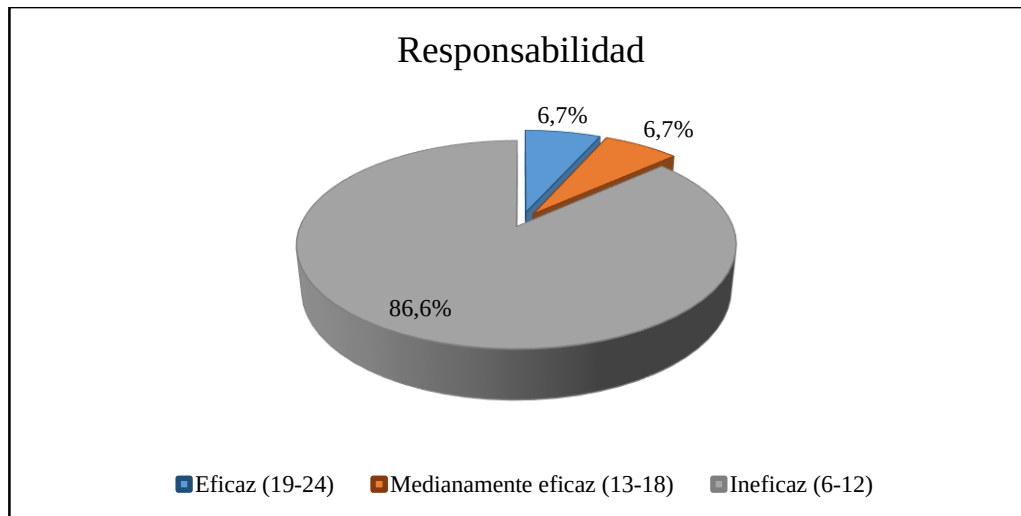
Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Responsabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (19-24)	1	6,7	6,7
	Medianamente eficaz (13-18)	1	6,7	13,3
	Ineficaz (6-12)	13	86,6	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Los datos corresponden al consolidado de los resultados presentados en las tablas 21 al 25

Figura 25

Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo, según Dimensión: Responsabilidad



Análisis e interpretación de la tabla 27

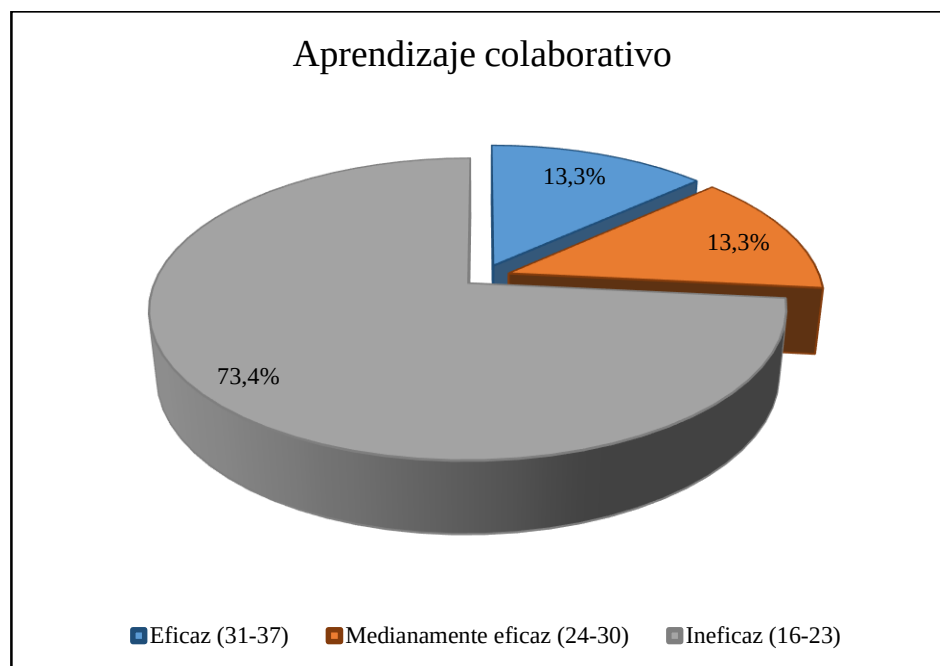
Sobre la prueba de pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, teniendo los siguientes datos: el 6,7% de los estudiantes mostraron un aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el mismo porcentaje (6,7%) alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 86,6% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Ineficaz”, como lo demuestra el consolidado del pretest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 86,6% del total de la muestra.

Tabla 27*Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (31-37)	2	13,3	13,3
	Medianamente eficaz (24-30)	2	13,3	26,7
	Ineficaz (16-23)	11	73,4	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Los datos corresponden al consolidado de los resultados presentados en tablas 16 al 25

Figura 26*Consolidado del Pretest de Aprendizaje Colaborativo*

Análisis e interpretación de la tabla 28

La información de la tabla 28, sobre la prueba de pretest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de aprendizaje colaborativo, teniendo los siguientes datos: el 13,3% de los estudiantes mostraron un aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el mismo porcentaje (13,3%) alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 73,4% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Ineficaz”, como lo demuestra los resultados del consolidado del pretest de aprendizaje colaborativo, corroborándose con el 73,4% del total de la muestra.

4.2.2. Resultados del Posttest

Una vez aplicada la experiencia sobre la gamificación, se midió los resultados a través de una prueba de salida. Los resultados que se presenta a continuación, aportan a la comprensión y aceptación de las bondades del uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades de aprendizaje colaborativo.

4.2.2.1. Sobre Gamificación

Tabla 28

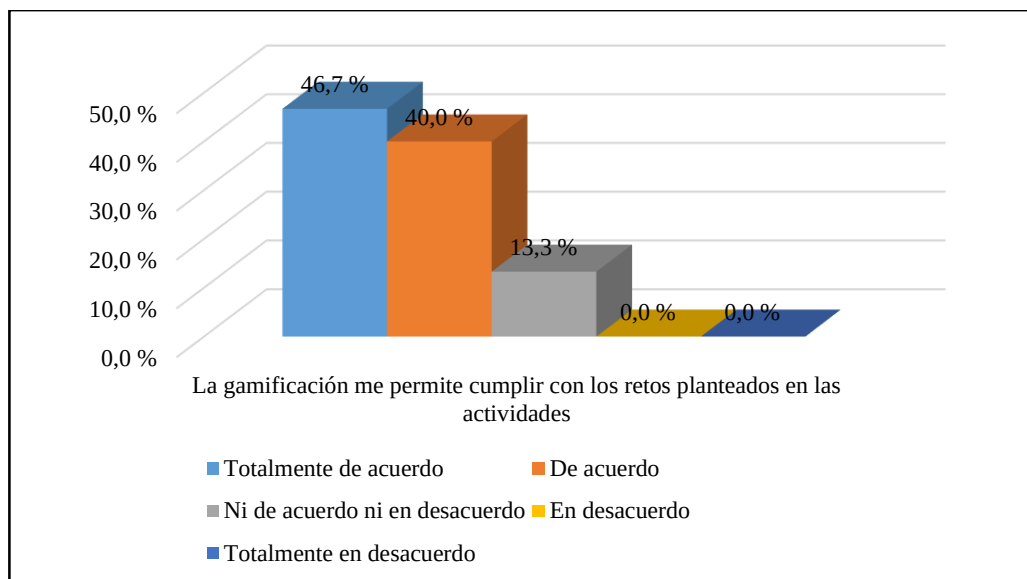
Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	7	46,7	46,7
	De acuerdo	6	40,0	86,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Nota: La información corresponde a los resultados de la evaluación de salida aplicada a los estudiantes de la muestra.

Figura 27

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 1



Análisis e interpretación de la tabla 29

La información de la tabla 29, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: **La gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades**, es la siguiente: el 46,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 40,0% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **la gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades**, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 46,7%.

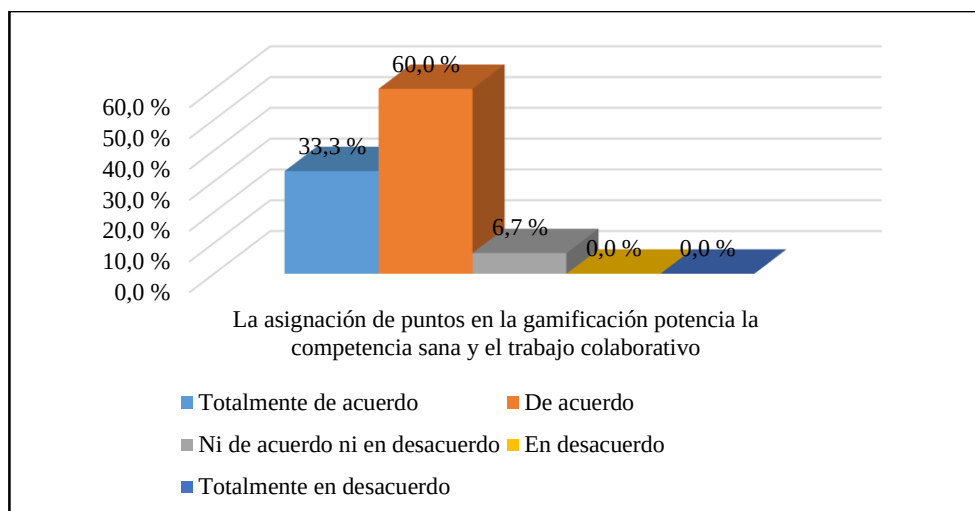
Tabla 29

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	5	33,3	33,3
	De acuerdo	9	60,0	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 28

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 2



Análisis e interpretación de la tabla 30

La tabla 30, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: **La asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo**, es la siguiente: el 33,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “De acuerdo” al señalar que **la asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo**, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 60,0%.

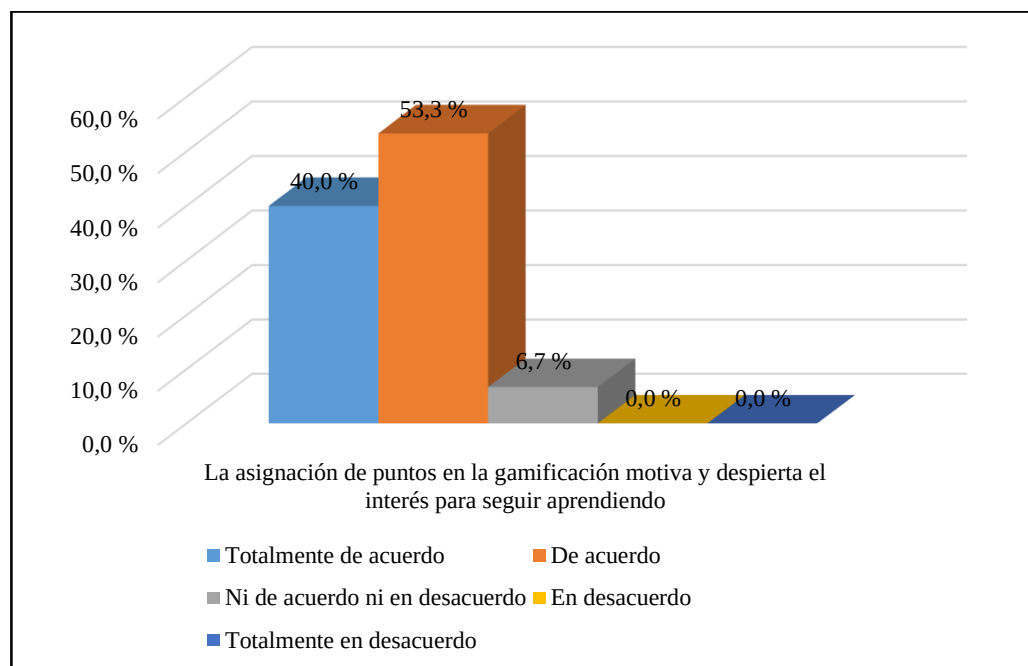
Tabla 30

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	8	53,3	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 29

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 3



Análisis e interpretación de la tabla 31

Los datos de la tabla 31, respecto al posttest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: **La asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 53,3% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “De acuerdo” al señalar que la **asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo**, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

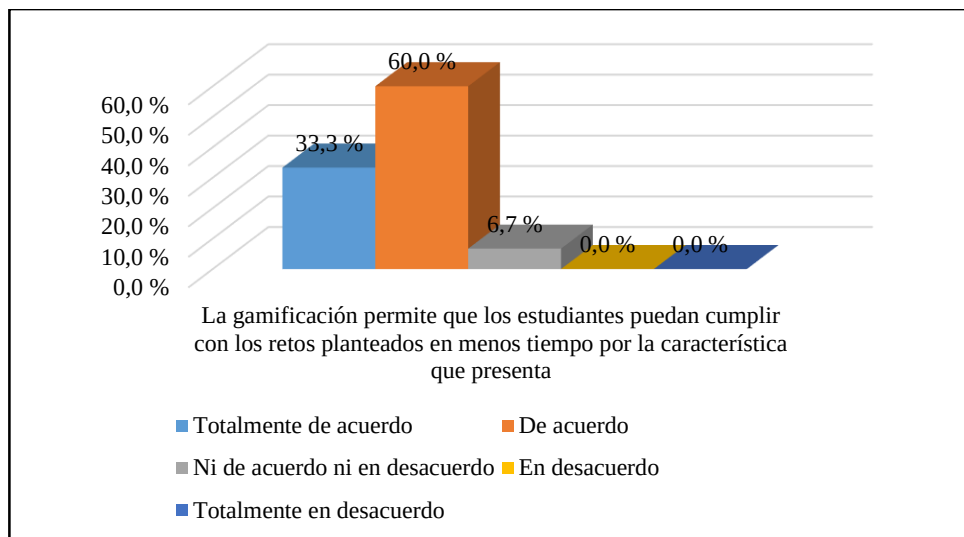
Tabla 31

Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	5	33,3	33,3
	De acuerdo	9	60,0	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 30

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 4



Análisis e interpretación de la tabla 32

Respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: **La gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos planteados en menos tiempo por la característica que presenta**, es la siguiente: el 33,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “De acuerdo” al señalar que **la gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos**

planteados en menos tiempo por la característica que presenta, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 60,0%.

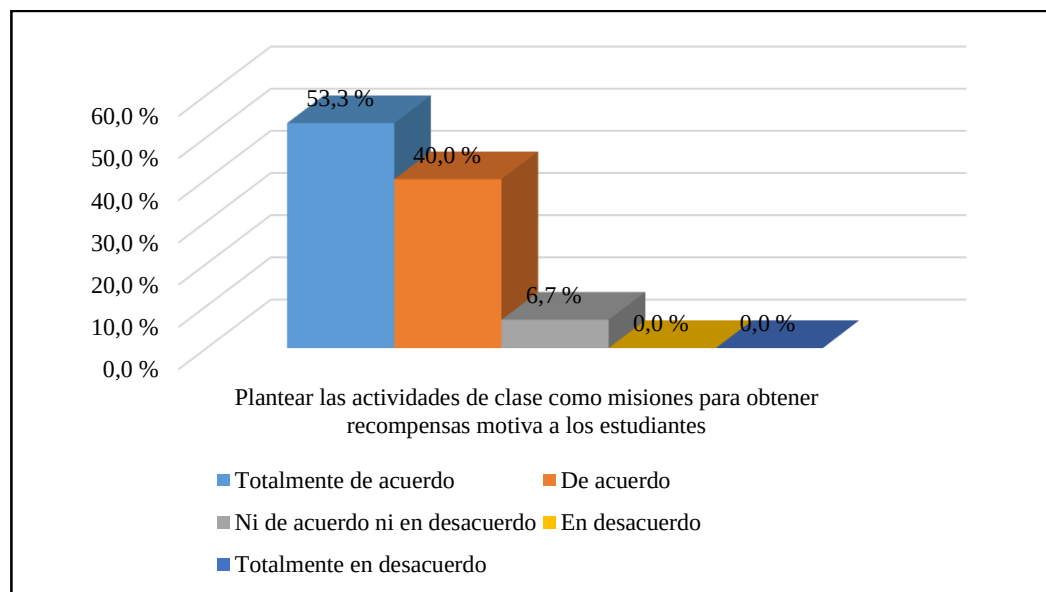
Tabla 32

Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	8	53,3	53,3
	De acuerdo	6	40,0	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 31

Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, e ítem 5



Análisis e interpretación de la tabla 33

La tabla 33, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de recompensa; respecto al ítem: **Plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes**, es la siguiente: el 53,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 40,0% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes**, según la dimensión Mecánica de recompensa, corroborándose con el 53,3%.

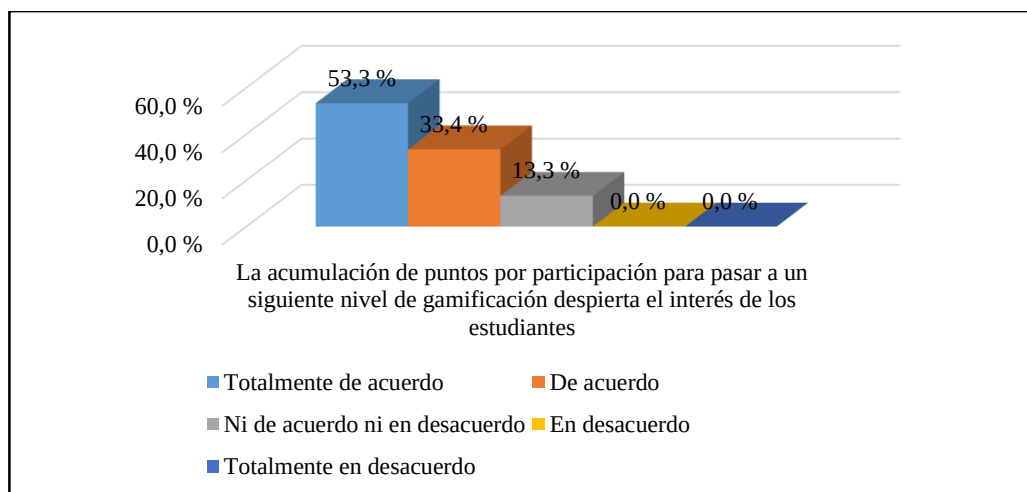
Tabla 33

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	8	53,3	53,3
	De acuerdo	5	33,4	86,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 32

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 6



Análisis e interpretación de la tabla 34

La tabla 34, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: **La acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes**, es la siguiente: el 53,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 33,4% están “De acuerdo”; el 13,3% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **la acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes**, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 53,3%.

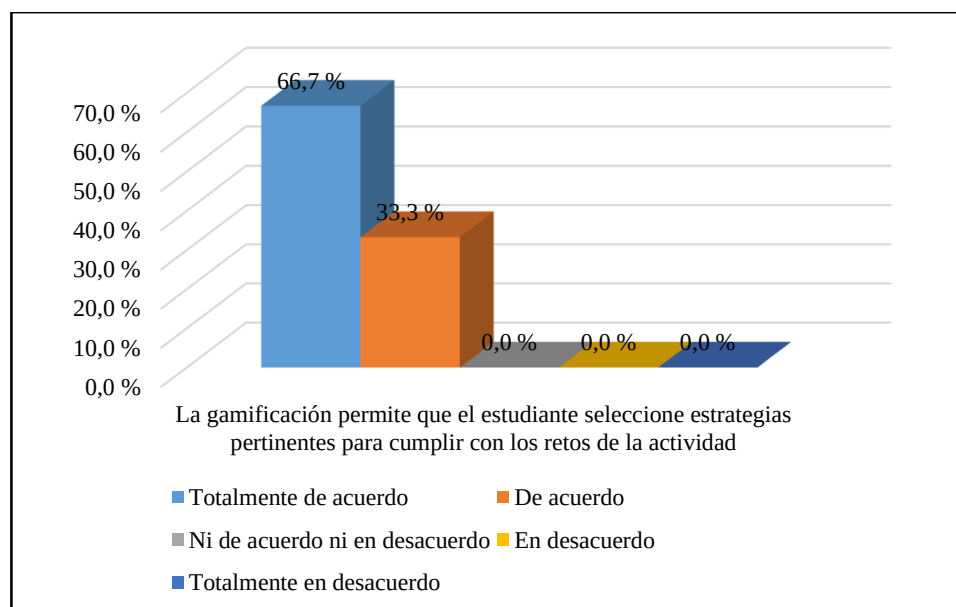
Tabla 34

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	10	66,7	66,7
	De acuerdo	5	33,3	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 33

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 7



Análisis e interpretación de la tabla 35

Los datos de la tabla 35, respecto al posttest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: **La gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad**, es la siguiente: el 66,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 33,3% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **la gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad**, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 66,7%.

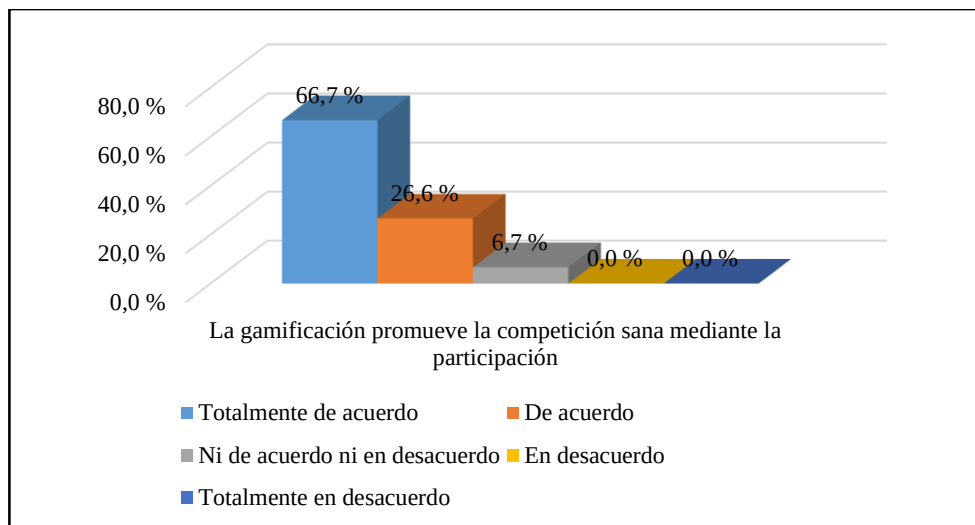
Tabla 35

Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	10	66,7	66,7
	De acuerdo	4	26,6	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 34

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 8



Análisis e interpretación de la tabla 36

Sobre la tabla 36, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: **La gamificación promueve la competición sana mediante la participación**, es la siguiente: el 66,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 26,6% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **la gamificación promueve la competición sana mediante la**

participación, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 66,7%.

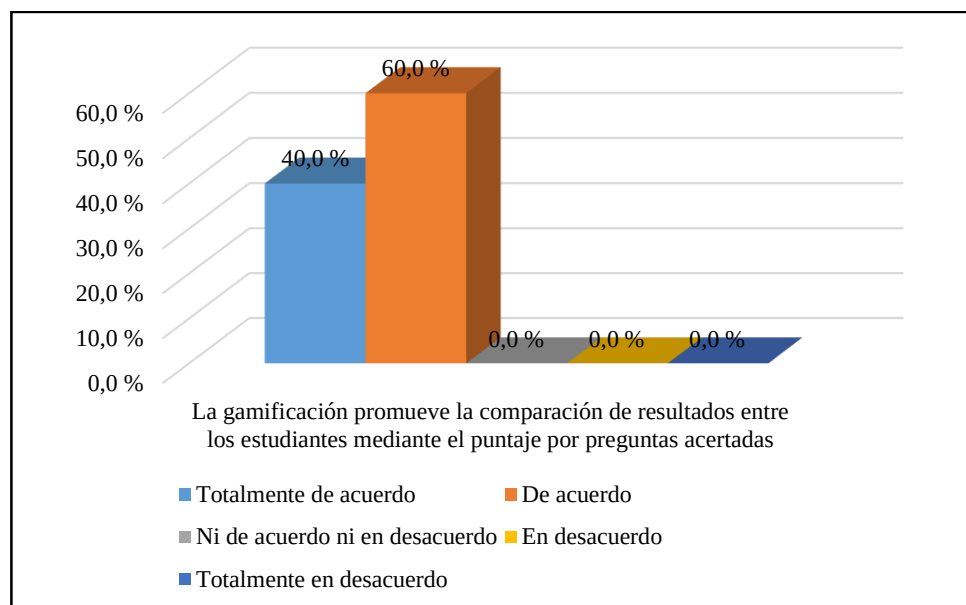
Tabla 36

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	9	60,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 35

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 9



Análisis e interpretación de la tabla 37

Los datos de la tabla 37, respecto al posttest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: **La gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “De acuerdo” al señalar que **la gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas**, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 60,0%.

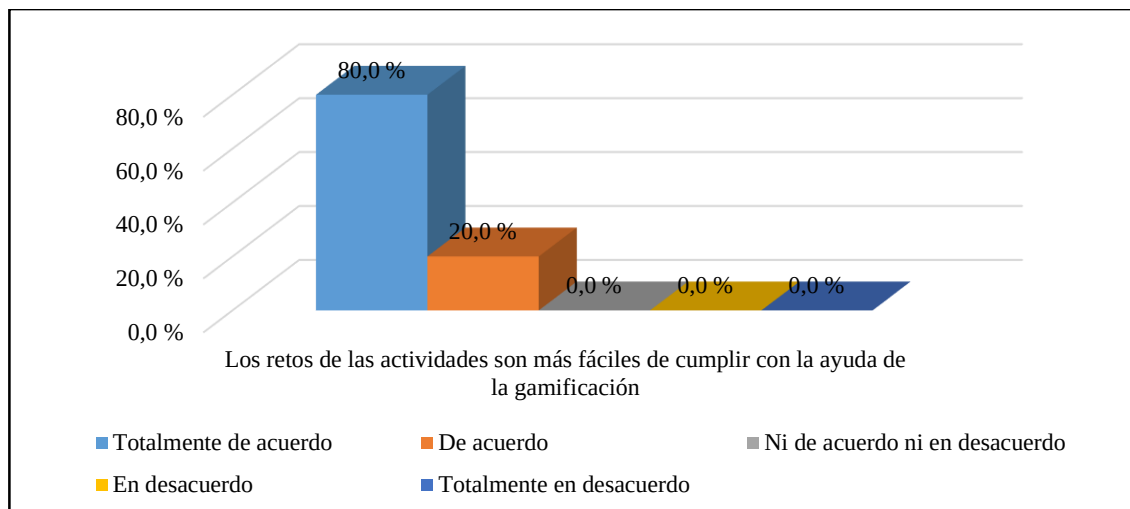
Tabla 37

Posttest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	12	80,0	80,0
De acuerdo	3	20,0	100,0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
En desacuerdo	0	0,0	0,0
Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
Total	15	100,0	

Figura 36

Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, e ítem 10



Análisis e interpretación de la tabla 38

La tabla 38, respecto al postest sobre la gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Mecánica de la competición; respecto al ítem: **Los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación**, es la siguiente: el 80,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 20,0% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación**, según la dimensión Mecánica de la competición, corroborándose con el 80,0%.

Tabla 38

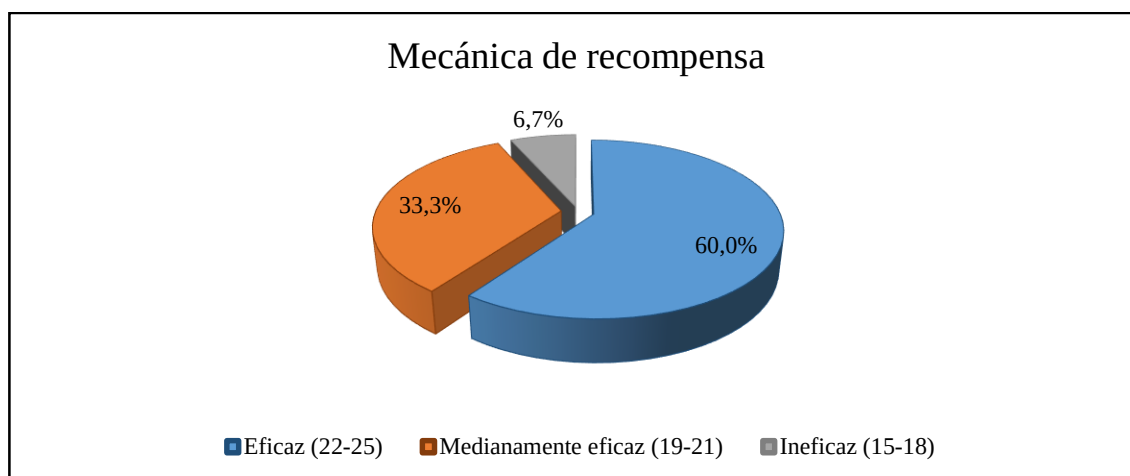
Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (22-25)	9	60,0	60,0
	Medianamente eficaz (19-21)	5	33,3	93,3
	Ineficaz (15-18)	1	6,7	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: Corresponde al consolidado de las tablas 29 al 33

Figura 37

Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa



Análisis e interpretación de la tabla 39

Respecto a la prueba del postest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, teniendo los siguientes datos: el 60,0% de los estudiantes mostraron que

la gamificación es “Eficaz”; el 33,3% señala que es “Medianamente eficaz”; y el 6,7% de estudiantes señalan que la gamificación es “Ineficaz”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Eficaz”, como lo demuestra el consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la recompensa, corroborándose con el 60,0%.

Tabla 39

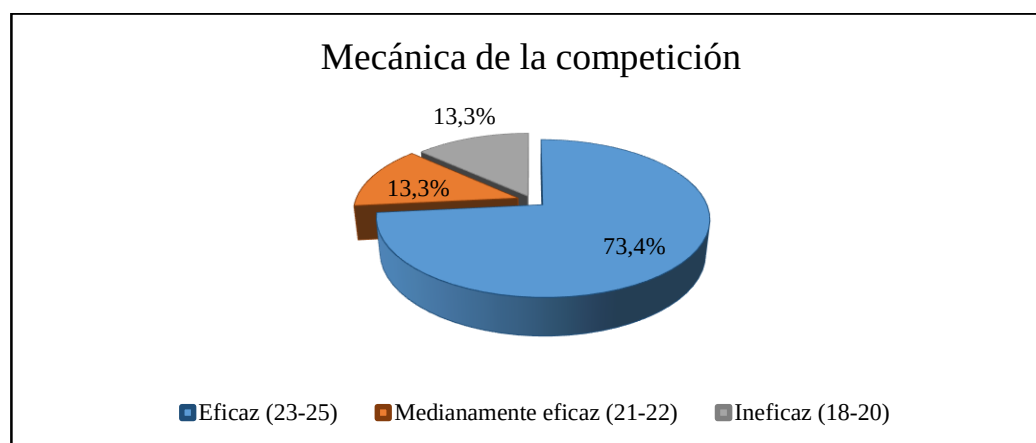
Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Eficaz (23-25)	11	73,4	73,4
Medianamente eficaz (21-22)	2	13,3	86,6
Ineficaz (18-20)	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

Nota: La información corresponde al consolidado de las tablas 34 al 38

Figura 38

Consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición



Análisis e interpretación de la tabla 40

Respecto a la prueba de postest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Pretest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, teniendo los siguientes datos: el 73,4% de los estudiantes mostraron que la gamificación es “Eficaz”; el 13,3% señala que es “Medianamente eficaz”; e “Ineficaz”.

En síntesis, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Eficaz”, como lo demuestra el consolidado del Postest de gamificación, según dimensión: Mecánica de la competición, corroborándose con el 73,4%.

Tabla 40

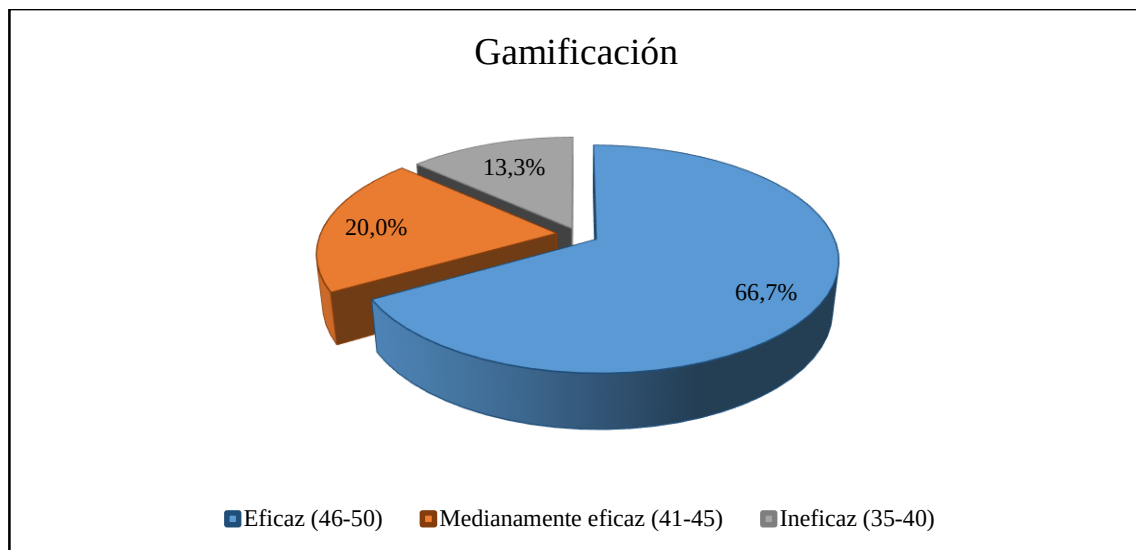
Consolidado del Postest de gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Eficaz (46-50)	10	66,7	66,7
Medianamente eficaz (41-45)	3	20,0	86,7
Ineficaz (35-40)	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

Nota: Consolidado de las tablas 29 al 38

Figura 39

Consolidado del Postest de gamificación.



Análisis e interpretación de la tabla 41

La tabla 41, respecto a la prueba de postest de gamificación aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Postest de gamificación, teniendo los siguientes datos: el 66,7% de los estudiantes mostraron que la gamificación es “Eficaz”; el 20,0% señala que es “Medianamente eficaz”; y el 13,3% de estudiantes señalan que la gamificación es “Ineficaz”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que la gamificación es “Eficaz”, como lo demuestra el consolidado del Postest de gamificación, corroborándose con el 66,7%.

4.2.2.2. Sobre Aprendizaje Colaborativo

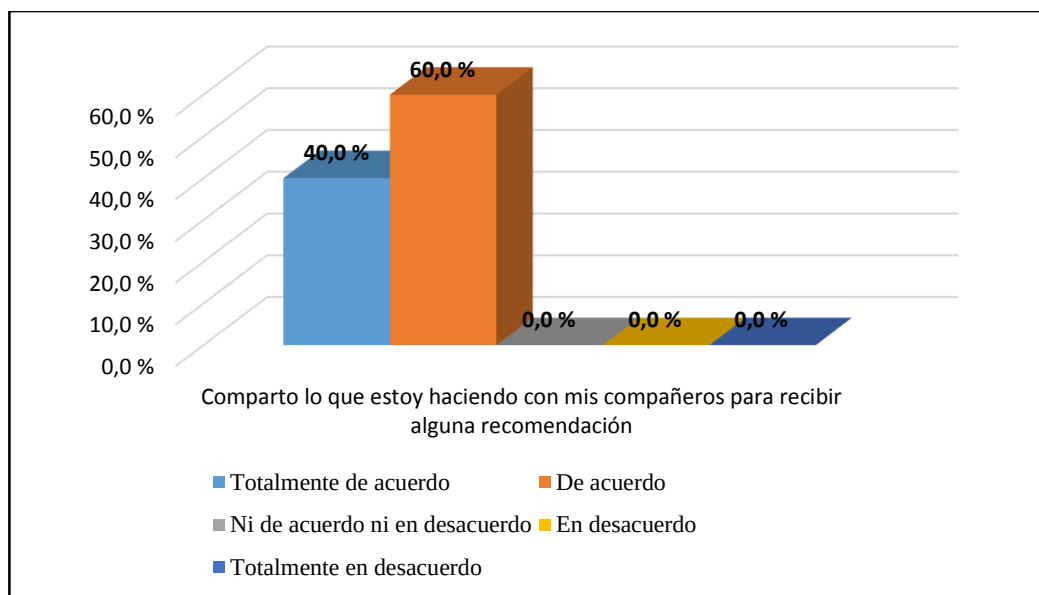
Tabla 41

Posttest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	9	60,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 40

Posttest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 1



Análisis e interpretación de la tabla 42

La información de la tabla 42, respecto al postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: **Comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación**, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 60,0%.

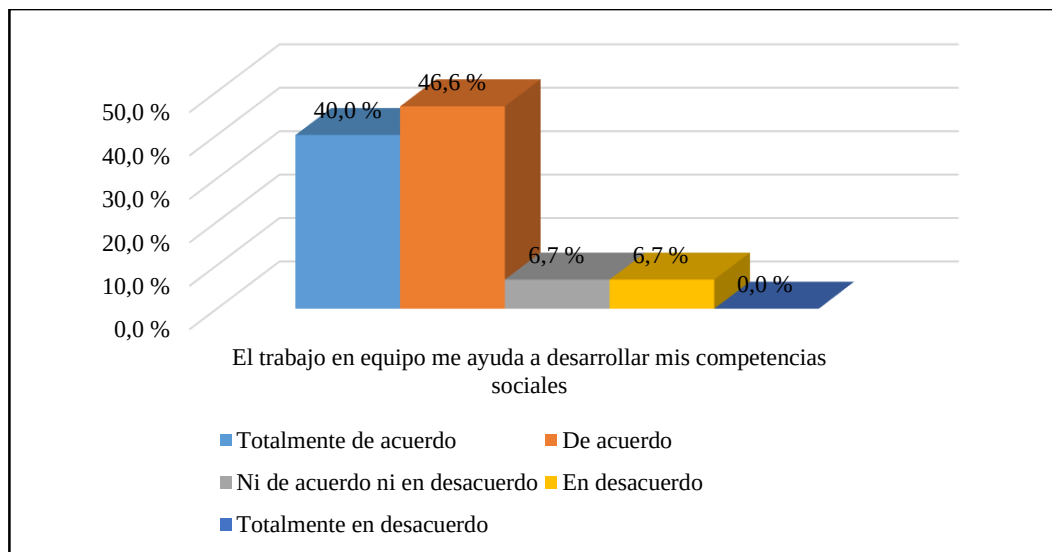
Tabla 42

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	7	46,6	86,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	93,3
	En desacuerdo	1	6,7	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 41

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 2



Análisis e interpretación de la tabla 43

La información de la tabla 43, respecto al postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: **El trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 46,6% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; y “En desacuerdo”; finalmente el 0,0% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, que están “De acuerdo” al señalar que **el trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales**, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 46,6%.

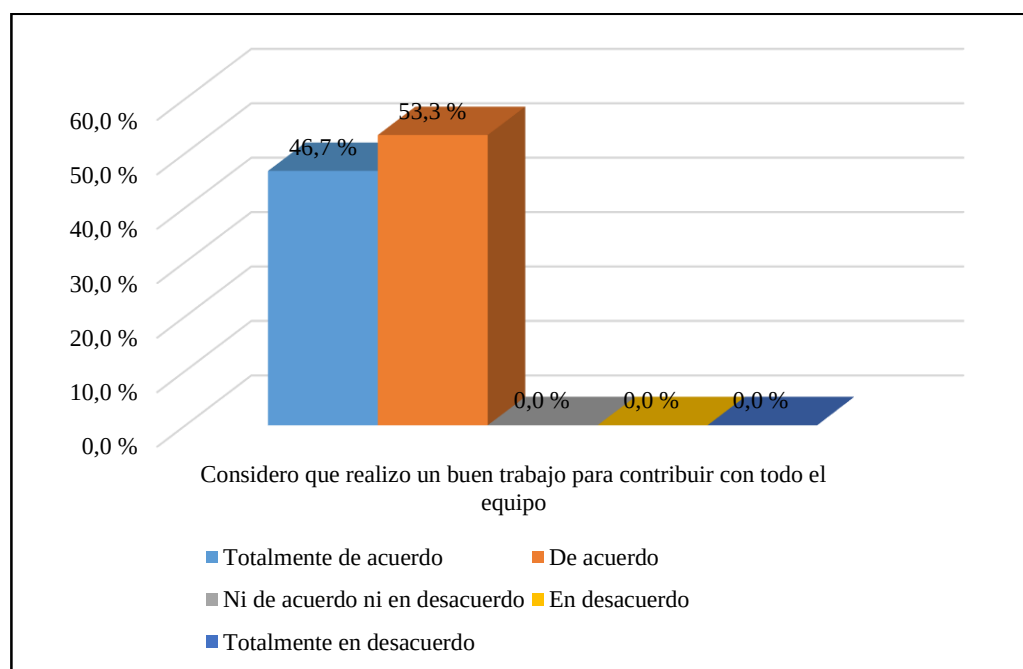
Tabla 43

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	7	46,7	46,7
	De acuerdo	8	53,3	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 42

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 3



Análisis e interpretación de la tabla 44

La información de la tabla 44, respecto al postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: **Considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo**, es la siguiente: el 46,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”, el 53,3% está “De acuerdo”; el 0,0% manifiesta estar “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo**, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 53,3%.

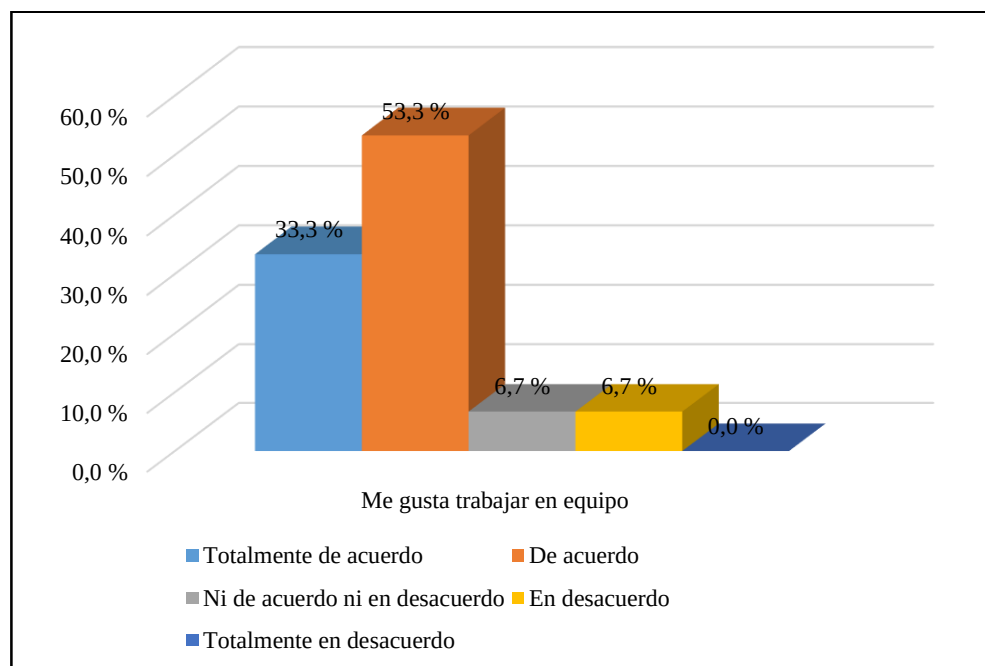
Tabla 44

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	5	33,3	33,3
	De acuerdo	8	53,3	86,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	93,3
	En desacuerdo	1	6,7	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 43

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 4



Análisis e interpretación de la tabla 45

Respecto a la tabla 45 sobre el postest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: **Me gusta trabajar en equipo**, es la siguiente: el 33,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 53,3% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo” y “En desacuerdo”; y finalmente el 0,0% de estudiantes están “Totalmente en desacuerdo”.

En conclusión, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **me gusta trabajar en equipo**, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 53,3%.

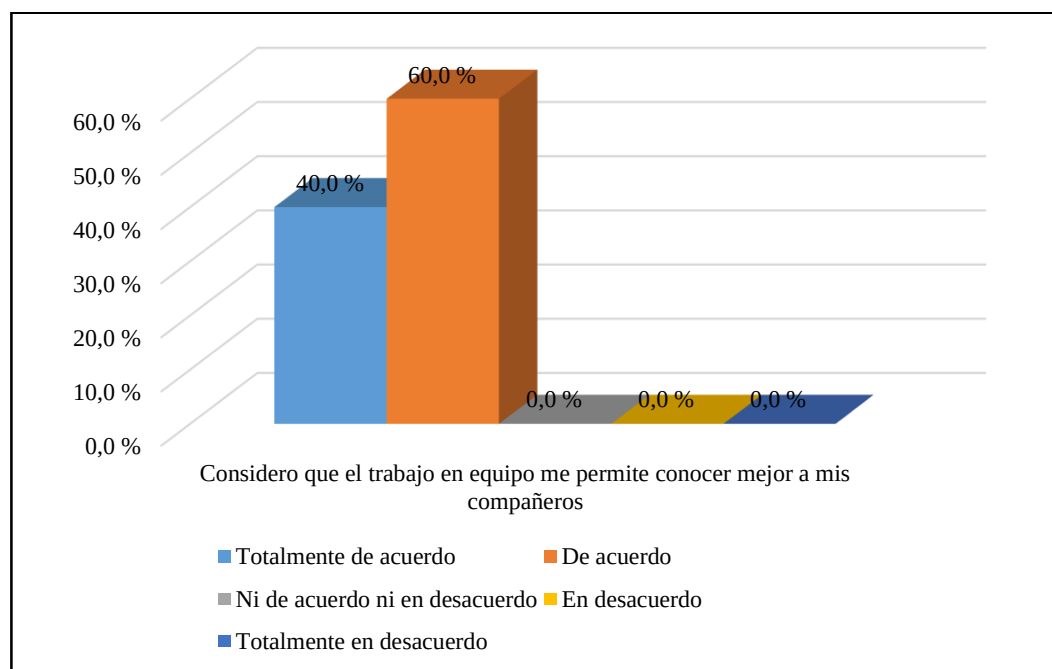
Tabla 45

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	9	60,0	100,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,0	0,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 44

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, e ítem 5



Análisis e interpretación de la tabla 46

Analizando la tabla 46 sobre el posttest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Técnicas interpersonales; respecto al ítem: **Considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 0,0% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar en el posttest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros**, según la dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 60,0%.

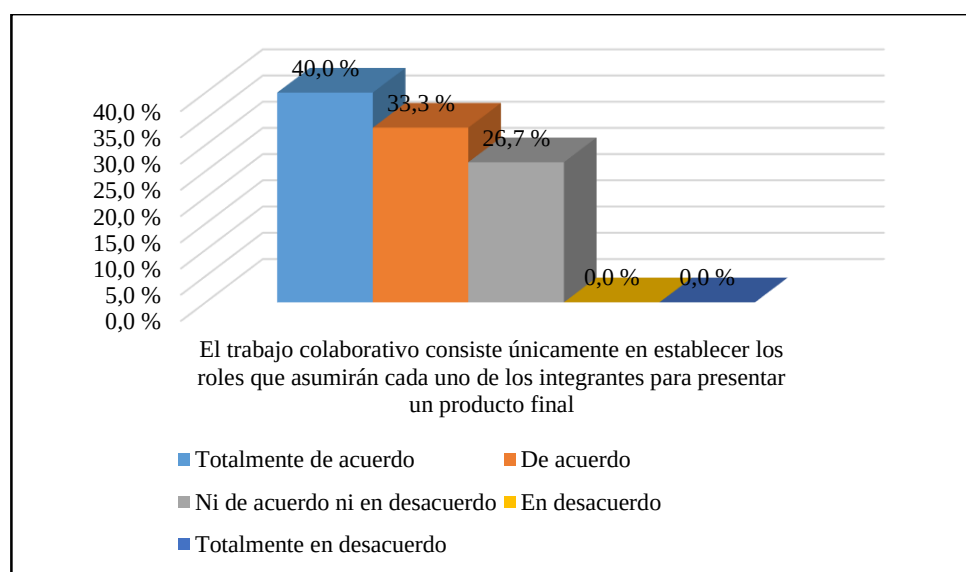
Tabla 46

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	6	40,0	40,0
	De acuerdo	5	33,3	73,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	26,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 45

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 6



Análisis e interpretación de la tabla 47

La información de la tabla 47, sobre el postest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio

Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: **El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final**, es la siguiente: el 40,0% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 33,3% están “De acuerdo”; el 26,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “Totalmente de acuerdo” al señalar que **el trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final**, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 40,0%.

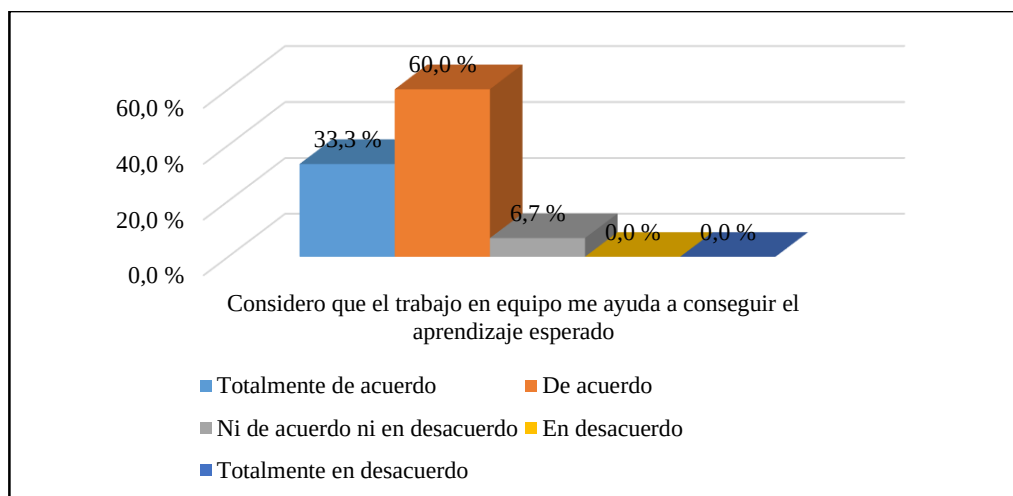
Tabla 47

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	5	33,3	33,3
	De acuerdo	9	60,0	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 46

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 7



Análisis e interpretación de la tabla 48

La información de la tabla 48, sobre el postest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: **Considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado**, es la siguiente: el 33,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 60,0% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado**, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 60,0%.

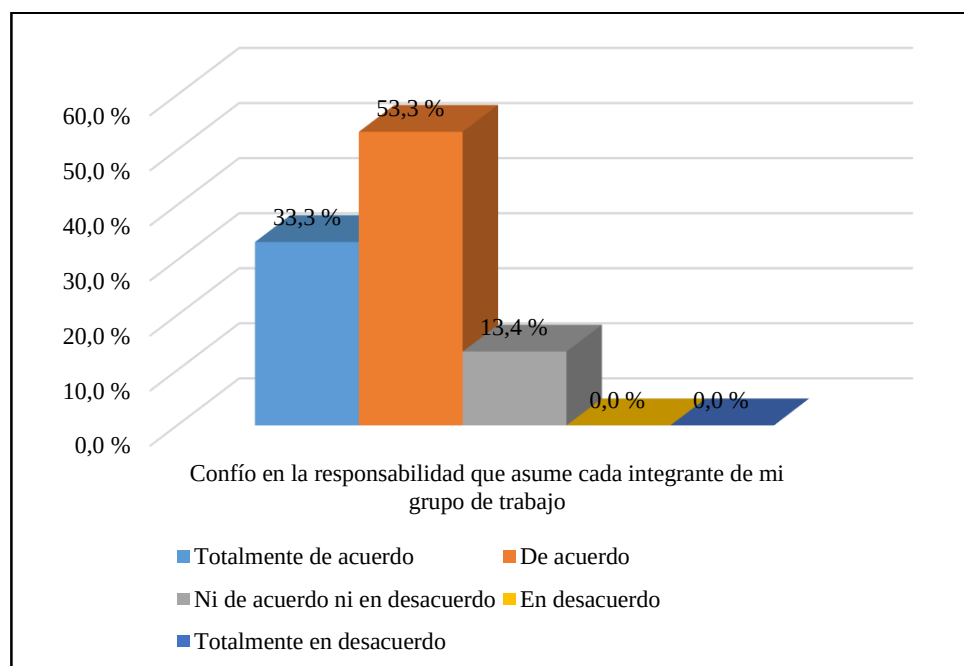
Tabla 48

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	5	33,3	33,3
	De acuerdo	8	53,3	86,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,4	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 47

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 8



Análisis e interpretación de la tabla 49

La tabla 49, sobre el posttest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: **Confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo**, es la siguiente: el 33,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 53,3% están “De acuerdo”; el 13,4% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

En resumen, se puede evidenciar en el posttest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo**, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 53,3%.

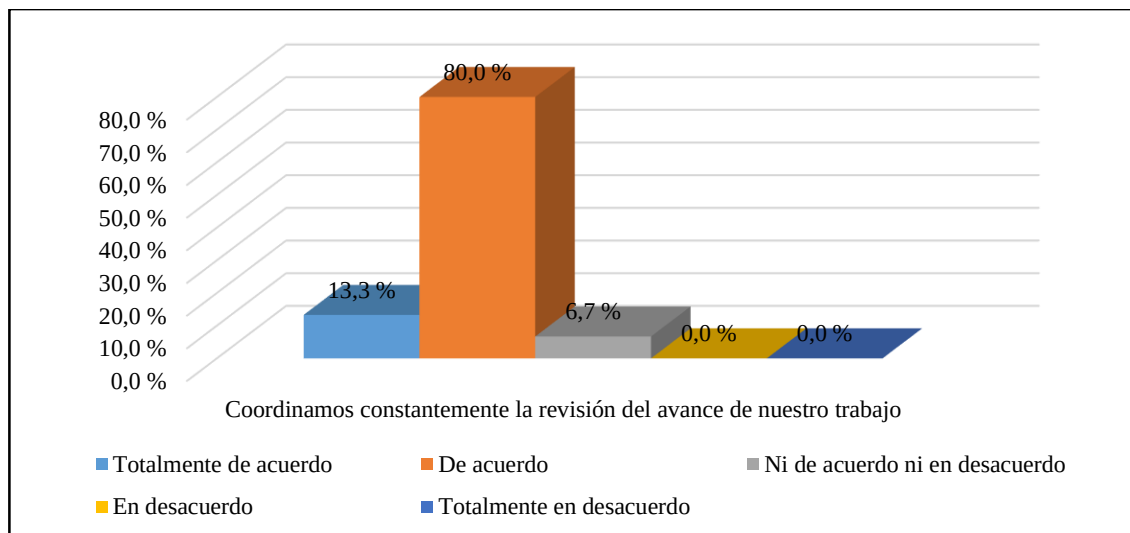
Tabla 49

Posttest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	2	13,3	13,3
	De acuerdo	12	80,0	93,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	6,7	100,0
	En desacuerdo	0	0,0	0,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 48

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 9



Análisis e interpretación de la tabla 50

La tabla 50, sobre el postest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: **Coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo**, es la siguiente: el 13,3% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”; el 80,0% están “De acuerdo”; el 6,7% están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 0,0% están “En desacuerdo”; y “Totalmente en desacuerdo”.

Concluyentemente, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo**, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 80,0%.

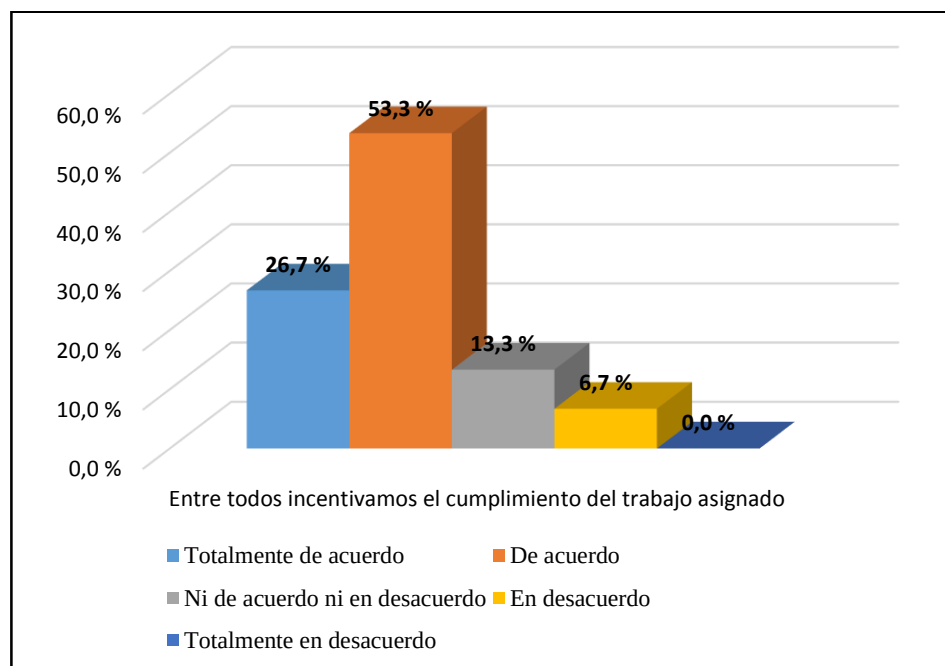
Tabla 50

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	4	26,7	26,7
	De acuerdo	8	53,3	80,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13,3	93,3
	En desacuerdo	1	6,7	100,0
	Totalmente en desacuerdo	0	0,0	0,0
	Total	15	100,0	

Figura 49

Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, e ítem 10



Análisis e interpretación de la tabla 51

Los datos analizados en la tabla 51, sobre el postest de aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, según dimensión: Responsabilidad; respecto al ítem: **Entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado**, es la siguiente: el 26,7% de los estudiantes están “Totalmente de acuerdo”, el 53,3%: “De acuerdo”; el 13,3%: “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”; el 6,7% están “En desacuerdo”; y el 0.0% están “Totalmente en desacuerdo”.

En síntesis, se puede evidenciar en el postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra, están “De acuerdo” al señalar que **entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado**, según la dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 53,3%.

Tabla 51

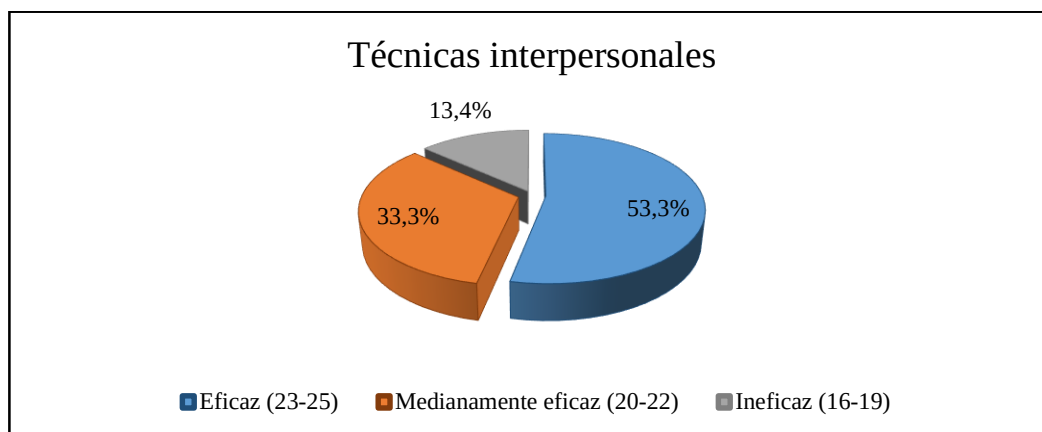
Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Eficaz (23-25)	8	53,3	53,3
Medianamente eficaz (20-22)	5	33,3	86,7
Ineficaz (16-19)	2	13,4	100,0
Total	15	100,0	

Nota: La información presentada comprende el consolidado de las evaluaciones resultantes de las tablas 42 al 46

Figura 50

Consolidado del postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales



Análisis e interpretación de la tabla 52

Respecto a la prueba de postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, teniendo los siguientes datos: el 53,3% de los estudiantes mostraron un aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el 33,3% alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 13,4% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

Concluyentemente, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Eficaz”, como lo demuestra el consolidado del postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Técnicas interpersonales, corroborándose con el 53,3% del total de la muestra.

Tabla 52

Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión:

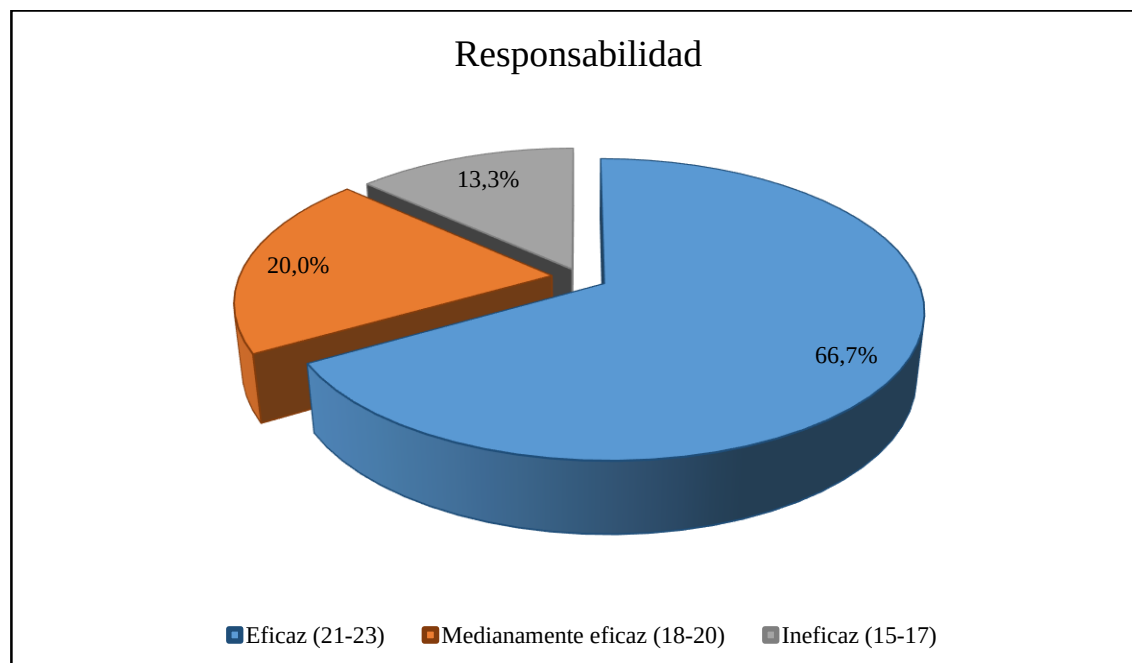
Responsabilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido Eficaz (21-23)	10	66,7	66,7
Medianamente eficaz (18-20)	3	20,0	86,7
Ineficaz (15-17)	2	13,3	100,0
Total	15	100,0	

Nota: La información presentada comprende el consolidado de las evaluaciones resultantes de las tablas 47 al 51

Figura 51

Consolidado del postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad



Análisis e interpretación de la tabla 53

Sobre la prueba de postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, teniendo los siguientes datos: el 66,7% de los estudiantes mostraron un aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el 20,0% alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 13,3% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

En resumen, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Eficaz”, como lo demuestra el consolidado del postest de aprendizaje colaborativo, según dimensión: Responsabilidad, corroborándose con el 66,7% del total de la muestra.

Tabla 53

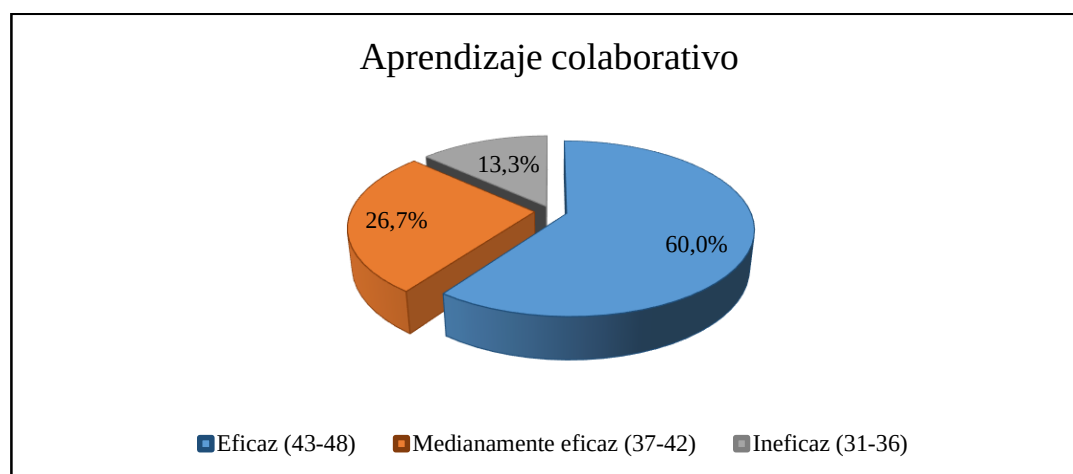
Consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Eficaz (43-48)	9	60,0	60,0
	Medianamente eficaz (37-42)	4	26,7	86,7
	Ineficaz (31-36)	2	13,3	100,0
	Total	15	100,0	

Nota: La información presentada comprende el consolidado de las evaluaciones resultantes de las tablas 42 al 51

Figura 52

Consolidado del postest de aprendizaje colaborativo



Análisis e interpretación de la tabla 54

La información de la tabla 54, sobre la prueba de postest sobre aprendizaje colaborativo aplicado a los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, se tiene el consolidado del Postest de aprendizaje colaborativo, teniendo los siguientes datos: el 60,0% de los estudiantes mostraron un

aprendizaje colaborativo “Eficaz”; el 26,7% alcanzan un aprendizaje “Medianamente eficaz”; y el 13,3% de estudiantes alcanzan un aprendizaje colaborativo “Ineficaz”.

En definitiva, se puede evidenciar que los estudiantes de la muestra de la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco”, señalan que el aprendizaje colaborativo es “Eficaz”, como lo demuestra los resultados del consolidado del posttest de aprendizaje colaborativo, corroborándose con el 60,0% del total de la muestra.

4.3. Normalidad de los Datos

Ho: los datos presentan una distribución normal.

Ha: los datos no presentan una distribución normal

Prueba de Normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
La gamificación mejora significativamente el aprendizaje colaborativo pre	,742	5	,001
La gamificación mejora significativamente el aprendizaje colaborativo post	,866	5	,030
La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo pre	,860	5	,024
La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo post	,871	5	,034
La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo pre	,651	5	,000
La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo post	,861	5	,025

Como todos los valores de p valor son menores a 0,05 se acepta la hipótesis alternativa, en consecuencia, los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto,

para la prueba de hipótesis de los datos no paramétricos que aplica el estadístico de wilcoxon, debido a que se hace la comparación de un solo grupo entre el pretest y el posttest.

4.4. Verificación de la Hipótesis

A continuación, se presentan las operaciones realizadas para la verificación de las hipótesis, considerando tanto el pre como el post test aplicados a los estudiantes de la muestra en el propósito de conocer sobre la efectividad de la aplicación de la gamificación para el aprendizaje colaborativo.

4.4.1. Verificación Hipótesis Específica “a”

Prueba estadística de hipótesis específica “a”.

“La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024”.

Proceso:

a. Formulación de la hipótesis

H₀: La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación no es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

H_a : La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024

- b. Nivel de significación: Se elige $\alpha=5\%$
- c. Prueba estadística: Wilcoxon

Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
1	La mediana de diferencias entre La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo pre y La mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo post es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechace la hipótesis nula.

- a. El nivel de significación es de ,050.
- b. Se muestra la significancia asintótica.

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	15
Estadístico de prueba	105,000
Error estándar	15,906
Estadístico de prueba estandarizado	3,301
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,001

d. Decisión

Como el valor p es menor a 0,05 se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se afirma que la mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

4.4.2. Verificación Hipótesis Específica “b”

Prueba estadística de hipótesis específica “b”.

“La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024”.

Proceso:

a. Formulación de hipótesis

H_0 : La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación no es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

H_a : La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

b. Nivel de significación: Se elige $\alpha=5\%$

c. Prueba estadística: Wilcoxon

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo pre y La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo post es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechace la hipótesis nula.

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	15
Estadístico de prueba	119,000
Error estándar	17,525
Estadístico de prueba estandarizado	3,367
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,001

d. Decisión

Como el valor p es menor que 0,05 se decide rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, diremos que La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje

colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024

4.4.3. Verificación Hipótesis General

“La gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024”.

a. Formulación de hipótesis

H₀: La gamificación no es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024

H_a: La gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024

b. Nivel de significación: Se elige $\alpha=5\%$

c. Prueba estadística: Wilcoxon

Hipótesis nula	Prueba	Sig. ^{a,b}	Decisión
La mediana de diferencias entre La gamificación mejora significativamente el aprendizaje colaborativo pre y La gamificación mejora significativamente el aprendizaje colaborativo post es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechaza la hipótesis nula.

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	15
Estadístico de prueba	120,000
Error estándar	17,596
Estadístico de prueba estandarizado	3,410
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,001

d. Decisión

Como el valor $p = 0,001$ es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el posttest; por tanto, la aplicación de la gamificación mejoró significativamente el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.

4.5. Discusión de Resultados

El propósito central de la ejecución de la presente investigación era evidenciar que el aprendizaje del estudiante sea de calidad, tal como lo demanda el tiempo actual. En esa dirección se ha planteado que el empleo de la gamificación es un recurso didáctico eficaz para lograr un aprendizaje de calidad mediante la aplicación del método del aprendizaje colaborativo. Para verificar lo afirmado, en veinte sesiones de clase, mediante el uso de juegos contenidos en los equipos móviles, los estudiantes asumieron diferentes comportamientos que reforzaron las capacidades y habilidades para lograr mejores conocimientos. En ese sentido, se trabajó con un solo grupo de estudio, al cual se le aplicó un pretest, posteriormente la intervención gamificada y,

finalmente, un postest para comparar los resultados obtenidos antes y después del tratamiento experimental.

En el objetivo específico “a”, se planteó determinar si la mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz para el aprendizaje colaborativo. Después de la aplicación de las diferentes sesiones de clase, según los datos contenidos en la Tabla 39 se evidencia que el aprendizaje colaborativo alcanza un nivel de aceptación y aprobación de la mayoría de los estudiantes participantes en el experimento. El 60,0 % confirman que aprenden mejor, dado que la gamificación los conduce a la participación y asunción de responsabilidades comunes que asegura el aprendizaje significativo.

Este resultado coincide con lo afirmado por Gómez y Ávila (2021), en el sentido que la recompensa estimula y aporta a la motivación, a la competitividad, participación y satisfacción de los estudiantes por cumplir con los retos establecidos. Evidentemente que el resultado será producto de las acciones fomentadas por el docente, en este caso mediante la gamificación, aun cuando el estudiante puede equivocarse, pero considerando que puede corregirse, encaminando a recibir una recompensa para evitar comportamientos inadecuados.

Al comprobarse la eficacia de esta dinámica, la de la recompensa como mecanismo de aprendizaje, la aplicación de la gamificación como estrategia, debe ser un compromiso institucional, es decir no solo de los docentes y estudiantes participantes. Al respecto, Contreras y Eguía (2016) proponen que, en una institución educativa, se requiere de un compromiso desde la dirección del centro educativo para

que la gamificación no pase a ser solamente una iniciativa que con el tiempo llegaría a diluirse o que sea implementada solamente dentro de cuatro paredes.

Otro objetivo, fue conocer si la mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo. La información procesada y presentada en la Tabla 40 indica que el 73,4 % de los estudiantes participantes en el experimento confirman la eficacia de su empleo para generar mejores conocimientos.

El resultado aceptado y comprobado coincide en la validación que la gamificación es una herramienta que facilitan un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador. Al respecto, de acuerdo a Cantador (2016), la competición como mecánica de la gamificación crea un ambiente en el que dos o más personas se enfrentan entre sí para alcanzar un objetivo. Es más, si la recompensa no puede ser compartida, la competición incrementa la motivación, dado que los estudiantes deben competir y la forma ideal es que una tarea o actividad de aprendizaje se realice de manera grupal, ya que es menos nociva y mejora de forma efectiva las habilidades de aprendizaje.

Por su parte, Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020), señalan que los estudiantes al estar constantemente en competencia van liberando endorfinas por lo que está más enfocado en el proceso de retención de conocimiento. Por otro lado, cuando el estudiante observa que está por debajo del nivel de sus compañeros tiende a esforzarse más para ocupar una posición alta en el ranking, lo que sirve como estímulo para superar las dificultades de forma gradual.

Todo lo anterior confirma las bondades del empleo de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje, por tanto, se hace recomendable su aplicación con la finalidad de mejorar la calidad educativa.

Finalmente, como objetivo general se propuso demostrar la eficacia de la aplicación de la gamificación en el aprendizaje colaborativo. La información proporcionada por los participantes en el experimento, contenidos en las tablas 41 y 54 del posttest, confirman que la hipótesis formulada es correcta, en consecuencia, se ha cumplido con el objetivo propuesto.

En la Tabla 41, los datos precisan que el 66,7 % de los participantes consideran que la gamificación es eficaz para desarrollar el aprendizaje colaborativo, en tanto que el 60,0 % de la muestra confirman que el aprendizaje colaborativo es una consecuencia directa de la práctica de la gamificación.

Este resultado, coincide en la valoración de la gamificación para desarrollar el aprendizaje colaborativo. Tal como afirman Quenaya (2022), Caponetto et al. (2014), entre otros estudiosos de la materia, las competencias digitales, como el de la gamificación para el caso, se relaciona e influyen directamente en el aprendizaje colaborativo; y, se manifiestan como una estrategia que impulsa el desarrollo de actitudes y habilidades como la cooperación y la creatividad, que hacen posible el trabajo en un ambiente adecuado y pertinente.

Rodríguez y Santiago (2015), por su parte, resaltan la importancia de la gamificación en la educación, al considerar que ésta tiene como objetivo conducir la

motivación rumbo al proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de la unión de los elementos y técnicas propias del juego.

Finalmente, según Wong Copaja y Quispe Pérez (2022), la gamificación en el ámbito educativo tiene un sinnúmero de beneficios, debido a que genera un ambiente divertido con una participación activa de los estudiantes, aparte de ser muy útil por la relevancia de las lecciones aprendidas y crea competitividad al querer convertirse en el mejor del juego

Como puede apreciarse, la gamificación, entendida y aceptada como un recurso estratégico para la actividad educativa es eficaz para el aprendizaje colaborativo y, en contexto, del aprendizaje significativo. Se constituye, en tal sentido, una opción aprovechable para renovar las modalidades o experiencias didácticas en beneficio del estudiante.

Conclusiones

Primera. Se ha demostrado que la aplicación de la gamificación como estrategia y recurso didáctico es eficaz para mejorar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes. La evaluación efectuada en el pretest así como en el posttest confirman la efectividad. Al inicio de la experiencia el 73,4 % de los participantes indicaron que era ineficaz, mientras que, al término, el 66,7 % consideran que el aprendizaje colaborativo es eficaz mediante la aplicación de la gamificación.

Segunda. Los resultados de la aplicación de la gamificación mediante la mecánica de la recompensa, según la información sintetizada en la Tabla 39, resaltan que es eficaz para el aprendizaje colaborativo. Esta afirmación se sostiene en que 60,0 % de los participantes lo valoran como un mecanismo adecuado y pertinente para el trabajo participativo y la asunción de responsabilidades comunes que asegura el aprendizaje significativo.

Tercera. Los resultados consignados en la Tabla 40, precisan que la mecánica de la competición de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo. Se confirma esta apreciación por el 73,4 % de los estudiantes participantes en el experimento, quienes consideran que la competencia entre los integrantes de un grupo o individualmente, incrementa la motivación y estimula la superación de dificultades en la búsqueda de respuestas satisfactorias.

Recomendaciones

Primera. La Dirección de la institución educativa, con el propósito de mejorar la calidad educativa, debe impulsar la exploración de procesos innovativos en las estrategias de enseñanza y métodos de aprendizaje.

Segunda. La Dirección de la institución educativa debe impulsar, en base a la experiencia efectuada y presentada en el presente estudio, la aplicación de la estrategia de la gamificación y para mejorar el aprendizaje colaborativo como método para elevar la calidad educativa institucional.

Tercera. Los docentes, tanto del área de ciencias sociales como las otras que establece el currículo de estudio, deben asumir responsabilidades de mejoramiento en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje acordes con el avance de la tecnología educativa que exige el tiempo que se vive.

Cuarto. La Dirección de la institución educativa recomienda la lectura del presente trabajo como recurso ejemplificador de formas innovativas dirigidas al mejoramiento de la calidad educativa.

Referencias

- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004>
- Briceño Núñez, C. E. (Enero-Junio de 2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO. Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11-22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. *Gamificación en aula universitarias*(67).
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: a literature review. *Proceedings of the 8th European Conference on Games-Based Learning*, 1, págs. 50-57. Génova.
https://www.researchgate.net/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Carretero, M. (2009). Constructivismo y Educación. *Reseñas educativas*(32), 222.
<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041704015.pdf>

- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (Marzo de 2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Homo videoludens*, 2(117), 264-281.
https://www.academia.edu/37431073/Educaci%C3%B3n_y_videojuegos_Hacia_un_aprendizaje_inmersivo
- Castillo Jimenez, D. y. (2021). *Aprendizaje colaborativo para la enseñanza de la Historia en el Quinto Año de Educación Básica paralelo "A" de la Escuela Luz de América durante el periodo académico 2020 - 2021*. Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala, Machala.
https://doi.org/https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18182/1/Trabajo_Titulacion_591.pdf
- Castro Monge, E. (2010). El estudio de casos como metodología de investigación y su importancia en la dirección y administración de empresas. *Revista Nacional de Administración*, 1(2), 31-54.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3693387>
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (1999). *El constructivismo en el aula*. Graó.
- Contreras Espinosa, R., & Eguia Gómez, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: InCom UAB. Institut de la Comunicació, Universidad Autónoma de Barcelona. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>

- Contreras Espinosa, R., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencia de gamificacion en aulas* (Vol. 15). Barcelona: InCom-UAB Publicacions.
<https://ddd.uab.cat/pub/llobres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*.
https://abacus.universidadeuropea.com/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Diario Oficial del Bicentenario El Peruano. (1 de Abril de 2020). Normas Legales 15432. *Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU*, págs. 8-10.
<http://dataonline.gacetajuridica.com.pe/gaceta/admin/elperuano/142020/01-04-2020.pdf>
- Díaz Becerro, S. (Mayo de 2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(02), 1-7.
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/rtMedia/users/31451/2021/09/PLATAFORMAS-EDUCATIVAS-UN-ENTORNO-PARA-profesores-y-alumnos.pdf>

Escudero, L., Velasco, E., & Palmera, J. (2018). La responsabilidad como valor esencial durante la formación escolar. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 493-498. <https://doi.org/https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.58>

Fuentes León, V., Moyano Torres, D., & Patiño Peláez, X. (2021). *Trabajo cooperativo como herramienta para fortalecer la interdependencia positiva y autodeterminación en el ambiente pedagógico complejo - Aula húmeda*. Tesis, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13573/TRABAJO%20COOPERATIVO%20COMO%20HERRAMIENTA%20PARA%20FORTALECER%20LA%20INTERDEPENDENCIA%20POSITIVA%20Y%20AUTODETERMINACION%20EN%20EL%20AMBIENTE%20PEDAGOGICO%20-%20AULA%20HUMEDA%2>

Gómez Contreras, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad & Empresa*, 22(38), 8-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>

Gómez Paladines, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(03). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Gómez Sonco, S. F. (2022). *Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una Universidad Pública de Tacna, 2021*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Lima.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77925/Gomez_SF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Tesis, Universidad Casa Grande, Guayaquil.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Hebeler Andrade, F. R. (2018). *Gamificación personalizada basada en el perfil del jugador*. Tesis de doctorado, Sao Carlos.
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-18102018-111511/publico/FernandoRobertoHebelerAndrade_revisada.pdf

Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación. 6ta edición*. México: McGraw Hill.

Herranz Sánchez, E., & Colomo Palacios, R. (2012). La gamificación como agente de cambio en la Ingeniería del Software. *AEMES TI Rev. Procesos y Métricas*,

9(2), 1-27.

https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=ILL3rPUAAAAJ&citation_for_view=ILL3rPUAAAAJ:u-x6o8ySG0sC

Huaca Grijalba, D. O. (2021). *La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Santo Domingo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77541/Huaca_GDO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Iquise Aroni, M., & Rivera Rojas, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós SAICF.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer .

Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53993982/293-Kiryakova-libre.pdf>

- Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. *XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*, (págs. 313-317). Argentina. <https://riaa-tecno.unca.edu.ar/handle/123456789/967>
- López Espinoza, G. (2022). *El Aprendizaje Colaborativo en linea mediante Herramienta Comunicativa Freeware aplicado en la asignatura de matematicas del 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa Ciudad de Alausí*. Tesis de Maestría , Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9826/1/L%c3%b3pez%20Espinoza%2c%20G%20%282022%29El%20Aprendizaje%20Colaborativo%20en%20l%c3%adnea%20mediante%20Herramienta%20Comunicativa%20Freeware%20aplicado%20en%20la%20asignatura%20de%20matem%c3%a1ticas%20del>
- López Jaimes, D. C. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las Unidades Tecnológicas de Santander*. Tesis de Maestría , Universidad Autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Machaca Huamanhorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Revista Scielo*, 31(61). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

- Martín Sánchez, S. (2019). Kahoot ¿Evaluamos o jugamos? *Observatorio de tecnología educativa*(25), 1-12. https://doi.org/104438/2695-4176_OTEpdf25_2019_847-19-134-3
- Martínez Carrera, I., Martínez Carrera, S., & Alonso Carnicero, A. (2019). Importancia de la gamificación como recurso en la educación de adolescentes. En *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2018: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (págs. 46-49). Adaya Press.
- Mendoza Torres, M. E. (2019). *Aprendizaje colaborativo y su influencia en la expresión oral en Inglés 2° B Secundaria - "I.E David León"-Contumaza 2018*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3439/49476.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima.
- Nieto Sanz, M. (2018). *Las relaciones interpersonales en el aula: ¿Cómo hacer visible lo invisible?* Universidad de Valladolid, Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30755/TFG-B.1185.pdf?sequence=1>
- Ñaupas Medina, J. D. (2021). *Enseñanza virtual y aprendizaje colaborativo en una universidad pública Lurigancho - Chosica, 2021*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Chosica.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69278/%c3%91aupas_MJN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44), 30-47.
<https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

Ordóñez Torres, W. (2020). Quizziz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 6(9), 37-41.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/download/5847/6609>

Perdonomo, I., & Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 1-9.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>

Pere, J., Valencia, A., & Gómez, F. (2016). Innovación docente en educación superior: edublogs, evaluación formativa y aprendizaje colaborativo. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(2), 432-450.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56746946024.pdf>

Pertegal Felices, L., & Lorenzo Lledó, G. (2019). Gamificación através de las TIC. *Revista INFAD*, 3(1), 553-562.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1535>

Pineda Toribio, R. E. (2022). *Gamificación en la Comprensión Lectora en Idioma Inglés en una Institución Educativa Privada*. Tesis de Maestría, Universidad

César Vallejo, Huacho.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84346/Pineda_TRE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pineda, E. B., De Alvarado, E. L., & De Canales, F. (1994). *Metodología de la investigación* (Segunda ed.). Washington, D.C: Organización Panamericana de la Salud.
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>

Porcar Marín, Ó. (2018). *La gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase*. Tesis, Universidad Jaume I, Valencia.
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_PorcarMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quenaya Inga De Galarza, A. R. (2022). *Aprendizaje colaborativo y las competencias tecnológicas en una Institución Educativa Superior - Callao, 2022*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Callao.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99660/Quenaya_IDGAR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quevedo Porras, D. (2023). *Gamificación: Una adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia de listening del área de inglés en la Institución Educativa Juan Pablo II de la región Tacna - 2022*. Tesis de Licenciatura,

Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna.
<https://repositorio.unjbg.edu.pe/items/48d1b0c3-bc76-43a5-a8d1-37a3c7899716>

Rodríguez, F., & Saniago Campión, R. (2015). *Gamificación, como motivar a tu alumnado a mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Oceano S.L.U.
https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula

Roselli, N. D. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219-280. <https://doi.org/https://doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>

Sevil, J. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016*, 17-27.

Universidad EIA . (2020). *Aprendizaje Colaborativo Construcción conjunta de aprendizajes*. Colombia: Universidad EIA.
<https://repository.eia.edu.co/server/api/core/bitstreams/b4eadbde-c3ca-40a4-b26a-8af8cb689aeb/content>

Valencia Cifuentes, J., & Martínez Botero, D. (2020). *Desarrollo de una propuesta de gamificación para entornos educativos*. Tesis de Grado, Universidad ICESI, Santiago de Cali.

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/87420/1/TG02880.pdf

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de de currículum y formación del profesorado*, 23(3), 363-387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

Vigotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Villers, A., & Oswaldo, H. (2022). *Edutainment. Tendencias y estrategias digitales: arte, cultura y nuevas tecnologías en América Latina y el Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *How game thinking can revolutionize your business*. Filadelfia: Wharton Digital Press. wdp.wharton.upenn.edu

Wong Copaja, G. C., & Quispe Pérez, D. E. (2022). *Influencia de la gamificación en la conciencia ambiental en la Institución Educativa Miguel Pro, Tacna, 2022*. Tesis, Universidad Privada de Tacna, Tacna. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2718/Wong-Copaja-Quispe-Perez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zapana Layme, J. (2023). *La influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en Inglés como lengua materna en estudiantes de cuarto grado de nivel secundaria de la Institución Educativa Santísima Niña*

Maria, Tacna, 2022. Tesis de Licenciatura , Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann , Tacna. <https://repositorio.unjbg.edu.pe/items/5f97831d-73b2-4d7a-8227-54c0b1f7c732>

Anexos

estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024? ¿Cuál es la eficacia de la mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024?	de ciencias sociales en la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024. b. Determinar la eficacia de la mecánica de la recompensa en el aprendizaje colaborativo de la estrategia de la gamificación de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.	estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024. b. La mecánica de la recompensa de la estrategia de la gamificación es eficaz en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de tercero de secundaria del área de ciencias sociales de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco en el año 2024.
--	---	--

Anexo 02. Validación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024”

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y nombres del informante (Juez): GIL YUERA ROSA MARÍA
 I.2. Grado académico: Magister
 I.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 I.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Gamificación
 I.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.					X
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.					X
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.					X
SUMA PARCIAL						
SUMA TOTAL						40

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE ☒ DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____

Observaciones: _____

LUGAR Y FECHA: Tarma 19 de Julio 2024
CELULAR: 960708077



FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 00403556

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Juez): GIL YUERA ROSA MARÍA
 1.2. Grado académico: Magíster
 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 1.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Aprendizaje Colaborativo
 1.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.					X
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.					X
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.					X
SUMA PARCIAL						X
SUMA TOTAL		40				

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

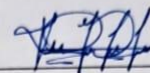
Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____

Observaciones: _____

LUGAR Y FECHA: Tacna, 19 de Julio 2024

CELULAR: 960708077



FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 00403556



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

"LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024"

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y nombres del informante (Juez): LANKHIPA DLE, ALBERTO PATRICIO
 I.2. Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS
 I.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
 I.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Gamificación
 I.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.				X	
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.				X	
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				X	
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.				X	
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.				X	
SUMA PARCIAL					52	
SUMA TOTAL		32				

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____

Observaciones: _____

LUGAR Y FECHA: TDCMD, 24 DE JULIO DEL 2025
CELULAR: 952-626618


FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 25629252

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Juez): EDMILDO ALI, ALEJO PATRICK
- 1.2. Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS
- 1.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Aprendizaje Colaborativo
- 1.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.				X	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.				X	
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.				X	
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.				X	
SUMA PARCIAL					24	10
SUMA TOTAL		34				

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

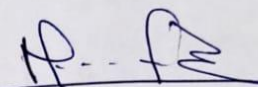
Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR NO FAVORABLE

Observaciones: _____

LUGAR Y FECHA: TDCA, 24 de julio del 2024

CELULAR: 952-636618



FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 25629252



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

"LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024"

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y nombres del informante (Juez): PERQUEJA HERCERA JENYFERT SUJET
- I.2. Grado académico: MAGISTER
- I.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE CIENCIAS SOCIALES: I+E: "HORTENCIA PARDO MANCERO"
- I.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Gamificación
- I.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.					X
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.					X
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.					X
SUMA PARCIAL					8	30
SUMA TOTAL		38				

Activar
Ir a Conf



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____

Observaciones: Ninguna

LUGAR Y FECHA: TACNA 18 AGOSTO 2024.

CELULAR: 952640898

FIRMA DEL EXPERTO

DNI: 44494927.



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

"LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024"

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante (Juez):

REQUEENA HERREERA JENYFERT SUZET

1.2. Grado académico:

MAGISTER

1.3. Cargo e institución donde labora: DOCENTE CIENCIAS SOCIALES, I.E. "MORTENIA PARDO MANCERO"

1.4. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario de la variable Aprendizaje Colaborativo

1.5. Autor del instrumento: Luz Marina Marca Apaza

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS (Sobre los ítems del instrumento)	CALIFICACIÓN				
		DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje claro que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Permite medir los hechos observables.					X
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento son suficientes para la medición.					X
PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
ANÁLISIS	Descompone adecuadamente las variables/indicadores/dimensiones.				X	
APLICACIÓN	Cuenta con las condiciones para aplicarse.					X
SUMA PARCIAL					8	30
SUMA TOTAL		38				



UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES – FECH
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN - ESED

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Valoración total cuantitativa:

Opinión: FAVORABLE X DEBE MEJORAR _____ NO FAVORABLE _____

Observaciones:

ninguna

LUGAR Y FECHA: TACNA 18 AGOSTO 2024

CELULAR: 952640898

FIRMA DEL EXPERTO

DNI: 44494927

Anexo 03. Instrumento de recopilación de datos sobre la gamificación**EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA GAMIFICACIÓN**

Nombres y Apellidos:

Año y Sección:

Fecha:

Estimado estudiante:

Como parte de la investigación “La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco” te invito a desarrollar la siguiente evaluación de entrada, que consta de 10 preguntas. Muchas gracias, de antemano se agradece tu participación.

Instrucción:

Debe usted seleccionar con una X la alternativa que considere correcta.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

ITEM	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: Mecánica de la recompensa					
La gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades.					

La asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo.					
La asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo.					
La gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos planteados en menos tiempo por la característica que presenta.					
Plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes.					
DIMENSION 2: Mecánica de la competición					
La acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes.					
La gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad.					
La gamificación promueve la competición sana mediante la participación.					
La gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas.					
Los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación.					

EVALUACIÓN DE SALIDA ACERCA DE LA GAMIFICACIÓN

Nombres y Apellidos:

Año y Sección:

Fecha:

Estimado estudiante:

Como parte de la investigación “La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco” te invito a desarrollar la siguiente evaluación de entrada, que consta de 10 preguntas. Muchas gracias, de antemano se agradece tu participación.

Instrucción:

Debe usted seleccionar con una X la alternativa que considere correcta.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

ITEM	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: Mecánica de la recompensa					
La gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades.					
La asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo.					

La asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo.					
La gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos planteados en menos tiempo por la característica que presenta.					
Plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes.					
DIMENSION 2: Mecánica de la competición					
La acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes.					
La gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad.					
La gamificación promueve la competición sana mediante la participación.					
La gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas.					
Los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación.					

ANEXO 04. Prueba de fiabilidad del instrumento sobre la gamificación

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	V	1	1
	álido	5	100,0
	E	0	0,0
	excluido ^a		
	T	1	1
Total		5	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,816	10

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
La gamificación me permite cumplir con los retos planteados en las actividades.	,830
La asignación de puntos en la gamificación potencia la competencia sana y el trabajo colaborativo.	,787
La asignación de puntos en la gamificación motiva y despierta el interés para seguir aprendiendo.	,830
La gamificación permite que los estudiantes puedan cumplir con los retos planteados en menos tiempo por la característica que presenta.	,774
Plantear las actividades de clase como misiones para obtener recompensas motiva a los estudiantes.	,769
La acumulación de puntos por participación para pasar a un siguiente nivel de gamificación despierta el interés de los estudiantes.	,823
La gamificación permite que el estudiante seleccione estrategias pertinentes para cumplir con los retos de la actividad.	,778
La gamificación promueve la competición sana mediante la participación.	,788
La gamificación promueve la comparación de resultados entre los estudiantes mediante el puntaje por preguntas acertadas.	,777

Los retos de las actividades son más fáciles de cumplir con la ayuda de la gamificación.	,820
--	------

La prueba piloto practicada a 15 encuestados arroja un coeficiente alfa de Cronbach de 0,816 el cuál es mayor al valor mínimo tolerable 0,700; por lo que se concluye que el instrumento sobre GAMIFICACIÓN, es confiable para los fines de la presente investigación.

ANEXO 05. Instrumento de recopilación de datos sobre el aprendizaje colaborativo

EVALUACIÓN DE ENTRADA ACERCA DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Nombres y Apellidos:

Año y Sección:

Fecha:

Estimado estudiante:

Como parte de la investigación “La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco” te invito a desarrollar la siguiente evaluación de entrada, que consta de 10 preguntas. Muchas gracias, de antemano se agradece tu participación.

Instrucción:

Debe usted seleccionar con una X la alternativa que considere correcta.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

ITEM	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: Técnicas Interpersonales					

Comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación.					
El trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales.					
Considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo.					
Me gusta trabajar en equipo.					
Considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros.					
DIMENSIÓN 2: Responsabilidad					
El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final.					
Considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado.					
Confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo.					
Coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo.					
Entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado.					

EVALUACIÓN DE SALIDA ACERCA DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Nombres y Apellidos:

Año y Sección:

Fecha:

Estimado estudiante:

Como parte de la investigación “La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Encinas Franco” te invito a desarrollar la siguiente evaluación de entrada, que consta de 10 preguntas. Muchas gracias, de antemano se agradece tu participación.

Instrucción:

Debe usted seleccionar con una X la alternativa que considere correcta.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

ITEM	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: Técnicas Interpersonales					
Comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación.					

El trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales.					
Considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo.					
Me gusta trabajar en equipo.					
Considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros.					
DIMENSIÓN 2: Responsabilidad					
El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final.					
Considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado.					
Confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo.					
Coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo.					
Entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado.					

ANEXO 06. Prueba de fiabilidad del instrumento sobre aprendizaje colaborativo

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	10

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Comparto lo que estoy haciendo con mis compañeros para recibir alguna recomendación.	,854
El trabajo en equipo me ayuda a desarrollar mis competencias sociales.	,851
Considero que realizo un buen trabajo para contribuir con todo el equipo.	,779
Me gusta trabajar en equipo.	,788
Considero que el trabajo en equipo me permite conocer mejor a mis compañeros.	,784
El trabajo colaborativo consiste únicamente en establecer los roles que asumirán cada uno de los integrantes para presentar un producto final.	,826
Considero que el trabajo en equipo me ayuda a conseguir el aprendizaje esperado.	,803
Confío en la responsabilidad que asume cada integrante de mi grupo de trabajo.	,808
Coordinamos constantemente la revisión del avance de nuestro trabajo.	,791
Entre todos incentivamos el cumplimiento del trabajo asignado.	,776

La prueba piloto practicada a 15 encuestados arroja un coeficiente alfa de Cronbach de 0,825 el cuál es mayor al valor mínimo tolerable 0,700; por lo que se concluye que el instrumento sobre APRENDIZAJE COLABORATIVO, es confiable para los fines de la presente investigación.

ANEXO 07. Data de la información

GAMIFICACIÓN - PRE TEST													
	D1					D2							
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	D1	D2	TOTAL
1	3	5	3	5	4	1	4	3	4	2	20	14	34
2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	5	14	13	27
3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	9	9	18
4	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	8	9	17
5	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	8	11	19
6	2	3	2	2	3	1	1	1	1	2	12	6	18
7	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	10	9	19
8	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	8	8	16
9	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	5	12
10	2	2	4	1	1	3	1	1	1	4	10	10	20
11	2	2	1	4	5	4	3	4	4	3	14	18	32
12	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	10	9	19
13	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	7	9	16
14	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	8	9	17
15	1	1	2	4	1	2	1	3	2	3	9	11	20

APRENDIZAJE COLABORATIVO - PRE TEST													
	D1					D2							
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	D1	D2	TOTAL
1	3	3	5	5	4	3	3	4	3	4	20	17	37
2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	8	10	18
3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	7	9	16
4	2	2	2	3	2	1	1	2	1	1	11	6	17
5	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	19
6	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	9	8	17
7	3	5	2	3	2	1	1	3	1	3	15	9	24
8	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	9	10	19
9	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	12	9	21
10	1	1	2	3	1	4	2	2	1	1	8	10	18
11	1	2	1	2	1	1	2	4	1	1	7	9	16
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
13	4	1	1	1	2	2	2	1	1	2	9	8	17
14	2	4	4	2	4	1	2	1	4	2	16	10	26
15	1	1	3	4	3	5	4	5	5	5	12	24	36

GAMIFICACIÓN - POST TEST													
	D1					D2							
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	D1	D2	TOTAL
1	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	24	24	48
2	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	23	23	46
3	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	22	24	46
4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	23	23	46
5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	22	25	47
6	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	24	23	47
7	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	21	25	46
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	25	50
9	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	22	24	46
10	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	15	20	35
11	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	23	23	46
12	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	20	18	38
13	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	20	22	42
14	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	21	21	42
15	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	20	23	43

APRENDIZAJE COLABORATIVO - POST TEST													
N°	D1					D2					D1	D2	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10			
1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	25	23	48
2	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	22	22	44
3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	20	21	41
4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	23	21	44
5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	20	21	41
6	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	23	20	43
7	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	23	21	44
8	5	5	4	4	5	3	5	3	4	4	23	19	42
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	20	40
10	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	23	23	46
11	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	23	22	45
12	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	23	22	45
13	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	19	17	36
14	4	2	4	2	4	3	3	4	3	2	16	15	31
15	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	21	23	44

Anexo 08. Autorización para la aplicación de instrumentos

SOLICITO: Autorización para aplicación de cuestionarios

Señor
Remigio Mamani Chipana
Director de la I.E José Antonio Encinas Franco
Tacna

Presente. –

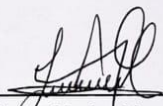
Yo, Luz Marina Marca Apaza, identificado con DNI N° 74970494, con correo electrónico lmarcaa@unjbg.edu.pe y celular N° 986 939921, egresada de la Facultad de Educación Comunicación y Humanidades, de la Escuela Profesional de Educación en la especialidad de Ciencias Sociales y Promoción Socio-Cultural, ante Usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, en calidad de ex alumna de la I.E, y habiendo aprobado el proyecto de tesis titulado "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024 ", solicito "a Ud. Se me permita tomar los cuestionarios necesarios para dar fin a la investigación y obtener el grado de Título Profesional.

Por lo expuesto:

Pido a usted acceder a mi solicitud.

Tacna, 22 de Julio del 2024


Bach. Luz Marina Marca Apaza

ANEXOS

Se adjuntan:

- Copia de Resolución de Aprobación de Proyecto de Tesis.



Anexo 09. Constancia de aplicación de instrumentos



CONSTANCIA

El que suscribe Director de la Institución Educativa DR. José Antonio Encinas Franco hace:

Consta:

Que, la Srta. MARCA APAZA, Luz Marina, egresada de la carrera profesional de Educación, en la especialidad de Ciencias Sociales y Promoción Socio-cultural de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, ha culminado el proyecto de Tesis titulado: "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO, TACNA, EN EL AÑO 2024".

El proyecto de tesis lo inició el 12 de agosto y lo culminó el 23 de octubre del presente año, haciendo un total de 10 sesiones pedagógicas con 4 horas pedagógicas semanales.

Durante el desarrollo de las clases se observó puntualidad, respeto y responsabilidad en el cumplimiento de su proyecto, así mismo la estudiante mostró disposición inmediata en las actividades encomendadas.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines correspondientes.

Atte.



Remigio Mamani Chipana
Director de la I. E./Dr. José Antonio
Encinas Franco

VIÑANI, ASOC.VIV. IRO DE FEBRERO
CALLE MAYOR FEDERICO MAZUÑOS S/N

Anexo 10. Evidencia de campo

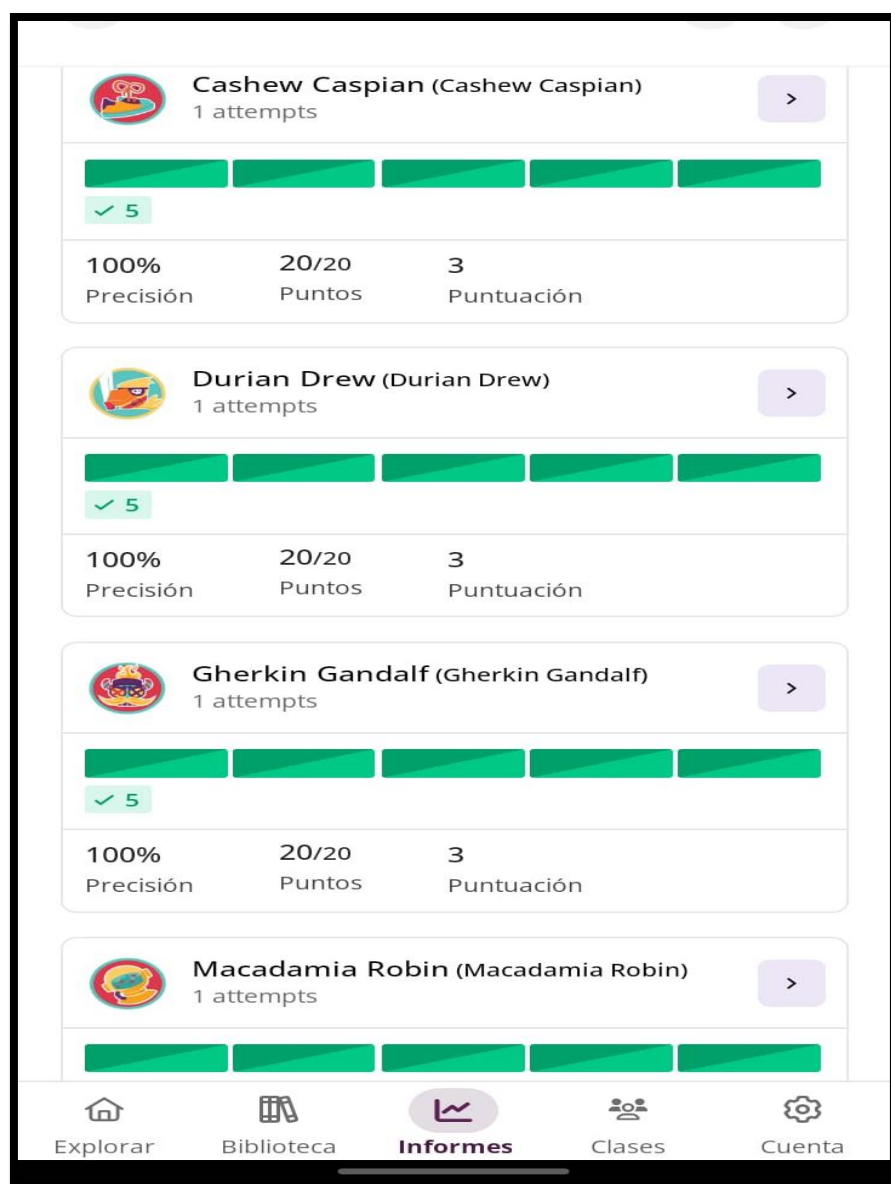
Aplicación de prueba de entrada

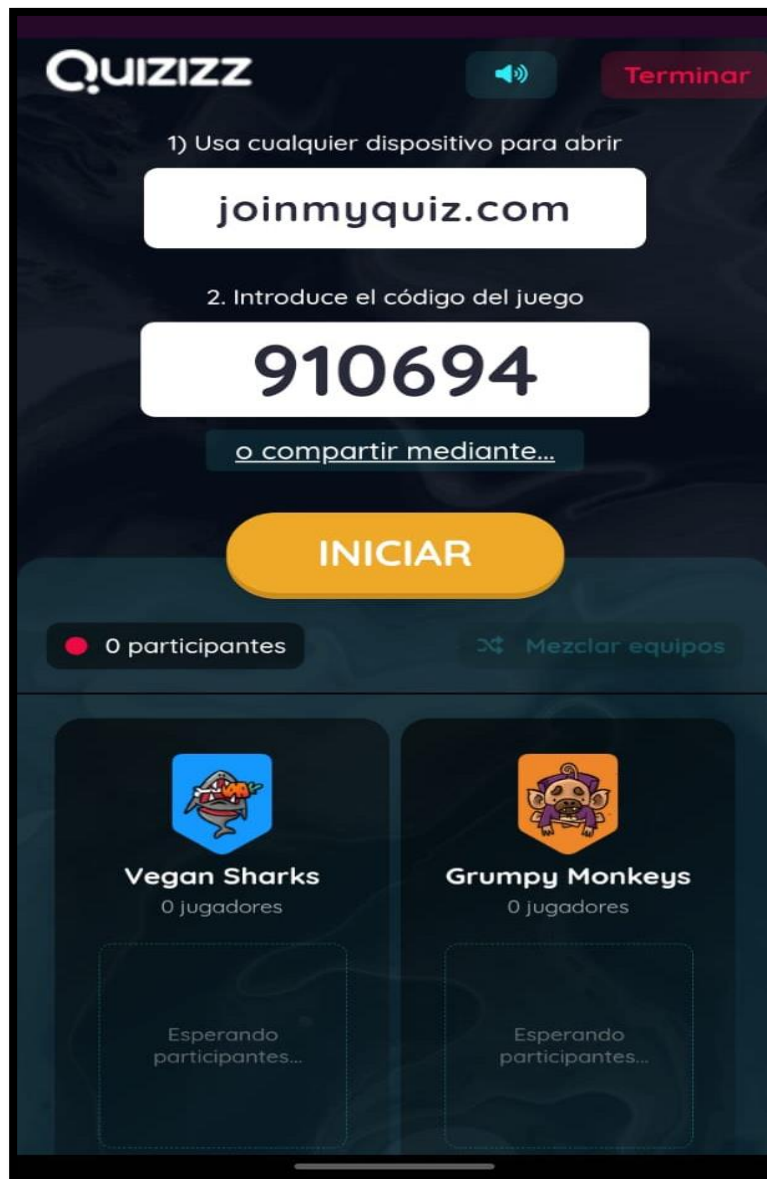


Estudiantes realizando las actividades en mediante Quizizz



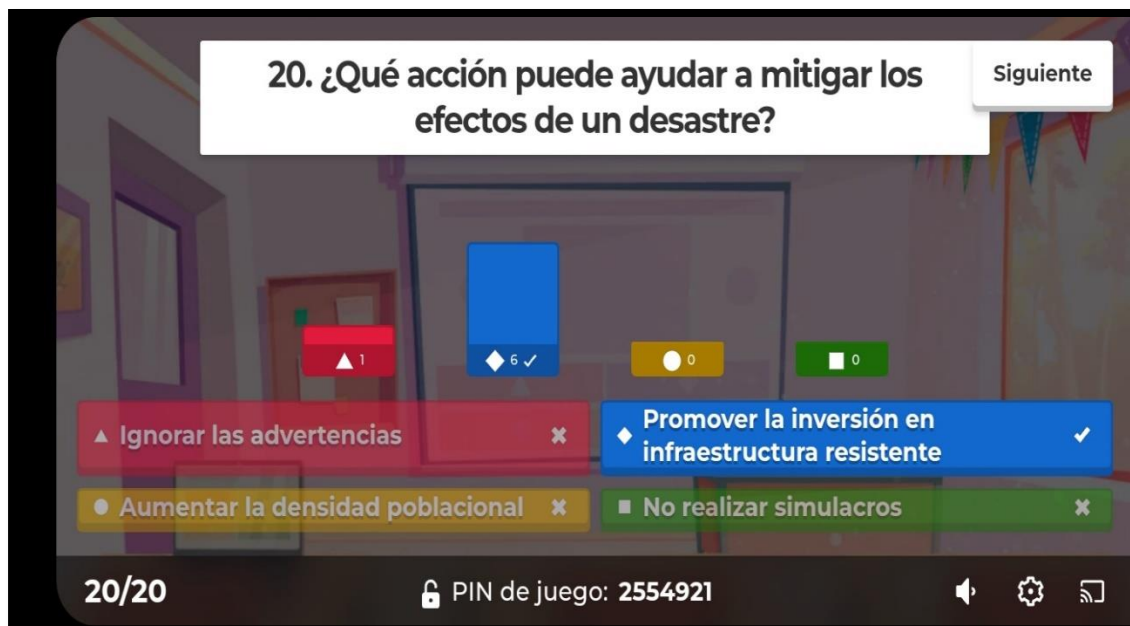


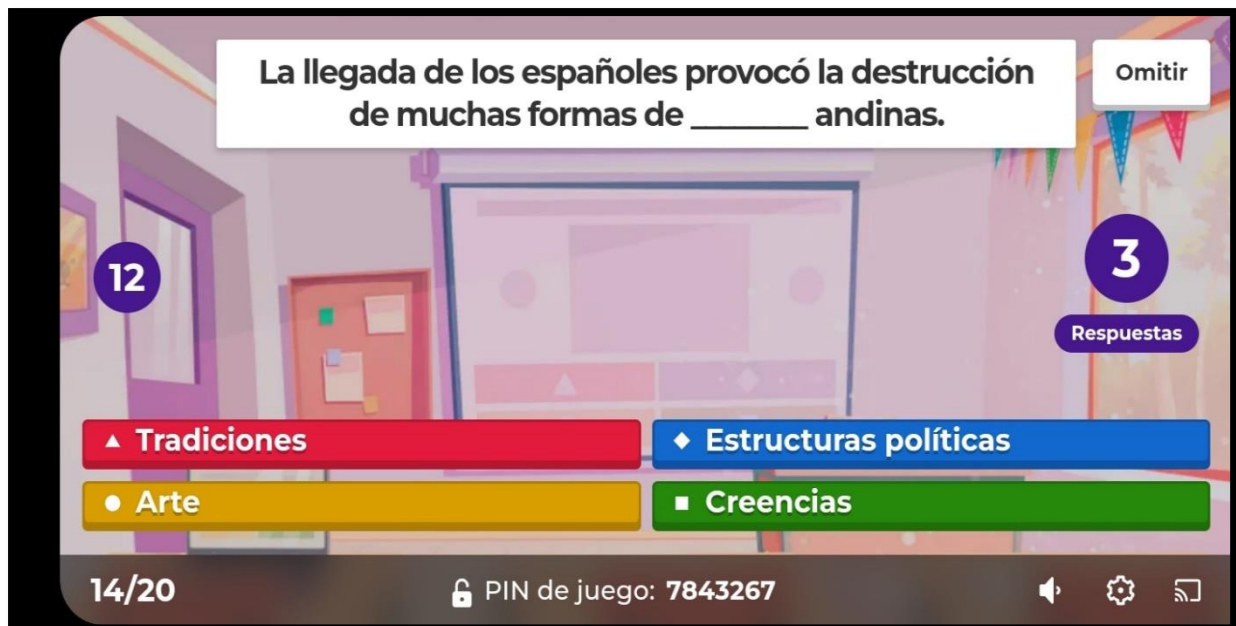




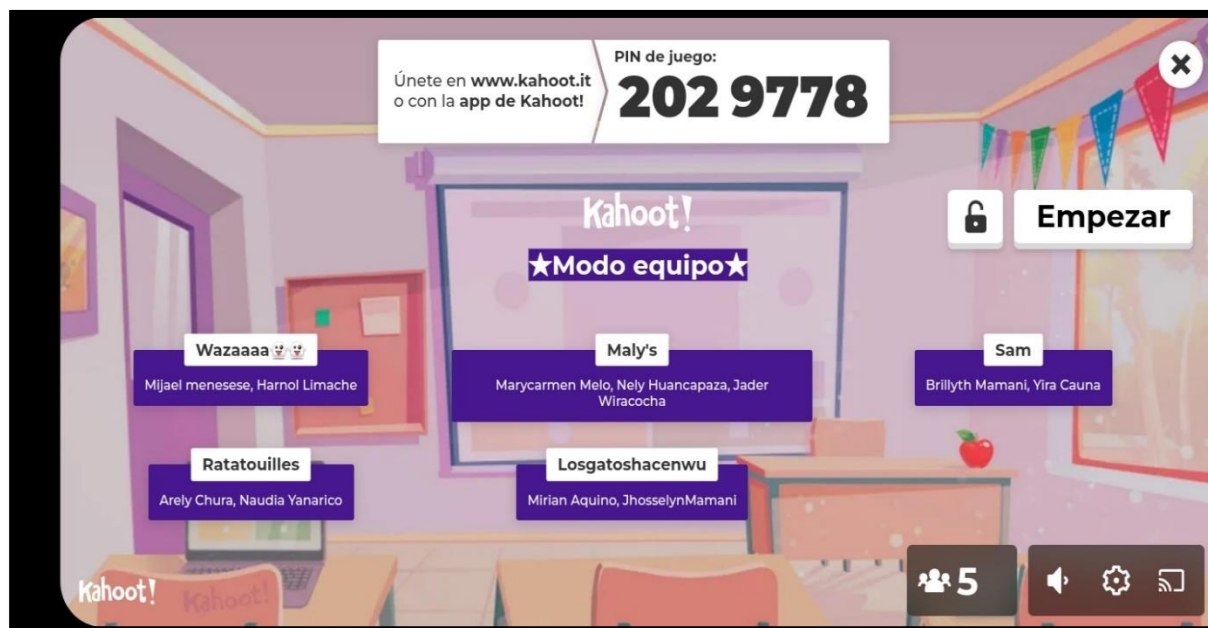
Estudiantes realizando las actividades en Kahoot











Aplicación de prueba de salida







INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: EL TAHUANTINSUYO								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	07	08	24	3	A	6	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Explica los acontecimientos importantes en el Tahuantinsuyo - Participa activamente respetando roles y reglas de la competencia. - Integra los aprendizajes adquiridos en la elaboración de su cuestionario grupal.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	
	INICIO (25 Minutos)	
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Luego pide a los estudiantes que planteen sus dudas que tengan respecto a lo explicado, la docente responde claramente sus interrogantes. Se aplica el "Sabías que..." de las palabras INKA e INCA.	
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Qué es AYNÍ? ¿Quiénes podían ser Incas? ¿Qué sabemos sobre el Imperio Inca? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.	
PROBLEMATIZACIÓN	La docente plantea el reto principal: "El Consejo del Inca necesita nuevos asesores que comprendan cómo mantener la unidad del Imperio. ¿Serán capaces de demostrar sus conocimientos?" Las preguntas detonantes: ¿Por qué crees que los incas lograron imponerse a los pueblos vecinos? ¿Qué crees que se necesitaba para administrar adecuadamente un Estado tan grande? ¿Existen elementos de la cosmovisión andina presentes en nuestra vida cotidiana? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.	

Anexo 11. Sesiones de Aprendizaje



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<i>"Elabora explicaciones para comprender el desarrollo histórico del Tahuantinsuyo."</i> Se da a conocer el título, propósito, criterios de evaluación y evidencia. La docente aclara dudas y explica que los estudiantes podrán ganar insignias y puntos por su participación activa, trabajo en equipo y reflexión crítica.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente proporciona una ficha de información, como guía de la sesión. Los estudiantes analizan la información y completan retos cooperativos: Reto 1: "Organiza el Imperio" (ordenar jerárquicamente a los personajes del Tahuantinsuyo). Reto 2: "Viaje al Qhapaq Ñan" (localizar en mapas las principales regiones del Imperio). Reto 3: "Sabiduría del Inca" (responder en Quizizz una serie de preguntas sobre organización social, economía y religión). El grupo experimental (conformado por 15 estudiantes) participa mediante plataformas Kahoot y Quizizz, acumulando puntos digitales. El grupo control (conformado por 15 estudiantes) desarrolla las mismas actividades mediante fichas impresas. Durante la actividad, la docente acompaña, orienta y retroalimenta a cada grupo, observando la colaboración, liderazgo y comunicación. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Los estudiantes luego de lo trabajado en la presente sesión, responden a las siguientes preguntas: • ¿He cambiado mis ideas respecto al Tahuantinsuyo? • ¿Existen elementos de la cosmovisión andina presentes en nuestra vida cotidiana? ¿Cuáles? • ¿Me fue útil lo aprendido? ¿Por qué? • ¿Cómo ayudó mi equipo a que todos aprendiéramos? La docente absuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: EL VIRREINATO I							
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	12	08	24	3	A	6

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Explica los principales hechos del Virreinato a partir de información obtenida en dinámicas gamificadas. - Participa activamente en equipos colaborativos aplicando estrategias de cooperación y competencia sana.	Cuestionario colaborativo (digital o impreso) sobre el Virreinato.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	



PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia saludando a los estudiantes y recordando las Normas de Convivencia. Presenta la dinámica inicial "Descubre al Virrey": una actividad gamificada tipo adivinanza en la plataforma Kahoot (grupo experimental) o en una tarjeta impresa con pistas (grupo control). Cada pista describe características de un virrey famoso (Toledo, La Serna, etc.), y los equipos compiten por adivinar de quién se trata. El equipo ganador obtiene su primera insignia "Consejo del Virrey".
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Qué entendemos por "Virreinato"? ¿A quién se le consideraba "Virrey"? ¿Cuáles creen que fueron las consecuencias de la instauración del "virreinato" respecto a los aillus? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Como crees que se administraba un territorio tan grande como el del Virreinato del Perú? ¿Qué cambios de produjeron en la sociedad incaica del Perú tras la llegada de los españoles? ¿Qué crees que hubiese pasado si los españoles no conquistaban Perú? Grupo experimental: responde en equipo mediante una dinámica gamificada de puntos (cada respuesta acertada o argumentada suma puntos en la app). Grupo de control: discute en grupos y registra las conclusiones en fichas impresas. Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente explica: <i>"Hoy elaboraremos explicaciones históricas sobre el periodo del Virreinato, analizando los cambios que se dieron en la sociedad peruana durante ese tiempo."</i> Explica los criterios de evaluación, el producto esperado (cuestionario explicativo) y la forma de trabajo colaborativo. Grupo experimental: se organiza en equipos que participarán en un ranking virtual (Quizizz). Grupo de control: se organiza en equipos que resolverán una ficha cooperativa impresa.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente entrega las fichas de información y proyecta imágenes, diapositivas y videos sobre el Virreinato: estructura política, sociedad, economía y religión. Formula preguntas de reflexión: ¿Qué papel tuvo el virrey en la administración del Perú? ¿Cómo se organizaba la sociedad virreinal? ¿Qué cambios económicos se produjeron? Grupo experimental: Desarrolla actividades en Kahoot y Quizizz, donde deben identificar características del Virreinato, asociar imágenes con conceptos y resolver mini retos históricos. Los equipos compiten amistosamente sumando puntos y badges (insignias digitales) por participación, precisión y colaboración. Grupo de control: Desarrolla las mismas preguntas en fichas impresas, analizando y discutiendo en grupo las respuestas. La docente realiza acompañamiento personalizado, orientando la comprensión de textos y la argumentación de ideas. Retroalimentación en ambos grupos: la docente hace pausas reflexivas para analizar las respuestas más representativas, valorando tanto la precisión como la creatividad y la cooperación entre pares. Se promueve el aprendizaje colaborativo mediante la interacción entre estudiantes, la toma de acuerdos y el apoyo mutuo en la resolución de los retos.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Los estudiantes luego de lo trabajado en la presente sesión, responden a las siguientes preguntas: • ¿He cambiado mis ideas respecto al Virreinato? • ¿En qué aspectos de nuestra vida cotidiana se manifiesta la diversidad cultural proveniente del Virreinato? • ¿Me fue útil lo aprendido? ¿Por qué? La docente absuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (kahoot y quizizz).	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: LA LLEGADA DE LOS EUROPEOS A AMÉRICA								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	14	08	24	3	A	6	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Explica los acontecimientos importantes en la llegada de los europeos a América. - Participa activamente en las dinámicas gamificadas aplicando estrategias colaborativas. - Aporta ideas y cumple con los acuerdos del equipo durante los desafíos.	Cuestionario digital o impreso según sea necesario.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	
	INICIO (25 Minutos)	
MOTIVACIÓN	La docente inicia con un saludo cordial y repaso de las normas de convivencia. Presenta un breve video introductorio: "¿Sabías que Colón no fue el primero en llegar a América?" Grupo experimental: participa en una dinámica gamificada tipo "Trivia histórica" en Kahoot, donde responden preguntas sobre los términos "indio", "indígena" y "nativo". Grupo de control: analiza el mismo contenido en una lectura corta y responde oralmente. La docente guía una reflexión sobre cómo los conceptos han cambiado a lo largo del tiempo y qué implican para los derechos actuales.	
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué son las expediciones? ¿Quiénes son los que dirigieron las expediciones? ¿Cuáles crees que fueron los avances tecnológicos de la época? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.	
PROBLEMATIZACIÓN	Se plantea la situación significativa: "Imagina que eres un joven nativo y ves por primera vez a los europeos llegar en sus enormes barcos. ¿Qué sentirías y cómo reaccionarías?" Se promueve el debate con las preguntas: ¿Por qué crees que los europeos fueron hacia América? ¿Cómo crees que reaccionaron los nativos? ¿Crees que es posible dividir el mundo como lo hicieron los europeos? Grupo experimental: debate mediante un foro gamificado (cada equipo gana puntos por argumentos fundamentados). Grupo de control: realiza el debate en grupos pequeños y registra conclusiones.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente comunica el propósito: <i>"Hoy explicaremos los acontecimientos que marcaron la llegada de los europeos a América, analizando sus causas y consecuencias."</i> Informa los criterios de evaluación, el producto esperado y la metodología diferenciada (gamificada/tradicional). <i>Organiza los equipos colaborativos para ambas modalidades.</i>
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente explica y entrega material informativo sobre los viajes de exploración, el Tratado de Tordesillas y los primeros contactos culturales. Formula preguntas de análisis: ¿Qué motivó los viajes de exploración? ¿Qué papel tuvo la tecnología marítima? ¿Qué cambios sociales se generaron tras el contacto? Con fines de investigación: - Grupo experimental: desarrolla actividades interactivas en Quizizz y Kahoot, resolviendo retos por puntos. Se otorgan insignias digitales por participación, rapidez y trabajo colaborativo. - Grupo de control: responde preguntas en una ficha impresa y realiza un mapa conceptual del tema. La docente realiza acompañamiento y retroalimentación formativa, reforzando la comprensión de los procesos históricos y el trabajo colaborativo.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy?</i> <i>¿Creo que el término "conquistador" se puede seguir utilizando en el siglo XXI? ¿Por qué?</i> <i>¿Me fue útil lo aprendido?</i> La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

TITULO DE LA SESIÓN: RECONOCEMOS LAS CAUSAS Y LOS SECTORES SOCIALES INVOLUCRADOS EN LAS SUBLEVACIONES Y REBELIONES DEL SIGLO XVIII								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	19	08	24	3	A	6	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Jerarquiza las causas de las rebeliones y sublevaciones del siglo XVIII. Identifica y explica el rol de los sectores sociales involucrados. Participa activamente en las dinámicas gamificadas aplicando estrategias colaborativas. Aporta ideas y cumple con los acuerdos del equipo durante los desafíos.	Cuestionario gamificado (Kahoot) Ficha de trabajo grupal
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Propone estrategias dentro de su equipo para avanzar de nivel en la dinámica gamificada y cumplir los objetivos de la sesión.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos de las personas en el ámbito histórico y actual.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. Luego la docente explica que, como parte de una experiencia de investigación pedagógica, la clase se dividirá en dos grupos: - Grupo experimental (15 estudiantes): trabajará mediante una dinámica gamificada en Kahoot, con desafíos y recompensas simbólicas. - Grupo control (15 estudiantes): trabajará con fichas impresas tradicionales de análisis de texto y preguntas. Luego pide a los estudiantes que planteen sus dudas que tengan respecto a lo explicado, la docente responde claramente sus interrogantes. Seguidamente la docente les plantea responder la siguiente pregunta: ¿Por qué un ocurren las rebeliones o sublevaciones? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>existen diversas situaciones que puede generar las rebeliones y sublevaciones en contra de los poderes que gobiernan, que normalmente son ante situaciones injustas que afecta el bienestar de las poblaciones, y que tiene orígenes diversos</i>.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Qué se entiende por rebelión o sublevación? ¿Qué rebeliones se suscitaron antes de nuestra independencia? ¿Qué querían lograr? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué sectores sociales participaron en las rebeliones del siglo XVIII? ¿Por qué? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente comunica las competencias, criterios y dinámica del día, destacando que ambos grupos aprenderán el mismo contenido con diferentes metodologías. Aclara que la comparación permitirá analizar qué tan eficaz es la gamificación en el aprendizaje colaborativo. Finalmente, la docente entrega hojas de actividades junto a los dispositivos donde responderán a las actividades planteadas y da a conocer el nombre de la sesión y el propósito de la clase: <i>Analizar textos e identificar las causas y los sectores sociales involucrados en las sublevaciones y rebeliones del siglo XVIII aplicando estrategias colaborativas y comparando el uso de la gamificación (Kahoot) frente al método tradicional (fichas impresas).</i> Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando las causas que motivaron las diferentes rebeliones y sublevaciones ante la autoridad virreinal, además de los sectores sociales involucrados. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. La docente pide a los estudiantes a conformar equipos de trabajo. La docente, por motivo de investigación, hace entrega de dispositivos electrónicos (tablets) a una cantidad determinada de estudiantes para que desarrollen las actividades mediante la plataforma Kahoot. Mientras que, la cantidad restante de estudiantes resuelve las fichas de trabajo. Aplicación diferenciada según metodología: - Grupo experimental (Gamificación): Los 15 estudiantes utilizan tablets con Kahoot. Cada pregunta del juego equivale a un nivel o misión superada. Se asignan roles colaborativos: líder, lector, analista y portavoz. - Grupo control (Método tradicional): Los 15 estudiantes trabajan con fichas impresas con las mismas preguntas. Analizan en grupo las causas y consecuencias de las rebeliones. Se promueve también el trabajo grupal, pero sin elementos de juego o recompensa digital. Seguidamente la docente establece un tiempo determinado para el desarrollo de las actividades. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a los estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué actividades hemos realizado para aprender? ¿Qué dificultades tuvieron durante el desarrollo de sus actividades en equipo? ¿Cómo podrían superarlas? ¿Cómo reaccionarías si alguien quiere imponerte cambios por la fuerza? Para el grupo gamificado: ¿De qué manera el juego influyó en tu participación o motivación? Para el grupo tradicional: ¿Qué estrategias te ayudaron más a comprender el tema? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

TÍTULO DE LA SESIÓN: IDENTIFICAMOS LAS RAZONES QUE DIERON ORIGEN AL LEVANTAMIENTO DE TÚPAC AMARU II								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	19	08	24	3	A	6	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Identifica las razones que dieron origen al levantamiento de Túpac Amaru II. - Reconoce los grupos sociales involucrados y contra quiénes se levantaron. - Participa activamente en la dinámica gamificada, aplicando el trabajo colaborativo.	Cuestionario gamificado (Kahoot) Ficha de trabajo grupal
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de fuentes digitales para responder preguntas y retos gamificados.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Propone estrategias dentro de su equipo para avanzar de nivel en la dinámica gamificada y cumplir los objetivos de la sesión.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Seguidamente la docente describe los abusos que se cometían en la época colonial y les plantea responder la siguiente pregunta: Si vivieras en la época colonial, ¿Cómo sería tu reacción frente a los hechos de discriminación económica o social? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>tiempo atrás se vivía constantemente actos de discriminación hacia sectores determinados, constantemente eran infravalorados lo que originó que se dieran levantamientos por un grupo de la población, teniendo como principal líder a Túpac Amaru II.</i>
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Quiénes eran los curacas o caciques? ¿Quiénes eran los corregidores? ¿Qué entendemos respecto a la rebelión de Túpac Amaru II? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué hechos se produjeron en la rebelión de Túpac Amaru II? ¿Cuáles son las causas y consecuencias de esta rebelión? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito, competencias, criterios y producto. La docente presenta las dos modalidades de trabajo (grupo experimental y grupo control) como parte de la investigación, explicando que ambos trabajarán el mismo contenido con diferentes estrategias (gamificada y tradicional). Por ende, se plantea el siguiente propósito: <i>Analizar las causas que dieron origen al levantamiento de Túpac Amaru II, identificando los grupos sociales involucrados, a través del trabajo colaborativo y el uso de la gamificación como estrategia motivadora y participativa.</i> Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	DESARROLLO (55 Minutos) La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando las causas que motivaron el levantamiento de Túpac Amaru y los grupos sociales que apoyaban la lucha contra el colonialismo español. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. La docente pide a los estudiantes a conformar equipos de trabajo. Aplicación de la gamificación (Grupo Experimental): Los estudiantes reciben tablets para ingresar a Kahoot, donde participarán en un juego de preguntas basado en el texto leído. La dinámica incluye puntos por rapidez, exactitud y trabajo en equipo. La docente promueve el aprendizaje colaborativo, asignando roles dentro del equipo (líder, lector, analista, portavoz). Se refuerzan valores como cooperación, respeto y responsabilidad. Aplicación tradicional (Grupo Control): Los estudiantes completan una ficha de trabajo impresa, respondiendo las mismas preguntas que el Kahoot. Se promueve también el trabajo grupal, pero sin elementos de juego o recompensa digital. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Para qué sirve lo aprendido? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
	MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR

Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (plataforma kahoot).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7



TÍTULO DE LA SESIÓN: RECONOCEMOS LA VIDA INTELECTUAL EN LA COLONIA							UNID	HORAS
DOCENTE	ÁREA	FECHA		GRADO	SECC.		6	2
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	26	08	24	3	A		

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Identifica la evolución de la cultura, ciencia, religión y arte en la colonia. - Reconoce como se producen los cambios en la vida intelectual de la colonia.	Cuestionario.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	
	INICIO (25 Minutos)	
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Seguidamente la docente muestra imágenes en diapositivas acerca de la época colonial y les plantea responder la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que imposición de la cultura y la religión española afectó la forma en que los indígenas y los mestizos veían el mundo? ¿Qué estrategias crees que utilizaron para preservar sus propias tradiciones y conocimientos? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>la interacción entre las culturas indígena y española, influyeron en la forma en que las personas pensaban, creaban y se expresaban. Las tradiciones y conocimientos indígenas fueron reemplazados, por lo que tuvieron que crear estrategias para resistirse y adaptarse a los cambios. Dichas estrategias fueron principalmente la preservación de la memoria colectiva, la creación de textos, la resistencia mediante rebeliones, etc.</i>	
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Cómo era la educación en la colonia? ¿todas las personas tenían derecho a la educación? ¿Cuál fue la religión que predominó? ¿Qué es el sincretismo religioso? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.	
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Cómo fue posible que la imposición de la cultura y la religión española haya llevado a la creación de una identidad híbrida? ¿Cómo se vio reflejada? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA "DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, la docente entrega hojas de actividades junto a los dispositivos electrónicos donde responderán a las actividades planteadas y da a conocer el nombre de la sesión y el propósito de la clase: <i>Identificar y comprender la evolución de la cultura, ciencia, religión y arte en la Colonia, y reconocer cómo los cambios influyeron en la configuración de la vida intelectual de la época.</i> Así también, da a conocer la competencia a desarrollar, las actividades a desarrollar durante la clase y los criterios de evaluación. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	DESARROLLO (55 Minutos) La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando los cambios y avances que se produjeron en la cultura, ciencia, religión y arte, y cómo es que se configuró la vida intelectual de las personas de la época. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. La docente pide a los estudiantes a conformar equipos de trabajo. La docente, por motivo de investigación, hace entrega de dispositivos electrónicos (tablets) a una cantidad determinada de estudiantes para que desarrollen las actividades mediante la plataforma Kahoot y Quizziz. Mientras que, la cantidad restante de estudiantes resuelve las fichas de trabajo. Seguidamente la docente establece un tiempo determinado para el desarrollo de las actividades. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: <i>¿Qué aprendimos el día de hoy?</i> <i>¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas?</i> <i>¿Para qué sirve lo aprendido?</i> La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
	MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

TÍTULO DE LA SESIÓN: EDAD MODERNA: ALGUNOS CAMBIOS EN EUROPA							
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	02	09	24	3	A	6

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Explica los cambios importantes que sucedieron en Europa.	Cuestionario gamificado Ficha de trabajo grupal
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia saludando y recordando las normas de convivencia. Muestra el video interactivo “¿Cuánto sabes de la Edad Moderna?”. Grupo experimental: responde al reto inicial en Kahoot, obteniendo puntos por respuestas correctas. Grupo de control: comenta oralmente sus respuestas y las registra en una hoja. La docente promueve la reflexión sobre los cambios culturales, políticos y religiosos del periodo.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué es el renacimiento? ¿Existió crisis en la cristiandad? ¿Cómo crees que fue la política durante la época? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas . La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas : ¿Qué cambios crees que se produjeron con la llegada de los europeos? ¿La demografía era la misma de antes y después de la llegada de los europeos? ¿A qué denominamos “edad moderna”? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas . La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<i>La docente presenta el propósito:</i> <i>“Elaborar explicaciones para comprender los cambios que marcaron el inicio de la Edad Moderna.”</i> Da a conocer los criterios de evaluación, el producto final y la metodología diferenciada. Se conforman equipos colaborativos.
	DESARROLLO (55 Minutos)

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente presenta materiales visuales sobre el Renacimiento, la Reforma, los Estados modernos y los avances científicos. Grupo experimental: Desarrolla retos en Quizizz y Kahoot para identificar personajes, hechos y aportes del periodo. Ganan insignias digitales por completar desafíos y colaborar entre equipos. Grupo de control: Trabaja con fichas impresas que contienen preguntas de análisis y un esquema comparativo entre Edad Media y Moderna. La docente acompaña a ambos grupos, orientando la comprensión de los contenidos y promoviendo el aprendizaje colaborativo. Se aplican preguntas metacognitivas durante el desarrollo para afianzar la reflexión histórica.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Se promueve la reflexión a través de preguntas: ¿He cambiado mis ideas respecto a la Edad Moderna? ¿Qué opino sobre los cambios que se produjeron en América a raíz de este periodo? ¿Cómo me sentí trabajando con mi grupo? Grupo experimental: responde el formulario digital de autoevaluación y coevaluación. Grupo de control: responde en ficha escrita. La docente consolida las ideas y reconoce el desempeño colaborativo y reflexivo de ambos grupos.
	MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO DE LA SESIÓN: CIUDADANOS Y CIUDADANAS FRENTE A LOS RIESGOS								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	11	09	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad.	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia con un saludo cordial y recuerda las normas de convivencia del aula. Presenta una dinámica gamificada introductoria en Kahoot con preguntas sencillas sobre "situaciones de riesgo" (por ejemplo: incendios, accidentes viales, desastres naturales). Los estudiantes observan su puntaje en tiempo real, lo que genera entusiasmo y competencia sana. Grupo experimental: participa en el reto digital con tablets. Grupo control: responde la misma dinámica en formato impreso tipo cuestionario. Al finalizar, la docente felicita a los equipos con mayores puntajes y resalta la importancia del trabajo colaborativo para prevenir riesgos.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Cuál fue el tema de la semana pasada? ¿Qué significa la palabra "riesgo" para ti? ¿Puedes dar ejemplos de situaciones riesgosas en tu vida cotidiana? ¿Cuáles son los riesgos a los que nos enfrentamos en la vida cotidiana? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



“DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO”

PROBLEMATIZACIÓN	La docente plantea el siguiente reto: “En nuestra comunidad se ha incrementado el número de accidentes viales y situaciones de riesgo ambiental. ¿Qué podrían hacer los ciudadanos y ciudadanas para prevenirlos y actuar responsablemente?” El grupo experimental responde mediante un foro rápido gamificado en Quizizz, mientras que el grupo control lo hace en fichas impresas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente comunica el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos a reconocer nuestra responsabilidad como ciudadanos frente a los riesgos y a proponer acciones preventivas.” Se presentan los criterios de evaluación y el producto esperado. Los equipos eligen su nombre y avatar (en el caso del grupo gamificado) para fortalecer el sentido de identidad y juego.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente proporciona una ficha de información, como guía de la sesión. Los estudiantes leen atentamente la ficha, generan preguntas que son respondidas por la docente. Los estudiantes leen y analizan muy atentamente las siguientes fuentes correspondientes a: a. Responsabilidad de gobiernos regionales y locales b. ¿Cómo se logra la seguridad vial? c. Esclavitud contemporánea en el Perú ¿Qué hay detrás del incendio en las Malvinas? Luego de haber leído muy atentamente cada fuente, la docente establece un tiempo determinado para el desarrollo de las actividades. Aplicación gamificada: Grupo experimental: Accede a los contenidos mediante la plataforma Quizizz, donde cada fuente corresponde a un “nivel” del juego. Cada acierto otorga puntos y desbloquea insignias. Los equipos deben colaborar para lograr la puntuación máxima. Grupo control: Lee las mismas fuentes en fichas impresas y responde las preguntas de comprensión y reflexión individualmente, luego discuten en grupo. La docente orienta la lectura, formula preguntas y promueve la reflexión ética sobre la responsabilidad ciudadana frente a los riesgos. Se brinda retroalimentación inmediata, tanto digital como oral, destacando el uso responsable de la información y el trabajo en equipo.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Los estudiantes luego de lo trabajado en la presente sesión, responden a las siguientes preguntas: • ¿Qué temas de esta ficha me ayudaron más a realizar la tarea final de “Comprobamos lo que aprendimos”? ¿de qué manera? • ¿Luego de haber estudiado esta ficha me encuentro mejor preparada/o para evitar situaciones de riesgo?, ¿por qué? • ¿Qué acciones debo emprender para reducir los riesgos o peligros viales? • ¿Cómo nos ayudó el trabajo en equipo o el juego a comprender mejor el tema? La docente absuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas evidenciadas durante la sesión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: IDENTIFICAMOS Y LOCALIZAMOS LOS FENÓMENOS NATURALES QUE PUEDEN AFECTAR A NUESTRA LOCALIDAD										
DOCENTE		ÁREA		FECHA		GRADO	SECC.	UNID	HORAS	
LUZ MARINA MARCA APAZA		CIENCIAS SOCIALES		16	09	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	- Explica cómo las omisiones de los actores sociales incrementan la vulnerabilidad ante situaciones de riesgo de desastre. - Identifica y localiza fenómenos naturales que afectan a su entorno local, mediante estrategias colaborativas gamificadas o tradicionales.	Cuestionario gamificado (Kahoot/quizizz) Ficha de trabajo grupal
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales para responder preguntas y retos gamificados.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. Luego la docente explica que, como parte de una experiencia de investigación pedagógica, la clase se dividirá en dos grupos: - Grupo experimental (15 estudiantes): trabajará mediante una dinámica gamificada en Kahoot, con desafíos y recompensas simbólicas. - Grupo control (15 estudiantes): trabajará con fichas impresas tradicionales de análisis de texto y preguntas. Luego pide a los estudiantes que planteen sus dudas que tengan respecto a lo explicado, la docente responde claramente sus interrogantes. Seguidamente la docente muestra recortes de noticias y les plantea responder la siguiente pregunta: ¿De qué tratan las noticias? (acontecimiento, tiempo, lugar, consecuencias) ¿Cómo creen que afecta los incendios forestales, derrumbes, huaycos, y terremotos a la sociedad y al medio ambiente? ¿Los fenómenos naturales pueden prevenirse? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas.
	La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>Los fenómenos naturales pueden generar desastres, pero no como consecuencia de un castigo divino o de la furia de la naturaleza, sino como resultado de nuestra falta de previsión para afrontarlos y de la capacidad que tenemos para superarlos. Por lo tanto, la gran tarea que tenemos frente a nosotros es desarrollar una cultura de prevención.</i>
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Cómo se dan los fenómenos naturales? En nuestra localidad, ¿ha ocurrido algún tipo de desastre producto de un fenómeno natural? ¿Qué desastres ocurren con más frecuencia en nuestro país? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué pasaría si los desastres naturales se presentaran con mayor frecuencia en nuestro país? ¿Todos los fenómenos naturales son malos o peligrosos? ¿Es lo mismo decir fenómeno natural y desastre natural? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, la docente entrega hojas de actividades junto a los dispositivos electrónicos donde responderán a las actividades planteadas y da a conocer el nombre de la sesión y el propósito de la clase: <i>Identificar y localizar los espacios de nuestra localidad que están en una situación de riesgo, además de las acciones de los actores sociales que incrementan la vulnerabilidad ante situaciones de riesgo de desastres a través del trabajo colaborativo y el uso de la gamificación como estrategia motivadora y participativa.</i> Así también, da a conocer la competencia a desarrollar, las actividades a desarrollar durante la clase y los criterios de evaluación. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
	DESARROLLO (55 Minutos)



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando las diferencias de los términos "desastre" y "fenómeno natural", además de explicar que no se puede prevenir o evitar totalmente un fenómeno natural, sin embargo, se pueden prevenir las consecuencias producto de ello. Así mismo, se da a conocer que los fenómenos naturales pueden resultar beneficiosos para ciertos sectores de la población. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. La docente pide a los estudiantes a conformar equipos de trabajo. Aplicación diferenciada según metodología: Aplicación de la gamificación (Grupo Experimental): Los estudiantes reciben tablets para ingresar a Kahoot, y posteriormente a Quizziz donde participarán en un juego de preguntas basado en el texto leído. La dinámica incluye puntos por rapidez, exactitud y trabajo en equipo. La docente promueve el aprendizaje colaborativo, asignando roles dentro del equipo (líder, lector, analista, portavoz). Se refuerzan valores como cooperación, respeto y responsabilidad. Aplicación tradicional (Grupo Control): Los estudiantes completan una ficha de trabajo impresa, respondiendo las mismas preguntas que el Kahoot. Se promueve también el trabajo grupal, pero sin elementos de juego o recompensa digital. Seguidamente la docente establece un tiempo determinado para el desarrollo de las actividades. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Para qué sirve lo aprendido? Para el grupo gamificado: ¿Qué ventajas encontramos al trabajar en equipo y mediante un juego? Para el grupo tradicional: ¿Qué estrategias te ayudaron más a comprender el tema? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (Kahoot y Quizziz).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: NOS PREPARAMOS ANTE LOS DESASTRES NATURALES								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	11	09	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad.	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia la clase con un saludo cordial y la revisión de las normas de convivencia. Luego proyecta un video corto con imágenes de desastres naturales ocurridos en el Perú (terremotos, huaicos, inundaciones). A continuación, realiza un reto inicial en Kahoot titulado "¿Qué tan preparado estás ante un desastre natural?", donde los estudiantes responden preguntas rápidas sobre cómo actuar en emergencias. Grupo experimental: participa desde tablets o celulares en la plataforma. Grupo control: responde el mismo cuestionario en versión impresa. La docente felicita a los equipos con mejores resultados, reforzando la motivación extrínseca (puntos, insignias, ranking) y la cooperación entre pares.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Qué son los desastres naturales? ¿Por qué debemos prepararnos ante los desastres naturales? ¿Cómo podemos actuar ante un desastre natural? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente muestra imágenes y propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de desastres naturales observamos? ¿En Tacna han sucedido este tipo de desastres? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	"Hoy aprenderemos a reconocer la importancia de estar preparados ante los desastres naturales y cómo actuar responsablemente para cuidar nuestra vida y la de los demás." La docente comunica el propósito, los criterios de evaluación y el producto final. Cada grupo escoge un nombre de equipo y avatar, reforzando la dinámica de misión colaborativa.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente proporciona una ficha de información, como guía de la sesión. Los estudiantes leen atentamente la ficha, generan preguntas que son respondidas por la docente. Los estudiantes leen y analizan muy atentamente las siguientes fuentes correspondientes a: - Fenómenos naturales - Instituciones competentes ante desastres naturales en nuestra localidad Reto gamificado "Misión prevención": Grupo experimental: Accede a una misión por niveles en Quizizz, donde cada nivel corresponde a un tipo de desastre natural (sísmico, climático, antrópico). Los estudiantes obtienen puntos, insignias y recompensas digitales por respuestas correctas y trabajo en equipo. La docente guía, retroalimenta y otorga "bonos de colaboración" a los grupos que ayuden a otros. Grupo control: Resuelve fichas impresas con preguntas equivalentes, trabajando de forma colaborativa en subgrupos y destacando la reflexión crítica. Trabajo colaborativo: Los equipos elaboran un plan básico de acción ante un desastre natural. Este plan se formula en conjunto, aplicando lo aprendido en la lectura y el reto. La docente supervisa, fomenta la participación equitativa y brinda retroalimentación constante.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para consolidar el aprendizaje, la docente guía la reflexión con preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos sobre la preparación ante desastres naturales? ¿Qué estrategias del juego o trabajo en grupo ayudaron a comprender mejor el tema? ¿Qué compromisos podemos asumir como ciudadanos para prevenir riesgos? En el grupo experimental, los resultados de Quizizz se muestran en un ranking general; los equipos con mayor colaboración reciben insignias digitales de "Ciudadanos responsables". En el grupo control, los equipos entregan sus fichas y socializan sus respuestas. Finalmente, la docente felicita la participación activa y resalta la importancia de la solidaridad, responsabilidad y cooperación ante situaciones de riesgo.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (quizizz).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: RECONOCEMOS LAS ACCIONES PARA ATENDER LA VULNERABILIDAD DE LOS ASENTAMIENTOS POBLACIONALES.							
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	23	09	24	3	A	7
							2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	- Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. - Participa activamente en las actividades gamificadas o tradicionales, demostrando comprensión del tema y colaboración con su equipo.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Seguidamente la docente les muestra imágenes y les plantea responder las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿puede calificarse como una zona vulnerable? ¿por qué es importante tomar medidas de prevención? Si fueras la autoridad de tu distrito, ¿Qué acciones realizarías para reducir o mitigar los riesgos frente los fenómenos naturales? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que toda comunidad está expuesta a peligros, es decir, a la posibilidad de que algo perjudicial ocurra y pueda dañarla y afectar el ambiente o sus bienes. Por ello, debemos tomar acciones de prevención y preparar lo necesario con anticipación para evitar exponernos a los peligros.



EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Qué ventajas tuvo trabajar mediante el juego o la ficha? ¿Para qué sirve lo aprendido? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (Kahoot/quizizz)	
PROBLEMA	¿Las acciones a favor del ambiente solo sirven para quienes vivimos en el presente? ¿Por qué? ¿Por qué conocer la historia de tu comunidad previene desastres? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, la docente entrega hojas de actividades junto a los dispositivos electrónicos donde responderán a las actividades planteadas y da a conocer el nombre de la sesión y el propósito de la clase: <i>identificar y plantear las medidas de prevención o mitigación para la atención de situaciones de riesgo de desastres naturales.</i> Así también, da a conocer la competencia a desarrollar, las actividades a desarrollar durante la clase y los criterios de evaluación. Explica que la clase se desarrollará mediante dos modalidades: Grupo gamificado (experimental): usa tablets con Kahoot y Quizizz, donde avanzan por niveles de juego y ganan puntos. Grupo tradicional (control): desarrolla fichas impresas con las mismas actividades. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente les otorga a los estudiantes un tiempo determinado para finalizar con las actividades inconclusas en la sesión anterior, para la cual se les hace entrega de sus fichas de trabajo y/o tablets. Posteriormente, la docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que, en nuestra comunidad, y en todos los lugares del Perú, estamos expuestos a diversos peligros causados por la acción de la naturaleza, que ocasionan daño a las personas, al ambiente o los bienes. Por lo que es importante conocer nuestro territorio y sus diversos fenómenos naturales. Además, tenemos que entender cómo la naturaleza nos puede afectar desde los peligros y nuestras vulnerabilidades. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. A continuación, organiza a los estudiantes en equipos colaborativos. - Grupo gamificado: desarrolla la actividad "Desafío de la Prevención" en Kahoot/Quizizz, donde cada pregunta representa un nivel del juego. Ganan puntos según precisión y rapidez. Cada equipo tiene roles definidos: líder, estratega, portavoz, analista. - Grupo tradicional: trabaja en fichas impresas con preguntas de análisis y resolución de casos. La docente acompaña, retroalimenta y registra observaciones sobre participación, colaboración y logro de competencias. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
CIERRE (10 Minutos)	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué factores aumentan la vulnerabilidad ante un peligro natural? ¿Cuál es el papel de la comunidad en la prevención de riesgos de desastres? ¿Por qué conocer la historia de tu comunidad previene desastres? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, La docente comunica el propósito de la sesión: <i>Plantear diversas acciones para enfrentar con prevención los peligros naturales de nuestra localidad.</i> Informa la competencia a desarrollar, las actividades y los criterios de evaluación. Finalmente, entrega a los estudiantes las hojas de actividades y tablets, explicando que por motivos de investigación 15 estudiantes trabajarán mediante la herramienta de gamificación (Quizizz) y 15 mediante fichas impresas. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	DESARROLLO (55 Minutos) La docente les otorga a los estudiantes un tiempo determinado para finalizar con las actividades inconclusas en la sesión anterior, para la cual se les hace entrega de sus fichas de trabajo y/o tablets. Posteriormente, la docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que, no podemos evitar que ocurran los fenómenos naturales. Pero podemos hacerlos menos dañinos si entendemos mejor, porqué suceden y qué podemos hacer para prevenirlos o mitigarlos. Tomando en cuenta que la gente es en parte responsable por la ocurrencia de los desastres, tenemos que cambiar lo que estamos haciendo mal para poder evitar el impacto de fenómenos naturales. Cada comunidad debe aprender a conocer sus características y su entorno. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. La docente pide a los estudiantes a conformar equipos de trabajo. Aplicación diferenciada según metodología: Aplicación de la gamificación (Grupo Experimental): Los estudiantes que recibieron las tablets responden el juego de preguntas con la herramienta quizizz, basándose en el texto leído. La dinámica incluye puntos por rapidez, exactitud y trabajo en equipo. La docente promueve el aprendizaje colaborativo, asignando roles dentro del equipo (líder, lector, analista, portavoz). Se refuerzan valores como cooperación, respeto y responsabilidad. Aplicación tradicional (Grupo Control): Los estudiantes completan una ficha de trabajo impresa, respondiendo las mismas preguntas que el quizizz. Se promueve también el trabajo grupal, pero sin elementos de juego o recompensa digital. Seguidamente la docente establece un tiempo determinado para el desarrollo de las actividades. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Para qué sirve lo aprendido? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (quizizz)	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

TÍTULO DE LA SESIÓN: ELABORAMOS UN PLAN DE GESTIÓN DE RIESGOS ANTE LAS SITUACIONES DE VULNERABILIDAD DE NUESTRA LOCALIDAD.								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	02	10	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	- Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. - Utiliza información y herramientas cartográficas para representar el espacio geográfico y el ambiente. - Participa activamente en una dinámica gamificada (Kahoot) para demostrar comprensión y aplicación de conceptos sobre gestión de riesgos.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales. Participa activamente en el entorno gamificado para construir y reforzar su aprendizaje.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Seguidamente la docente les muestra imágenes y les plantea responder las siguientes preguntas: En Tacna, ¿qué experiencias han tenido con fenómenos como sequías o sismos? ¿Cómo creen que estas situaciones afectan la vida diaria y la economía de la región? ¿Por qué consideran importante preparar a la comunidad para enfrentar estos riesgos? Luego la docente invita a los estudiantes de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>la comunidad de Tacna enfrenta vulnerabilidades significativas, como sequías y sismos, que impactan su calidad de vida. Aunque hay conocimientos sobre desastres y medidas preventivas, es esencial mejorar la participación comunitaria y superar barreras para implementar estrategias efectivas. La preparación y sensibilización son clave para fortalecer la resiliencia de la comunidad.</i>



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Han escuchado sobre algún desastre natural que haya afectado a Tacna en el pasado? ¿Qué medidas de prevención conocen que se han implementado en la provincia? ¿Sabén qué instituciones trabajan en la gestión de riesgos en Tacna? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas . La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las vulnerabilidades más críticas que enfrenta Tacna, como la escasez de agua o la sismicidad? ¿Qué barreras existen para implementar estrategias de prevención en la comunidad? ¿Cómo podríamos motivar a los habitantes de Tacna a participar en la gestión de riesgos y su planificación? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas . La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, la docente entrega hojas de actividades junto a los dispositivos electrónicos donde responderán a las actividades planteadas y da a conocer el nombre de la sesión y el propósito de la clase: <i>identificar y describir las situaciones de vulnerabilidad de nuestra localidad para prevenir situaciones de riesgo de desastres</i> . Explica que esta sesión permitirá comparar dos estrategias de aprendizaje: una gamificada y otra tradicional, observando cómo ambas contribuyen a la comprensión de la gestión de riesgos. Así también, da a conocer la competencia a desarrollar, las actividades a desarrollar durante la clase y los criterios de evaluación. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión . La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que, elaborar un plan de gestión de riesgos es fundamental porque permite identificar, evaluar y priorizar los riesgos que enfrenta una comunidad. Esto ayuda a reducir el impacto de desastres naturales o situaciones adversas, protegiendo vidas y propiedades. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve . Posteriormente, los estudiantes se organizan en equipos. Por motivos de investigación: 15 estudiantes utilizan tablets para desarrollar la actividad gamificada en Kahoot, respondiendo preguntas sobre vulnerabilidad, prevención y gestión del riesgo. 15 estudiantes trabajan con fichas impresas donde analizan un caso práctico sobre riesgos locales y proponen su plan de acción. Durante el desarrollo, la docente acompaña ambos grupos, observando la participación, estrategias empleadas y resultados obtenidos. En el grupo gamificado, la docente refuerza la motivación a través de la competencia sana, otorgando puntos y retroalimentación inmediata en Kahoot. En el grupo tradicional, promueve el análisis crítico y la argumentación escrita. Después del tiempo determinado, la docente pide a algunos estudiantes que compartan las respuestas y resolución de sus actividades. En caso que el tiempo no haya sido suficiente para culminar todas las actividades planificadas, comparten las que se pudo realizar en clase. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas : ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Para qué sirve lo aprendido? ¿Cómo nos ayudó el juego en Kahoot o la ficha de trabajo a comprender el tema? ¿Qué estrategias de prevención podríamos aplicar en nuestra comunidad? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas, proyector multimedia y Tablet (kahoot).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

TÍTULO DE LA SESIÓN: PROPONEMOS ACCIONES PARA AFRONTAR LOS PELIGROS NATURALES QUE PUEDAN AFECTAR A NUESTRA LOCALIDAD.										
DOCENTE		ÁREA		FECHA		GRADO	SECC.	UNID	HORAS	
LUZ MARINA MARCA APAZA		CIENCIAS SOCIALES		09	10	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	- Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. - Participa activamente en una experiencia gamificada (Kahoot), aplicando lo aprendido de forma colaborativa.	Cuestionario. y ficha de propuesta de acciones.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. A través de un mini cuestionario en Kahoot (para el grupo experimental) y oralmente (para el grupo control), los estudiantes responden preguntas sobre desastres naturales que han ocurrido en Tacna y el Perú. Ejemplo de preguntas: ¿Cuál es el fenómeno natural más común en nuestra región? ¿Qué significa "riesgo" y "vulnerabilidad"? ¿Crees que los desastres pueden evitarse? Los resultados del Kahoot se muestran en tiempo real, generando entusiasmo y sana competencia entre los participantes. Los estudiantes dan a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que <i>los terremotos, los huracanes, las erupciones y los deslizamientos - todos estos son fenómenos de la naturaleza que siempre han estado presentes en la historia de la humanidad. Sin embargo, el rápido crecimiento de la población, el deterioro y contaminación del medio ambiente y el aumento de la pobreza han contribuido a convertir estos fenómenos naturales en desastres que causan grandes pérdidas en vidas humanas, infraestructura y bienes materiales.</i>



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Cómo se mide la intensidad y magnitud de terremotos? ¿Qué es el fenómeno "El niño?" Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: ¿Qué acciones desarrolla tu comunidad para reducir los riesgos por efecto de los fenómenos naturales? ¿Qué es la gestión de riesgos? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Finalmente, la docente comunica el propósito de la clase: <i>Hoy aprenderemos a proponer acciones para afrontar los peligros naturales que afectan nuestra localidad</i>, usando estrategias digitales de gamificación con Kahoot y fichas impresas según el grupo asignado. Así también, da a conocer la competencia a desarrollar, las actividades a desarrollar durante la clase y los criterios de evaluación. Seguidamente permite a los estudiantes realizar consultas sobre lo explicado. Los estudiantes dan a conocer sus dudas e inquietudes. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, señalando que, no podemos evitar que ocurran los fenómenos naturales. Pero podemos hacerlos menos dañinos si entendemos mejor, por qué suceden y qué podemos hacer para prevenirlos o mitigarlos. Tomando en cuenta que la gente es en parte responsable por la ocurrencia de los desastres, tenemos que cambiar lo que estamos haciendo mal para poder evitar o disminuir el impacto de fenómenos naturales. Cada comunidad debe aprender a conocer sus características y su entorno: el ambiente natural y el construido por el ser humano. Solo así podrá manejar las amenazas que la rodean y reducir su vulnerabilidad a estas amenazas. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. Aplicación colaborativa: Se forman cinco equipos de tres estudiantes dentro de cada grupo (experimental y control). Cada equipo recibe una situación problemática local (por ejemplo, deslizamientos, sequías, sismos) y debe proponer tres acciones preventivas. Actividad gamificada (grupo experimental): Cada equipo accede a Kahoot en sus tablets. El juego contiene preguntas retadoras sobre medidas de prevención, responsabilidad ciudadana y gestión comunitaria. Los equipos acumulan puntos según rapidez y acierto. La docente anima, retroalimenta en tiempo real y valora los logros colaborativos. Actividad tradicional (grupo control): Los equipos trabajan en sus fichas impresas, completando la tabla: Peligro natural Causas Consecuencias Acciones de prevención propuestas Los equipos comparten oralmente sus conclusiones. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas. Después de culminar con las actividades de la ficha de trabajo, los estudiantes deberán resolver un examen con los temas que se han abordado durante todo el bimestre. Los estudiantes siguen las indicaciones y cumplen con realizar la actividad propuesta, durante su desarrollo la docente acompaña a los estudiantes y retroalimenta si es necesario.

CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Para finalizar la clase, la docente genera la reflexión y la autoevaluación en los estudiantes a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el desarrollo de las actividades en equipo? ¿Cómo podríamos superarlas? ¿Para qué sirve lo aprendido? ¿De qué manera el juego (o la ficha) nos ayudó a aprender mejor? En el grupo experimental, los resultados del Kahoot se proyectan y se reconocen los equipos con insignias digitales de participación colaborativa. Mientras que, en el grupo de control, se felicita el esfuerzo mediante aplausos. La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

TÍTULO DE LA SESIÓN: ACCIONES DE DEFENSA CIVIL								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	07	10	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad.	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia saludando cordialmente al grupo y recordando las normas de convivencia. Luego presenta un video corto (1 min) con imágenes reales de acciones de Defensa Civil en situaciones de emergencia (sismos, huacos, incendios). Tras ello, plantea preguntas motivadoras: ¿Qué acciones observamos que realiza Defensa Civil? ¿Qué pasaría si no existieran estas brigadas en nuestra comunidad? Los estudiantes expresan sus ideas. Grupo experimental (gamificación): la docente presenta el "Reto Héroes de la Prevención" donde cada equipo representará una brigada de rescate y acumulará puntos según sus respuestas, colaboración y desempeño. Grupo control: comenta oralmente sus opiniones en grupo sin usar la dinámica de juego.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: • ¿Cuál fue el tema de la semana pasada? • Según la imagen, ¿alguna vez han visto este emblema? • ¿Qué significa el lema "defensa civil tarea de todos"? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas.



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

	La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: • ¿qué indicaciones da Defensa civil ante la ocurrencia de desastres naturales? • ¿Qué otro desastre atiende defensa civil? • ¿Qué son los desastres provocados por el hombre? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente presenta el propósito de la sesión y los criterios de evaluación. "Hay conoceremos y valoraremos las acciones de Defensa Civil, proponiendo medidas de prevención y respuesta ante los desastres."
	DESARROLLO (55 Minutos)
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. La docente proporciona una ficha de información, como guía de la sesión. Los estudiantes leen atentamente la ficha, generan preguntas que son respondidas por la docente. Grupo gamificado: Utiliza tablets con Kahoot y Quizizz, donde cada nivel del juego representa una fase del proceso de prevención. Obtienen puntos por respuestas correctas, rapidez y cooperación. Al finalizar, los resultados se proyectan en pantalla con un ranking de brigadas. Grupo tradicional: Responde preguntas en una ficha impresa. Comparte oralmente sus respuestas. Durante todo el proceso, la docente acompaña, orienta y retroalimenta a ambos grupos, observando cómo se comunican y colaboran para resolver los retos.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Los estudiantes luego de lo trabajado en la presente sesión, responden a las siguientes preguntas: • ¿Qué temas de esta ficha me ayudaron más a realizar la tarea?, ¿de qué manera? • ¿Luego de haber estudiado esta ficha conozco mejor las funciones de Defensa Civil? • ¿Conozco los deberes y obligaciones como ciudadanos ante desastres? Grupo gamificado: completa el cuestionario en línea quizizz donde se muestra su puntaje final y reflexionan sobre la experiencia. Grupo tradicional: responde por escrito las preguntas reflexivas en su cuaderno. La docente consolida las ideas finales, destaca las mejores actitudes de colaboración y reconoce el esfuerzo de cada grupo.
	MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
	Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (kahoot y quizizz).



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

TÍTULO DE LA SESIÓN: PARTICIPACION CIUDADANA I								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	09	10	24	3	A	7	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Plantea medidas de prevención o mitigación ante situaciones de riesgo de desastre. Colabora responsablemente en la toma de decisiones del grupo.	Cuestionario grupal / resultados del reto gamificado.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad.	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente saluda cordialmente a los estudiantes y recuerda las normas de convivencia. A continuación, presenta un breve video (1 minuto) que muestra imágenes del terremoto de Yungay y sus consecuencias, invitando a la reflexión: ¿Creen que las personas que fallecieron en Yungay tuvieron la culpa por no tomar medidas de prevención? ¿Qué le recomendarían a quienes construyen viviendas en zonas de peligro? Grupo experimental (gamificación): La docente activa la dinámica "Desafío del Ciudadano Responsable", donde cada equipo recibe una insignia digital al compartir respuestas fundamentadas. Se proyecta un marcador inicial de puntos para incentivar la participación. Grupo control (tradicional): Dialogan de manera guiada sobre las preguntas y registran sus ideas en el cuaderno.
SABERES PREVIOS	Luego la docente propone a los estudiantes responder la siguiente pregunta: ¿Crees que las personas que fallecieron en Yungay tuvieron la culpa por no tomar medidas de gestión? ¿Qué le recomendarías a las personas que levantan su vivienda en zonas de alto peligro? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.



“DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO”

PROBLEMATIZACIÓN	Luego la docente propone a los estudiantes responder las siguientes preguntas: • ¿Cómo podemos disminuir la vulnerabilidad en la comunidad donde vivimos? • ¿Qué es un mapa de riesgo comunitario? • ¿Es posible realizar un mapa de riesgo comunitario en Tacna? Seguidamente la docente invita de manera voluntaria a dar a conocer sus respuestas. La docente toma en cuenta las opiniones de los estudiantes y consolida sus ideas.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	“Comprende la importancia de la gestión de riesgos de desastres y propone acciones para gestionar el riesgo en nuestra localidad.” -Se da a conocer el título, propósito, los criterios de evaluación y la evidencia de la sesión. La docente absuelve de manera clara las dudas de los estudiantes.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente entrega la ficha de información sobre la gestión del riesgo de desastres y la participación ciudadana. Los estudiantes leen, subrayan ideas clave y comparten conclusiones. La docente plantea preguntas de análisis: ¿Por qué es importante la participación ciudadana en la prevención de desastres? ¿Qué medidas podríamos proponer para nuestra comunidad? Grupo gamificado: Usa Quizizz para responder preguntas sobre la ficha de lectura. Cada pregunta correcta otorga puntos de competencia y medallas digitales. Las brigadas (equipos) colaboran para decidir las respuestas, fomentando el aprendizaje colaborativo. Al finalizar, se muestra el ranking de equipos, reforzando la mecánica de competición y recompensa. Grupo control: Desarrolla las mismas preguntas en la ficha impresa. Comparte oralmente sus conclusiones y elabora un resumen escrito. Durante la actividad, la docente acompaña, orienta y retroalimenta, observando la colaboración, la comunicación y la aplicación de conceptos.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Los estudiantes luego de lo trabajado en la presente sesión, responden a las siguientes preguntas: • ¿Qué aprendí hoy? • ¿Qué acciones debo poner en práctica para reducir las consecuencias de los desastres naturales? • ¿Por qué es importante poner en práctica dichas acciones? Grupo gamificado: Responde un breve cuestionario donde evalúa su aprendizaje y la colaboración del grupo. Además, se anuncian los ganadores del reto ciudadano, entregando insignias digitales de reconocimiento. Grupo control: Responde las preguntas de autoevaluación en su cuaderno y comparte oralmente sus conclusiones. La docente destaca las actitudes positivas, el compromiso y la responsabilidad demostrados.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet.	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO DE LA SESIÓN: LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	14	10	24	3	A	8	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Comprende el tiempo histórico	Explica los acontecimientos durante la revolución industrial mediante actividades colaborativas y retos gamificados (Kahoot/Quizizz).	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales Utiliza plataformas digitales (Kahoot, Quizizz) para participar en desafíos grupales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Participa activamente en su equipo, tomando decisiones para superar retos.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	Se da la bienvenida a los estudiantes, seguidamente se recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la sesión de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el producto a realizar. La docente inicia con una consigna lúdica: "Hoy viajaremos al pasado para descubrir una época donde las máquinas cambiaron el mundo. ¿Están listos para jugar y aprender?" Presenta un video corto (1 min) con imágenes de fábricas, trenes y máquinas a vapor. Gamificación: se activa el "modo misión" y se asignan equipos temáticos ("Los Inventores", "Los Obreros", "Los Ingenieros", "Los Empresarios"). Se explica que los equipos ganarán puntos por colaboración, respeto y precisión histórica. Se muestra una tabla de puntuación visible en la pizarra o plataforma digital (para los del grupo experimental).
SABERES PREVIOS	Se plantea la pregunta: "¿Cómo creen que era la vida de las personas antes de que existieran las fábricas y las máquinas?" Grupo experimental: Responden a un miniquiz en Kahoot (5 preguntas) sobre inventos y épocas históricas. Grupo control: Realizan la misma actividad con una ficha impresa de preguntas de opción múltiple. La docente registra las respuestas y resalta los conocimientos previos más relevantes.



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROBLEMATIZACIÓN	Se presenta una imagen de obreros trabajando en una fábrica del siglo XIX y se pregunta: "¿Por qué las personas dejaron el campo para ir a las fábricas?" "¿Qué consecuencias trajo ese cambio para las familias y el trabajo?" Los equipos formulan hipótesis breves. Se anota en la pizarra una síntesis de sus respuestas como punto de partida.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente explica claramente: "Hoy aprenderemos cómo la Revolución Industrial transformó la economía y la sociedad, y lo haremos colaborando entre equipos. Los grupos con mayor cooperación y aciertos ganarán insignias virtuales y reconocimiento como Historiadores del siglo XIX." Se explican los criterios de evaluación: Participación activa y colaborativa Cumplimiento de las misiones gamificadas o fichas Reflexión final y argumentación Se entregan o habilitan los materiales según grupo (tablets o fichas).
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	Se explica el contexto histórico de la Revolución Industrial (siglo XVIII en Inglaterra, innovaciones técnicas, cambios en la economía y sociedad). Se presentan inventos clave: la máquina de vapor, la industria textil, el ferrocarril. Se analizan sus consecuencias: urbanización, cambios en las condiciones laborales y crecimiento del capitalismo. La docente proporciona una ficha de información, como guía de la sesión. Grupo experimental: Participan en el reto "Máquinas del cambio" en Quizizz, respondiendo preguntas progresivas (niveles de dificultad). Grupo control: Trabajan la misma información con una ficha guía que incluye textos, esquemas y preguntas de análisis. Actividad 2: "Desafío colaborativo" Cada equipo elabora un esquema de los impactos sociales de la Revolución Industrial. Gamificación: Los equipos del grupo experimental suben sus esquemas a la plataforma Quizizz. En el grupo control, los esquemas se elaboran en cartulina o cuaderno y se presentan oralmente. La docente: - Observa la interacción, orienta la colaboración y fomenta la participación equitativa. - Reorienta cuando hay dificultades o conflictos en el equipo. - Refuerza la motivación otorgando puntos extra por respeto y apoyo mutuo.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Metacognición: Se realiza una breve reflexión guiada: ¿Qué aprendimos hoy sobre los cambios de la Revolución Industrial? ¿Qué estrategias nos ayudaron más a aprender en equipo? ¿Cómo nos sentimos trabajando con nuestros compañeros?
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (quizizz y kahoot).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: LA ERA VICTORIANA							
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	16	10	24	3	A	8
							2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Explica los acontecimientos importantes sobre la Era victoriana - Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
	INICIO (25 Minutos)
MOTIVACIÓN	La docente inicia la sesión saludando y recordando las normas de convivencia. Presenta una breve dramatización titulada "Un día en la vida victoriana", donde simula ser una obrera de una fábrica en el siglo XIX. Formula preguntas motivadoras: ¿Qué diferencias existen entre la vida de la nobleza y la clase trabajadora en esa época? ¿Creen que todas las personas tenían las mismas oportunidades? Reconoce las respuestas más creativas
SABERES PREVIOS	Se presenta una breve línea del tiempo con los principales hechos posteriores a la Revolución Industrial. Los estudiantes, en equipos, responden en una hoja (grupo control) o en un mini-quiz de Kahoot (grupo experimental) a las preguntas: ¿Qué recuerdan de la Revolución Industrial? ¿Qué inventos surgieron en esa época? ¿Cómo creen que afectó la vida de las personas? Se proyecta el ranking de resultados del Kahoot para motivar el trabajo colaborativo y el espíritu competitivo.
PROBLEMATIZACIÓN	La docente plantea el desafío central: ¿De qué manera los cambios económicos y sociales durante la Era Victoriana transformaron la vida cotidiana en Inglaterra y el mundo? Cada equipo comenta posibles respuestas en base a sus conocimientos previos.



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Se comunica el propósito de la sesión: Explicar las características políticas, económicas y sociales de la Era Victoriana y su relación con los procesos industriales del siglo XIX. Se presentan las actividades, criterios de evaluación y evidencias de aprendizaje. La docente orienta sobre cómo se aplicará la gamificación (equipos, puntos, niveles, badges digitales en Kahoot).
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	DESARROLLO (55 Minutos) Se aplica la dinámica "La vida en la Era Victoriana": Se asignan personajes de diferentes clases sociales y los estudiantes representan cómo era su vida diaria. Se explican los cambios en la economía, la política y la sociedad en la Inglaterra de la Reina Victoria. La docente entrega fichas informativas sobre la Era Victoriana (para ambos grupos). Los equipos analizan los cambios políticos (monarquía parlamentaria), económicos (expansión industrial) y sociales (estratificación y roles de género). Dinámica gamificada (grupo experimental): En equipos, los estudiantes responden preguntas de opción múltiple en Kahoot, diseñadas como "misiones históricas". Cada acierto otorga puntos para el equipo; los tres primeros lugares reciben insignias digitales. Se promueve el debate colaborativo antes de responder cada pregunta. Trabajo tradicional (grupo control): Los equipos responden la misma guía en fichas impresas, discutiendo sus respuestas. La docente monitorea, retroalimenta y motiva la participación. Síntesis grupal: Cada grupo elabora un mapa conceptual o resumen colaborativo. La docente socializa las respuestas correctas y reconoce el esfuerzo grupal.
EVALUACIÓN	CIERRE (10 Minutos) Reflexión sobre la pregunta inicial: "¿La Revolución Industrial benefició a toda la población?". Además, deberán investigar sobre la Era Victoriana y su relación con la industrialización. La docente promueve la autoevaluación y coevaluación, destacando: Participación activa. Colaboración y respeto en el equipo. Argumentación histórica. Finalmente, otorga retroalimentación individual y grupal, resaltando los logros alcanzados.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas, internet y Tablet (kahoot).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: EL MOVIMIENTO OBRERO								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	21	10	24	3	A	8	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	- Explica el origen y evolución del movimiento obrero en el siglo XIX y XX, relacionando sus causas con las condiciones laborales de la Revolución Industrial y su impacto en la actualidad. - Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	
	INICIO (25 Minutos)	
MOTIVACIÓN	La docente saluda a los estudiantes, seguidamente recuerda, las Normas de Convivencia. La docente recuerda diversos aspectos de la experiencia de aprendizaje que se está realizando, dando a conocer los datos de la misma, la competencia y capacidades a desarrollar, así mismo el reto y el producto a realizar. Se plantea la pregunta provocadora: Si tuvieras que trabajar 16 horas al día en una fábrica sin descanso, ¿qué harías para mejorar tu situación? Se pide a los estudiantes que compartan sus opiniones. Se explica que en esta sesión se analizará el origen y evolución del movimiento obrero, su impacto en la historia y su relevancia en el mundo actual. Se realizan preguntas: ¿Qué saben sobre la Revolución Industrial y las condiciones laborales de los obreros? ¿Qué derechos laborales se consideran esenciales hoy en día? Se recogen las respuestas y se reflexiona brevemente sobre las injusticias laborales de la época.	
SABERES PREVIOS	A través de una mini encuesta en Kahoot (para el grupo experimental) y una pregunta escrita en ficha (para el grupo control), la docente identifica los conocimientos previos sobre la Revolución Industrial y las condiciones laborales de los obreros.	

PROBLEMATIZACIÓN	Se formula la pregunta central: “¿Cómo el movimiento obrero logró transformar las condiciones laborales durante la Revolución Industrial?” Se dialoga sobre cómo los trabajadores se unieron para luchar por sus derechos.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente presenta el propósito de la sesión: “Analizaremos el origen y evolución del movimiento obrero, su impacto en la historia y su relevancia en el mundo actual.” Explica los criterios de evaluación y el producto final (cuestionario analítico). Finalmente, organiza a los estudiantes en equipos colaborativos, quienes usarán Kahoot/Quizizz (grupo experimental) y quienes trabajarán con fichas impresas (grupo control), para favorecer la interacción y el apoyo en ambos grupos.
DESARROLLO (55 Minutos)	
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	La docente realiza la explicación del tema: Causas del movimiento obrero • Largas jornadas laborales (hasta 16 horas diarias). • Explotación infantil y bajos salarios. • Falta de derechos y seguridad laboral. Principales hitos del movimiento obrero - Ludismo (1811-1817): Obreros destruyen máquinas en protesta por la pérdida de empleos. - Cartismo (1838-1850): Movimiento inglés que exigió reformas políticas y derechos laborales. - Surgimiento de los sindicatos: Asociación de trabajadores para exigir mejoras. - Primera Internacional (1864): Organización obrera que promovió la lucha global por derechos laborales. - Huelgas y el 1° de Mayo: La lucha por la jornada de 8 horas. Consecuencias y logros - Jornada laboral de 8 horas. - Prohibición del trabajo infantil. - Creación de leyes de seguridad social. El movimiento obrero en la actualidad • Sindicatos y huelgas en el mundo moderno. • Desafíos actuales: explotación laboral, informalidad y automatización del trabajo. Actividad gamificada – Aprendizaje colaborativo El grupo experimental participa en el reto “Héroes del trabajo” en Kahoot y Quizizz, respondiendo preguntas de opción múltiple sobre los hitos del movimiento obrero. Cada respuesta correcta otorga puntos al equipo y desbloquea niveles. El grupo control desarrolla simultáneamente una ficha de análisis con las mismas preguntas, trabajando en conjunto y justificando sus respuestas por escrito. La docente circula entre los equipos, observando el desempeño, animando la participación y realizando retroalimentación inmediata (feedback motivador y formativo). Colaboración y reflexión grupal Luego del reto, los grupos se reúnen para comparar los resultados entre ambos métodos. Se fomenta la reflexión sobre el trabajo colaborativo, preguntando: “¿Qué estrategias usaron para responder mejor?” “¿Cómo se sintieron al aprender jugando o resolviendo juntos las fichas?” Los equipos elaboran un breve resumen con las principales causas, luchas y logros del movimiento obrero, que luego será parte del producto final.
CIERRE (10 Minutos)	
EVALUACIÓN	Reflexión: Se plantean preguntas para debatir: • ¿Por qué fue importante el movimiento obrero en la historia? • ¿Cómo ha cambiado la situación laboral desde entonces? • ¿Qué problemas laborales crees que aún persisten hoy? La docente toma en cuenta las respuestas de los estudiantes y consolida sus ideas, y felicita a los estudiantes por su participación durante la clase.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (kahoot y quizizz).	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: REVOLUCIONES LIBERALES DEL SIGLO XIX								
DOCENTE	ÁREA	FECHA			GRADO	SECC.	UNID	HORAS
LUZ MARINA MARCA APAZA	CIENCIAS SOCIALES	23	10	24	3	A	8	2

PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA DEL ÁREA	CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO
Construye interpretaciones históricas.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	➤ Explica las causas y consecuencias de las revoluciones liberales del siglo XIX, identificando su impacto en la consolidación del liberalismo y la democracia. ➤ Participa activamente en el trabajo colaborativo proponiendo ideas y argumentos durante las actividades gamificadas o tradicionales.	Cuestionario digital o físico según grupo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIOS	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Administra y selecciona información de diversas fuentes digitales.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Considera las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basados en sus experiencias para mejorar sus actuaciones.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	
Enfoque de derechos	Conciencia de derechos.	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.	

PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	
	INICIO (25 Minutos)	
MOTIVACIÓN	La docente inicia saludando cordialmente y recordando las normas de convivencia y respeto. Presenta un breve video titulado "Sabías que... las ideas de libertad y derechos del siglo XIX cambiaron el mundo". Luego, realiza una breve dinámica de roles: algunos estudiantes representan a ciudadanos que piden libertad de prensa, reunión o comercio, mientras otros hacen de monarcas absolutistas que se resisten al cambio. Posteriormente, plantea la pregunta motivadora: "¿Por qué crees que muchas personas arriesgaron su vida por defender la libertad y la igualdad?" Se generan respuestas y comentarios iniciales.	
SABERES PREVIOS	Para el grupo experimental, la docente aplica un breve quiz diagnóstico en Kahoot (5 preguntas) para activar conocimientos sobre absolutismo, Ilustración y Revolución Francesa. Para el grupo control, entrega una ficha impresa con las mismas preguntas para responder en grupo.	



"DR. JOSÉ ANTONIO ENCINAS FRANCO"

PROBLEMATIZACIÓN	La docente plantea el reto central de la sesión: "¿Cómo las revoluciones liberales del siglo XIX transformaron los sistemas políticos en Europa y consolidaron la democracia moderna?" Se comentan ideas y se anotan hipótesis en la pizarra.
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La docente presenta el propósito: "Comprenderemos las causas, desarrollo y consecuencias de las revoluciones liberales del siglo XIX y su importancia en la construcción de los derechos ciudadanos." Explica los criterios de evaluación y la evidencia (cuestionario comparativo). Organiza a los estudiantes en equipos colaborativos dentro de los grupos.
GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	DESARROLLO (55 Minutos)
	La docente repasa con los estudiantes los textos para ser analizados, durante la actividad plantea preguntas a los estudiantes sobre lo leído, para identificar datos importantes y también que genere reflexión y opinión. Seguidamente la docente brinda orientaciones sobre las actividades a realizar, los estudiantes plantean las dudas que tengan, la docente las absuelve. Exploración guiada del contenido histórico La docente realiza una breve exposición sobre el contexto del siglo XIX: caída del absolutismo, expansión del liberalismo y los movimientos revolucionarios de 1820, 1830 y 1848. Se entrega una ficha informativa con mapas y cuadros comparativos sobre Francia, Alemania e Italia. Los equipos leen y subrayan las ideas principales. Actividad gamificada: "¡Revolución en marcha!" Grupo experimental (gamificación): Participa en un reto en Kahoot con tres niveles: Nivel 1: Causas de las revoluciones liberales Nivel 2: Principales hechos y líderes Nivel 3: Consecuencias e impacto político actual Los estudiantes colaboran en equipo para elegir las respuestas, analizando las opciones antes de responder. Grupo control (método tradicional): Desarrolla simultáneamente una ficha de trabajo con las mismas preguntas del juego, justificando sus respuestas por escrito y dialogando en grupo. Durante toda la dinámica, la docente circula por los equipos, acompaña el proceso, motiva y realiza retroalimentación formativa inmediata, reforzando la comprensión de los conceptos históricos. Finalizado el reto, los equipos comparan los resultados entre los dos métodos. La docente promueve el análisis crítico mediante preguntas como: "¿Qué estrategias ayudaron más a recordar los hechos?" "¿Qué aprendimos del trabajo en equipo?" "¿Qué ventajas y desafíos tuvo aprender con el juego o con la ficha?" Cada grupo elabora un resumen gráfico (línea del tiempo o mapa mental) con los principales eventos y consecuencias de las revoluciones liberales.
	CIERRE (10 Minutos)
EVALUACIÓN	Se formula la pregunta de cierre: "¿Cómo influyeron las revoluciones liberales en la política actual?" "¿Crees que las luchas por la libertad han terminado?" Los equipos comparten sus reflexiones finales en voz alta. La docente consolida las ideas clave, destacando el valor histórico de la libertad y los derechos ciudadanos. Finalmente, se realiza una auto y coevaluación grupal oral, donde los estudiantes valoran su desempeño, participación y colaboración dentro de su equipo.
MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR	
Pizarra, Plumones. Cuaderno, Hoja de actividades, Hoja de lecturas y Tablet (kahoot).	