

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN Y EL
APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL 4TO GRADO DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DR. LUIS ALBERTO SÁNCHEZ DE TACNA, 2024**

TESIS

Presentada por:

Bach. Lizeth Gianela Apayco Zavala

Para optar el Título Profesional de:

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

TACNA – PERÚ

2025

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**RELACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN Y EL
APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DEL 4TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DR. LUIS ALBERTO SÁNCHEZ DE TACNA,
2024**

TESIS

Presentada por:
Bach. LIZETH GIANELA APAYCO ZAVALA

Para optar el Título Profesional de:
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN CIENCIAS SOCIALES Y
PROMOCIÓN SOCIO CULTURAL**

Aprobado por Sobresaliente el 04 de Julio del 2025, ante el
siguiente jurado:

Presidente:


.....
Dr. ELMER BENITO RIVERA MANSILLA

Secretario:


.....
Mgr. ENRIQUE EUGENIO RODRÍGUEZ VARGAS

Vocal:


.....
Dr. HERNÁN VICENTE ROJAS MOSCOSO

Asesor:


.....
Dr. HERNÁN VICENTE ROJAS MOSCOSO

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Hernán Vicente Rojas Moscoso

en mi condición de asesor acreditado por la Resolución de Facultad (indicar de Facultad/Posgrado) N°

8258-2024-FCCH/UNIBG de la tesis (indicar lo que corresponda:

tesis/trabajo de investigación/ trabajo académico/trabajo de suficiencia profesional), titulado:

Relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de la Secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Ica, 2024
Presentado por el Bachiller (indicar estudiante/egresado/bachiller/titulando/magister)

Lizeth Gianela Apayco Zavala

Para optar el (indicar el grado académico/título profesional/título de segunda especialidad profesional)

Título Profesional

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 17 % Por lo que,

CERTIFICO LA SIMILARIDAD de la tesis (indicar si es: tesis/trabajo de investigación/ trabajo

académico/trabajo de suficiencia profesional) enunciado líneas arriba, la cual está expedita para continuar con

los trámites para la obtención de título profesional (Indicar: grado académico/título profesional/Título de

segunda especialidad profesional), según corresponda consiguientemente la publicación en el repositorio

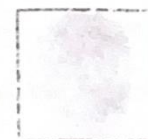
institucional.

FIRMA ASESOR

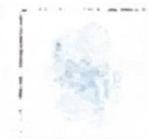
Nombres y apellidos, DNI

Hernán Vicente Rojas Moscoso
DNI 04642412

Hernán Rojas



Huella digital



Huella digital

FIRMA TESISTA

Nombres y apellidos, DNI

Lizeth Gianela Apayco Zavala
DNI 71275642

Lizeth

DEDICATORIA

A mis padres, Victor y Juana, quienes me apoyaron incondicionalmente, guiándome e inculcándome valores que me sirvieron para nunca rendirme y seguir avanzando. A mis queridos docentes, quienes, con gran estima y cariño, me brindaron sus conocimientos y me impulsaron a desarrollarme integralmente. A mis hermanas Lesly y Karen, quienes siempre me incentivaron a mejorar y estuvieron para ayudarme en todos los aspectos de mi vida. A mis estimados allegados, quienes estuvieron a mi lado en los momentos difíciles de mi vida y que, con su sola presencia, me reconfortaron.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por haberme dado la capacidad de ser resiliente, por fortalecerme espiritualmente y guiarme a ser mejor persona cada día.

A mi familia, quienes siempre me apoyaron durante todas mis etapas en la vida y que han sido mi fortaleza para continuar, a ellos les debo mis logros y mis alegrías.

A mi asesor, Dr. Hernán Rojas, por su paciencia y dedicación para guiarme en mi trabajo de investigación.

A mis docentes que estuvieron en cada etapa de mi vida (desde inicial hasta universitaria), quienes fueron una parte importante de mi desarrollo personal e integral, especialmente a mi profesor de primaria Félix Aguilar Torres, quien nos incentivó desde pequeños a proyectarnos profesionalmente hacia el futuro, en el proyecto de vida denominado “Vive, proyecta y sueña”: gracias a ello pude visualizar mi vocación y prepararme para lograr lo que me propuse desde pequeña.

ÍNDICE GENERAL

Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Introducción.....	1
Capítulo I.....	3
Planteamiento del problema	3
1.1. Caracterización del problema	3
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general.....	5
1.2.2. Problemas específicos.....	5
1.3. Objetivos de la investigación.....	6
1.3.1. Objetivo general	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. Justificación de la investigación.....	6
Capítulo II.....	8
Marco teórico.....	8
2.1. Antecedentes de la investigación.....	8
2.1.1. Antecedentes nacionales.....	8
2.1.2. Antecedentes internacionales.....	14
2.2. Bases teóricas	19
2.2.1. La gamificación	19
2.2.2. Gamificación en la educación.....	21

2.2.3. Aplicación de la gamificación para la enseñanza de ciencias sociales	25
2.2.4. El juego y las actividades gamificadas	27
2.2.5. Elementos de la gamificación	28
2.2.6. Herramientas web para la gamificación.....	37
2.2.7. Aprendizaje cognitivo	42
2.2.8. Aprendizaje colaborativo.....	43
2.3. Marco conceptual	48
2.3.1. Gamificación.....	48
2.3.2. Juego	49
2.3.3. Aprendizaje colaborativo.....	49
2.3.4. Estrategias de aprendizaje	49
2.3.5. Aprendizaje.....	49
2.3.6. Insignias.....	49
2.3.7. Motivación.....	49
2.3.8. Aprendizaje de ciencias sociales.....	50
2.4. Hipótesis de la investigación.....	50
2.4.1. Hipótesis general.....	50
2.4.2. Hipótesis específicas	50
2.5. Operacionalización de variables.....	51
Capítulo III	53
Marco metodológico	53
3.1 Descripción del tipo y diseño de investigación.....	53
3.1.1. Tipo de investigación	53
3.1.2. Diseño de investigación.....	53

3.2. Descripción del universo y muestra.....	54
3.2.1. Población	54
3.2.2. Muestra.....	54
3.3. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación.....	54
3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55
3.3.2. Técnicas de procesamiento y presentación de datos	57
3.3.3. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos	57
Capítulo IV	60
Marco operacional	60
4.1. Procedimiento de la investigación.....	60
4.1.1. De Implementación	60
4.1.2. De Coordinación	60
4.1.3. De Aplicación	61
4.2. Resultados de la investigación.....	61
4.2.1. Resultados descriptivos	61
4.2.2. Resultados inferenciales	66
4.3. Verificación de las hipótesis.....	67
4.3.1. Contrastación de hipótesis	67
4.3.2. Contrastación de hipótesis específica.....	69
4.4. Discusión de Resultados	73
Conclusiones.....	78
Recomendaciones	80
Referencias bibliográficas	82

Anexos..... 88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operalización de las actividades de gamificación	51
Tabla 2 Matriz de operalización del aprendizaje colaborativo	52
Tabla 3 Escala de interpretación del coeficiente de confiabilidad.....	58
Tabla 4 Valores de los niveles de validez	59
Tabla 5 Niveles sobre la variable actividades de gamificación	61
Tabla 6 Niveles sobre las dimensiones de la variable actividades de gamificación	62
Tabla 7 Niveles sobre la variable aprendizaje colaborativo.....	64
Tabla 8 Niveles sobre las dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo	65
Tabla 9 Pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	67
Tabla 10 Prueba de Spearman entre la variable 1: Actividades de gamificación y la variable 2: Aprendizaje colaborativo	68
Tabla 11 Prueba de Spearman entre la dimensión 1: Actividades dinámicas y la variable 2: Aprendizaje colaborativo	70
Tabla 12 Prueba de Spearman entre la dimensión 2: Actividades mecánicas y la variable 2: Aprendizaje colaborativo	71
Tabla 13 Prueba de Spearman entre la dimensión 3: Actividades componentes y la variable 2: Aprendizaje colaborativo	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. La gamificación en el aula	26
Figura 2. Elementos de la gamificación	28
Figura 3. Ejemplo de actividad educativa	38
Figura 4. Avatares en ClassDojo	40
Figura 5. Juego de preguntas en Among Us	41
Figura 6. Niveles sobre la variable actividades de gamificación.....	62
Figura 7. Niveles sobre las dimensiones de la variable actividades de gamificación .	63
Figura 8. Niveles sobre la variable aprendizaje colaborativo	64
Figura 9. Niveles sobre las dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo	65

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024. El enfoque es cuantitativo, de nivel correlacional, de carácter no experimental. La muestra estuvo conformada por 109 estudiantes matriculados del 4to grado de secundaria. Los datos se recabaron con la técnica de la encuesta y aplicando el instrumento del cuestionario. Los resultados indican que el 74,3 % de estudiantes se encuentra en nivel de regular en el uso de la gamificación; el 14,7 %, en un nivel malo y el 11,0 % se encuentra en un nivel bueno de esta variable. En cuanto a la variable aprendizaje colaborativo, el 59,6 % de estudiantes se encuentra en un nivel moderado; el 36,7%, en un nivel alto y el 3,7 %, en un nivel bajo. En conclusión, se acepta la hipótesis que sustenta que existe una relación significativa entre las dos variables por la muestra del coeficiente de relación $r=0,453$ y un $p\text{-valor}=0,000$ menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, siendo esta de intensidad positiva y media en los estudiantes del 4to grado de secundaria.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje colaborativo, ciencias sociales, aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between gamification activities and collaborative learning of students in the Social Sciences area of the 4th grade of secondary school at the Dr. Luis Alberto Sánchez Educational Institution of Tacna, 2024; The approach is quantitative, correlational level of a non-experimental nature, the sample was made up of 109 students enrolled in the 4th grade of secondary school, collecting data with the survey technique and applying the questionnaire instrument. The results indicate that 74.3% of students are at a fair level in the use of gamification, 14.7% at a bad level and 11.0% are at a good level of this variable. Regarding the Collaborative Learning variable, 59.6% of students are at a moderate level, 36.7% are at a high level and 3.7% are at a low level. Concluding in this way that the hypothesis that supports that there is a significant relationship between the two variables is accepted by the sample of the relationship coefficient $r = 0.453$ and a p -value = 0.000 less than the significance level $\alpha = 0.05$, this being of positive intensity and average in 4th grade secondary school students.

Keywords: Gamification, Collaborative Learning, Social Sciences, Strategy, Learning.

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de enseñanza, los docentes optan por usar estrategias que aporten significativamente en el aprendizaje de sus estudiantes, siendo la gamificación una de esas estrategias que utilizan para generar más impacto durante las sesiones de clase, generándose un espacio didáctico e innovador. A esta estrategia, se le incorpora el aprendizaje colaborativo, que busca impulsar diferentes habilidades en el estudiante, así como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

De esta forma, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la institución educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna.

La investigación fue descriptiva bajo un diseño correlacional no experimental. El grupo de muestra consistió en 109 estudiantes matriculados del área de ciencias sociales, la técnica para la recopilación de datos fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario.

El trabajo se estructuró de la siguiente manera:

En el primer capítulo, se presenta el planteamiento del problema, el cual está conformado por la caracterización del problema con fundamentos teóricos, así como la formulación, los objetivos y la justificación de la investigación.

En el segundo capítulo, se describe el marco teórico, donde se presentan los antecedentes de investigaciones de nivel nacional e internacional, así como las bases teóricas de la investigación.

En el tercer capítulo, se establece el marco metodológico, donde se presentan el tipo y diseño de investigación, la descripción de la población y la muestra, los instrumentos de recolección para la investigación y su interpretación.

Finalmente, en el cuarto capítulo, se presenta el marco operacional, donde se presentan el procedimiento, el resultado, la contrastación de las hipótesis, así como el consolidado de tablas, la discusión de resultados, conclusiones y sugerencias.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del Problema

En las últimas décadas, la educación a nivel mundial ha tenido cambios significativos, pues, debido a la pandemia, se presentaron los avances tecnológicos que han generado un panorama nuevo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Robles (2020), la educación, después de la pandemia, ha tomado un curso nuevo generando muchas ventajas en la enseñanza, ya que la virtualidad brindó una perspectiva diferente para la educación, mostrándose como algo diferente a la educación tradicional. Si bien al comienzo del confinamiento la educación se hizo de una manera experimental, porque muchos ámbitos educativos no estaban listos para verse obligados a seguir una modalidad virtual, se pudo ir ajustando y adaptando a la nueva forma de enseñanza. Durante esta época de cambios, la gamificación tomó gran relevancia en la educación, notándose como algo novedoso y dinámico, tal es así que, en la actualidad, aún se sigue aplicando esta estrategia educativa con el fin de hacer las clases de forma significativa. Trujillo (2023) menciona que la gamificación, a nivel mundial, se ha presentado como una estrategia valiosa, favorecedora, educativa y dinámica para todas las áreas de conocimiento, tales como lengua y literatura, ciencias naturales, matemáticas y ciencias sociales, ya que la gamificación tiene dinámicas, mecánicas y componentes, que permiten incorporarse a los diferentes estilos de ambientes que existan, usando diversas herramientas educativas en línea como Kahoot, ClassDojo, Quizlet, Edmodo, Canva, Mindomo, entre otros.

En el Perú, los docentes buscaron algo innovador para tener sesiones dinámicas e interesantes para sus estudiantes que, a su vez, pudieran captar la atención en sus actividades y se motivaran en sus desempeños escolares. Estas herramientas digitales han sido la mejor alternativa. Si bien en ciertos lugares aún no se han podido aplicar debido a la falta de acceso a internet y a la falta de herramientas de apoyo pedagógico, se ha tratado de adaptar a las circunstancias. Al respecto, Segundo (2023) menciona que no todos los docentes están aptos para el desarrollo de las competencias digitales del nuevo modelo educativo, ya que no cuentan con recursos de implementación necesarios para brindarlos, por lo que es importante seguir generando el conocimiento de las nuevas estrategias de enseñanza. En cuanto a las regiones del Perú, el MINEDU (2021), manifiesta que tanto los directivos como los docentes de las instituciones presentan poca iniciativa en potenciar el uso de la gamificación; sin embargo, Sarmiento (2022) plantea que, al hacer uso de la gamificación, los estudiantes generarán su propia interactividad, rendimiento académico y habilidades en competencias tecnológicas.

Mientras que, en Tacna, se percibe aun la enseñanza tradicional, la cual se centra en la enseñanza y el docente, donde el aprendizaje es memorístico y repetitivo, siendo algo difícil para los estudiantes. Como menciona Quevedo (2023), este proceso de enseñanza-aprendizaje no ha mejorado, tanto en el sistema como en las metodologías educativas, pues hay desconocimiento acerca de estas estrategias, por lo que se debe fomentar el uso de ellas; de igual manera, los docentes pueden ser capaces de adaptar la gamificación en sus sesiones de clase, ya que es versátil.

En cuanto a la institución educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, se observó cómo los docentes empleaban la gamificación y el aprendizaje colaborativo con el fin de motivar el aprendizaje de los estudiantes, lo que se reflejó en sus actividades durante las sesiones, donde participaron para obtener mejores puntajes y medallas, como también para que su equipo ganará, compartiendo errores y aciertos. Por ello, se aborda este tema de investigación, lo cual se presenta como una innovadora estrategia para que más instituciones puedan también aplicarla y así mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

A) ¿Cuál es la relación de las actividades dinámicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?

B) ¿Cuál es la relación de las actividades mecánicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?

C) ¿Cuál es la relación de las actividades componentes y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

A) Determinar la relación de las actividades dinámicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

B) Determinar la relación de las actividades mecánicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

C) Determinar la relación de las actividades componentes y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

1.4 Justificación de la Investigación

En esta investigación se tuvo como objetivo encontrar una relación entre las variables de actividades de gamificación y aprendizaje colaborativo, las cuales son

utilizadas como estrategias de aprendizaje en la institución educativa a la que se investigó, con la finalidad de determinar si es favorecedora para el aprendizaje del estudiante.

También permitió determinar si esta estrategia es una buena forma de innovar en los salones de clases, pues permite romper los paradigmas de la educación tradicional; de esta manera, se puede seguir promoviendo esta estrategia en la misma institución y en otras instituciones que quieran mejorar el aprendizaje de sus estudiantes a través de la gamificación.

Previamente, se analizó esta estrategia que fue implementada en la institución, por los docentes encargados del área de ciencias sociales utilizando la gamificación como una estrategia para lograr captar el interés del estudiante y que la sesión se vuelva más dinámica e interactiva, promoviendo el trabajo en equipo, la empatía y desarrollando los objetivos planteados para las actividades encargadas.

Cuando proporcionamos una innovación en los aprendizajes, podemos apreciar el impacto en los estudiantes, esperando siempre que estos resulten positivos y dinámicos para ellos; por ende, usando la gamificación como una estrategia de aprendizaje y al ser colaborativo, presenta mayor motivación en el estudiante y genera más entusiasmo por aprender. Con ello, se rompen los paradigmas de la educación tradicional que solo ha demostrado la deficiencia en la calidad del aprendizaje.

Por ello, el presente trabajo aborda un análisis cuantitativo para conocer y analizar las actividades de la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los educandos y cómo es que esto puede ser beneficioso para su aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Antecedentes Nacionales

De la Torre y Val (2020), en su estudio denominado *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño*, tesis para optar el título profesional de ingeniero informático y de sistemas en la Universidad de San Ignacio de Loyola, tuvo como objetivo general comprobar que una herramienta didáctica gamificada mejore el rendimiento académico de los estudiantes en el curso de historia del cuarto de secundaria en un colegio limeño. La metodología utilizada fue no experimental del tipo transversal, utilizando indicadores descriptivos, siendo una investigación aplicada puesto que buscan soluciones a los problemas de su investigación, y de tipo cuantitativa. La población fue de 30 alumnos, del cual se trabajó con una muestra de 13 alumnos del cuarto de secundaria que llevaban el curso de historia en el colegio Johannes Kepler. Para la muestra, se utilizó la técnica estadística de tipo censal y probabilístico. El instrumento utilizado fue el cuestionario con escala de Likert y las técnicas utilizadas fueron

documentales y de campo. Se concluyó que no se usaban recursos tecnológicos en el curso de historia en el cuarto de secundaria del colegio Johannes Kepler, por lo que se seguía usando la estrategia de enseñanza tradicional. También notaron que al aplicarse dicha estrategia tradicional estuvo afectando la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el área de historia. Como resultado, el rendimiento de los estudiantes era de un nivel bajo antes de la gamificación, pero, al aplicar la herramienta de Quizizz, se pudo notar un mejoramiento del rendimiento. Esta herramienta tuvo una buena aceptación por parte de los estudiantes y del docente, la cual se usó como estrategia de aprendizaje motivacional, visualizando que mejoró significativamente la enseñanza-aprendizaje del área.

Yaranga y Horna (2019), en su estudio denominado *La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia. Caso: Institución de enseñanza de idiomas (Lima, Perú)*, tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Gestión con mención en Gestión Empresarial en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo general fue validar que la satisfacción del uso de la gamificación aumenta la efectividad en la implementación de la estrategia logrando una ventaja competitiva. Tuvo como muestra a 360 colaboradores de la institución de idiomas. El tipo de muestreo fue probabilístico simple. El alcance de la investigación fue descriptivo–correlacional. El instrumento para la recolección de datos fue la encuesta de escala tipo Likert. En la inferencia estadística, se empleó el coeficiente de Spearman para medir el grado de correlación entre las variables presentadas en el Modelo de Aceptación de Tecnológica respecto al nivel de aceptación del uso de un sistema

gamificado en colaboradores de una Institución de enseñanza de idiomas. Los resultados indican que existe un entorno favorable para la aplicación de estrategias que incluyan iniciativas estratégicas gamificadas. Lo anterior es explicado con base a que la demanda por aprender un nuevo idioma se viene incrementando todos los años, lo cual repercute positivamente en las ventas de la empresa si se logra captar esos nuevos clientes. A su vez, el surgimiento de nuevas estrategias tecnológicas es una oportunidad que se debe aprovechar para mejorar los procesos de la empresa. Además, la industria posee altas barreras de entrada, lo cual dificulta el ingreso de nuevos competidores, un aspecto que debe ser aprovechado por la institución.

García (2020) estudió la *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los olivos 2019*, tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa en la Universidad de César Vallejo. El objetivo general de la investigación fue determinar la relación que existe entre la gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019. La metodología usada es de tipo básica, de enfoque cuantitativo por su naturaleza, debido a que se busca medir de forma porcentual y con cantidades numéricas de cómo la gamificación se relaciona con las competencias matemáticas, con un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 116 alumnos del sexto grado de la I. E. 2070 “César Vallejo”. La técnica para la recolección de datos fue la observación y el instrumento, las guías de observación. Se concluyó que existe una relación estadísticamente significativa entre la gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la

I.E N° 2071 César Vallejo, Los Olivos 219, donde se representó mediante la siguiente respuesta estadística ($r = 0,249$; $p = 0,017 < 0,05$). También se determinó la relación entre las dinámicas de gamificación y las competencias matemáticas son estadísticamente muy significativas, siendo la respuesta estadística ($r = 0,287$; $p = 0,006 < 0,01$); igualmente, la relación entre las mecánicas de gamificación y las competencias matemáticas son estadísticamente significativas, siendo la respuesta estadística ($r = 0,308$; $p = 0,003 < 0,01$); por último, la relación entre componentes de gamificación y las competencias matemáticas es igualmente estadísticamente significativa, siendo la respuesta estadística ($r = 0,201$; $p = 0,045 < 0,05$).

Quevedo (2023), en su investigación denominada *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 para la obtención del Título de Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. El objetivo principal consiste en determinar la intervención de la gamificación en la adaptación del uso de herramientas tecnológicas en la competencia “listening” del área de inglés, donde tuvo un enfoque en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje mejorando el desarrollo cognitivo y de las competencias. La investigación tuvo una metodología cuantitativa, con un diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 32 estudiantes del tercero, cuarto, quinto y sexto de nivel primario en la Institución Educativa Juan Pablo II de la ciudad de Tacna. Para la investigación, se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue una lista de cotejo. Se concluyó que los

resultados de la investigación son favorables, rectificando que la teoría de la gamificación en la educación se aprende mejor con estimulación y con compromiso. Donde se presenta una diferencia significativa positiva antes y después de la intervención de la gamificación en el nivel del puntaje de la competencia “listening” del área de inglés.

Pineda (2019), en su investigación denominado *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública. Lima-2019*, tesis para optar el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria en la Universidad de César Vallejo. El objetivo principal fue determinar la incidencia de la percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública de Lima, 2019. De esta manera, se buscó determinar la correlación causal de la variable independiente (percepción de las actividades de gamificación) en sus tres dimensiones: dinámicas, mecánicas y componentes con la variable dependiente (aprendizaje colaborativo). La investigación tiene una metodología cuantitativa con un diseño no experimental con corte transversal y correlacional-causal. Se trabajó con una muestra de 112 estudiantes universitarios del I ciclo de la Facultad de Ingeniería Civil de la Univesidad Nacional Federico Villareal. Para la investigación, se utilizó la técnica de la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario con escala de Likert. Se concluyó que, al obtener los resultados de la hipótesis general $\text{Sig}=0,046$ ($\text{Sig} < 0,05$), se deduce que la percepción de la actividad de gamificación incide en el aprendizaje colaborativo en

un 58 %, mientras que el 42 % restante es influenciado por otras variables, siendo que la variable independiente influye sobre la dependiente significativamente.

Campos (2024) estudió *La gamificación como estrategia didáctica y gestión del conocimiento en los docentes de una institución educativa, San Martín de Porres*, tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo. El objetivo general fue determinar el nivel en la que se relaciona la gamificación y la gestión de conocimiento de los docentes de una institución educativa en San Martín de Porres. La investigación tiene una metodología de tipo básica, no experimental y correlacional. Se trabajó con una muestra de 79 docentes de dicha institución. Se utilizó la técnica de la encuesta, el instrumento fue el cuestionario. Se concluyó que el 64,56 % de los docentes aplica estrategias gamificadas, las cuales son significativas, con prevalencia en las dimensiones de mecánica, dinámica y componentes, quienes presentaron un nivel “alto”. Hay una relación estadísticamente positiva entre las variables de gamificación y mejora de gestión del conocimiento por partes de los docentes de la institución.

Alba (2021), en su investigación *Estrategia metodológica “la gamificación” en estudiantes de nivel secundario de la I.E “María Reiche Newmann” Casma-2021*, tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, en la Universidad César Vallejo. El objetivo principal consiste en describir el nivel en estrategia metodológica “la gamificación” de los estudiantes de secundaria de la I.E María Reiche Newmann-Casma, 2021. La investigación tiene una metodología cuantitativa, con diseño descriptivo simple con

una variable. Se trabajó con una muestra de 30 estudiantes. Se utilizó como técnica la encuesta, el instrumento fue el cuestionario con preguntas cerradas con escala de Likert. Se concluyó que, el nivel de la estrategia metodológica de gamificación es regular, alcanzando el 56,70 % la cual presenta poca adaptación de la metodología en el proceso enseñanza-aprendizaje. En base a las dimensiones mecánica, dinámica y componentes se tienen como resultado que refleja un nivel regular, los cuales presentan poca motivación en el desarrollo de las actividades, debido a la poca interacción entre docente-estudiante, poco interés, insuficiente participación, entre otros factores de los estudiantes.

2.1.2 Antecedentes Internacionales

Moyolema (2021), en su estudio denominado *La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la unidad educativa “Francisco Flor” del Cantón Ambato*, tesis para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, con mención en Educación Básica en la Universidad Técnica de Ambato. El objetivo principal consistió en fundamentar teóricamente la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de cuarto grado, donde se enfocó en la definición de gamificación en el aprendizaje colaborativo, conociendo nuevas estrategias que puedan utilizar los docentes para mantener el cerebro activo de los estudiantes. La investigación tiene una metodología con enfoque mixta, ya que posee partes cualitativas y cuantitativas de modalidad experimental - exploratoria, en las cualitativas se midió a base de percepciones que se midieron en encuestas, posteriormente trabajando con datos numéricos a través de los instrumentos

de investigación, que se plasmó en gráficos estadísticos, con el propósito de establecer conclusiones y recomendaciones. Se trabajó con una muestra de 35 estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Flor”. Se utilizó la técnica de la encuesta, el instrumento fue un cuestionario estructurado. Se concluyó que se pudo desarrollar un análisis acerca de la gamificación como una estrategia para mejorar la enseñanza de los estudiantes. Gracias a esta estrategia, se fomentó el interés a través de los juegos a los niños haciendo que se vuelva más motivadora la forma de aprender, asimilar mejor los conocimientos, la gamificación despertó la curiosidad y la atención al tema impartido.

Macías (2017) estudió *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*, tesis para la Obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Casa Grande. El objetivo principal consistió en implementar la estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Matemáticas a través de un LMS, con la finalidad de favorecer el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas en estudiantes del 1 ero de BGU. La metodología fue un estudio descriptivo y correlacional, el estudio se realizó en una institución educativa privada de la Ciudad de Manta durante el periodo lectivo 2016-2017. Se trabajó con una muestra de 49 participantes que cursaron la asignatura de matemáticas en el 1ro BGU. Se aplicó una prueba que estuvo conformada por 5 problemas y una encuesta, las cuales permitió clasificar a los estudiantes según su usuario: socializador, filántropo, espíritu libre, jugador, revolucionario y cumplidor. Se concluyó que, al obtener los resultados de Chi cuadrado [$\chi^2(456, N=49) = 548,81, p_v < 0,05$] y el coeficiente de contingencia

($C= 0,958$) se halló una correlación positiva entre las variables de innovación educativa y desarrollo de la competencia matemática, así mismo también fue posible desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, las cuales se dan a través de un enfoque por competencias que se van a integrar a los elementos del juego, para que de esta forma se pueda estimular en los estudiantes en la ruptura de las preconcepciones sobre las matemáticas, o de igual manera, que no tengan la noción de que aprender matemáticas deben estar en un ambiente que sea tradicional, aburrido, rutinario y cansado.

Morillas (2016), en su investigación denominada *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*, tesis para optar el grado de Doctor en la Universidad Miguel Hernández, España. El objetivo consistió en que el campo transversal de la enseñanza “a caballo entre los dos mundos” (encontrarse o moverse en dos realidades), el de las ciencias sociales y el de las ciencias aplicadas, a través de cinco objetivos principales. La metodología usada fue experimental. La población estuvo integrada por 131 estudiantes de diferentes instituciones y niveles académicos; asimismo, la muestra estuvo conformada por 77 hombres y 54 mujeres. Para la investigación, se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario de tipo escala de Likert. Se concluyó que esta investigación conduce a seguir averiguando sobre las recomendaciones de modificar los métodos de la enseñanza presencial tradicional que se han estado impartiendo en las clases magistrales, de manera que estén a favor de alternativas activas, o que se dé una incorporación de estas en las aulas. Donde

presentan a la gamificación como una estrategia útil, la cual permite mejorar la formación de los estudiantes, con la certeza de que se demuestra la eficiencia de los términos de motivación, asistencia, participación o rendimiento académico.

Ordóñez (2022), en su estudio *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*, tesis para optar el título de Magister en Innovación en Educación en la Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca - Ecuador. El objetivo general de esta investigación consiste en aplicar la gamificación en la escuela Juan José Flores, como una estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje-enseñanza de operaciones con números racionales en séptimo de básica, durante los periodos académicos del 2020-2021. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, ya que recopiló y analizó datos, tiene un enfoque cualitativo, pues interpreta los datos recolectados; mientras que, por parte del enfoque cuantitativo, se encargó de medir y comparar la información numérica antes y después de la implementación de la gamificación, teniendo un diseño de investigación cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 34 estudiantes del séptimo de básica y la estrategia didáctica se implementó en los meses de abril y mayo del año lectivo 2020-2021. Para la investigación, se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se concluyó que, gracias a las mecánicas de la estrategia de la gamificación en los juegos, los estudiantes pudieron ser protagonistas de su aprendizaje sin que lo notaran, siendo guiados con el apoyo del docente. Esto demostró en la investigación que el aprendizaje fue significativo, recomendando que los docentes generen una estructura

planificada para garantizar la motivación y no generar conflictos entre los estudiantes durante las sesiones, promoviendo la colaboración, apoyo y empatía. Además, se pudo garantizar la experiencia de los beneficios que presenta la gamificación como el trabajo cooperativo, la retención de los conocimientos, participación y compromiso, motivación, generando de esta forma un ambiente agradable y de confianza.

Ango (2022), en su investigación de la *Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales*, tesis para optar el grado de Maestría en educación pedagógica en la Universidad Tecnológica Indoamérica en Quito-Ecuador, tuvo como objetivo general proponer la utilización de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la unidad Educativa “El Chaco”. La metodología fue una investigación con enfoque cuantitativo, ya que plantea la recolección de datos de la investigación para probar la hipótesis con base numérica y análisis estadístico, tiene un paradigma positivista donde aplica el sistema hipotético-deductivo con la finalidad de hacer un análisis y monitoreo experimental. La muestra estuvo constituida por un total de 167 personas, donde 83 son docentes y 84 estudiantes, utilizando un muestreo probabilístico para determinar la muestra. Se utilizó la técnica de la encuesta y, como instrumento, el cuestionario de selección múltiple en escala de Likert. Se concluyó que, según los resultados que se tuvo de la encuesta que realizó, pudo determinar que los docentes del área de ciencias sociales lograron demostrar un aprendizaje eficiente, demostrando que complementan sus enseñanzas con ramas gamificadas generando un

aprendizaje significativo y sostenible, donde se presentó un impacto positivo en los hábitos académicos de sus conocimientos.

Hinojosa (2020), en su investigación *Gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática*, tesis para la obtención del título de Magister en Educación mención en Pedagogía en Entorno Digitales, Quito-Ecuador, tuvo como objetivo general establecer estrategias de gamificación para la enseñanza de matemática, utilizando herramientas tecnológicas innovadoras. La metodología fue de una investigación cuantitativa, con un método documental del tipo básica. La muestra estuvo constituida por un total de 46 estudiantes del 3er año de Bachillerato de la Unidad Educativa Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión. Se utilizó la técnica de la encuesta y, como instrumento, el cuestionario. Se concluyó que la gamificación en la educación motiva el aprendizaje de manera lúdica en temas de los cuales pueden llegar a ser complejos; por ello, la propuesta presentada por la autora sirve como estrategia viable según su investigación, debido a que la gamificación impulsa el interés y la motivación en la mejora del área de matemática.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 La Gamificación

Oliva (2017) define a la gamificación como estrategia que ayuda de manera significativa para mejorar la enseñanza en el aula, donde el docente debe de capacitarse para hacer uso de la gamificación, ya que debe establecer un sistema de enseñanza que tenga como estructura la formación, selección, actualización y evaluación curricular de los contenidos que se enseñarán. Esta propuesta innovadora permite mejorar la

enseñanza del estudiante, pues lo nuevo y diferente traerá comportamientos de entusiasmo y motivación.

Macías (2017) menciona que la gamificación es una estrategia que ayuda a incorporar elementos del juego a las actividades de aprendizaje con el fin de que los estudiantes mejoren su motivación y participación en la asignatura de clase, es necesario tener en claro que los elementos del juego deben ir de acuerdo a los objetivos a alcanzar, ya que gamificar una actividad no es jugar, sino aprovechar los elementos del juego en contextos no lúdicos para un fin requerido.

Cordero (2018) menciona que la gamificación produce un efecto en el aprendizaje por medio de algo que lo incentive y le produzca una evolución; por ello, se fija en las causas de la gamificación, las cuales los aplicativos dirigidos a los estudiantes generan una significancia importante en el desarrollo de su aprendizaje, motivándolos y apreciando más la forma en la que se produce este proceso, la cual se basa en mejorar sus propios conocimientos y capacidades.

González y Mora (2014) plantean que la gamificación permite organizar una sesión de aprendizaje de manera no lúdica, donde insertaremos el elemento del juego, con la finalidad de fomentar la vivencia y observar el comportamiento de los estudiantes. A su vez, se presenta de acuerdo con los principios de la gamificación, los cuales son tres elementos importantes. Las dinámicas tienen como finalidad valorar el comportamiento de los estudiantes y con ello darle incentivos, las mecánicas son el punto de inicio para instaurar las reglas del juego. Esto permitirá motivar a los

estudiantes en su aprendizaje y, por último, los componentes que serían los recursos que se utilizarán para la elaboración de la clase gamificada.

Por lo cual, entendemos que la gamificación es una estrategia importante para mejorar el proceso de enseñanza, la cual utiliza elementos y técnicas del juego para adaptar de forma más atractiva las experiencias de aprendizajes, generando una variedad de beneficios en la educación como la motivación, la creatividad, la participación, la colaboración, la comprensión, entre otras habilidades, las cuales se pueden ir desarrollando a través de las actividades gamificadas.

2.2.2 Gamificación en la Educación

En la actualidad, los docentes han generado nuevos conocimientos por mejorar en su enseñanza, aplicando nuevas estrategias, siendo una de ellas el juego. Este proporciona nuevas expectativas en los temas donde se aplica la estrategia. Actualmente, se ha optado por adecuar estas nuevas estrategias en las sesiones de aprendizaje presenciales en los salones de clases con la finalidad de mejorar la educación de los estudiantes.

En cuanto a los juegos que se aplican en la educación, menciona Quevedo (2023) que existen dos tipos, las cuales se adoptan según la conveniencia del aplicador:

- Los juegos que están diseñados para que se utilicen como entrenamiento en los entornos educativos.
- Los docentes generan características para mejorar los diseños de los juegos y utilizarlos en el aprendizaje.

La gamificación en la educación está relacionada con los usos de las TIC, la cuales están presentes en las competencias transversales del currículo nacional de educación básica, como en la competencia 28: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. Esto debido a que la educación en la actualidad debe generar respuestas a necesidades e intereses de los alumnos, quienes en su mayoría son generaciones nativas de la virtualidad. Por esto, la MINEDU ha implementado esta competencia para que el estudiante pueda interpretar, modificar y optimizar en entornos virtuales, donde se genere mayor impacto en las actividades de aprendizaje.

La competencia transversal 28: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” presenta las siguientes capacidades:

PERSONALIZA ENTORNOS VIRTUALES	Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura.
GESTIONA INFORMACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL	Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y coherentes.
INTERACTÚA EN ENTORNOS VIRTUALES	Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.
NIVEL CREA OBJETOS VIRTUALES EN DIVERSOS FORMATOS	Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.

Nota. Capacidades de la competencia 28, pág. 151. MINEDU

Igualmente, dentro de esta competencia transversal 28, se encuentran los siguientes estándares, los cuales se presentan como lo siguiente:

CICLO	DESCRIPCIÓN DE NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
DESTACADO	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando optimiza sus estrategias de participación, creación, construcción del conocimiento y expresión de su individualidad para consolidar, gestionar y compartir su experiencia en diversos contextos socioculturales.
NIVEL 7	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios (como portales educativos, foros, redes sociales, entre otros) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad personal.
NIVEL 6	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos en diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) que responde a necesidades concretas de acuerdo sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad.
NIVEL 5	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando personaliza de manera coherente y organizada su espacio virtual representando su identidad, conocimiento, y formas de interacción con otros. Elabora material digital (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) comparando y seleccionando distintas actividades según sus necesidades, actitudes y valores.
NIVEL 4	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando comprende los procedimientos e intercambios que realiza para elegir y aplicar estrategias, participar en actividades colaborativas, así como para representar experiencias y conceptos a través de objetos virtuales.
NIVEL 3	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando analiza y ejecuta procedimientos para elaborar o modificar objetos virtuales que representan y comunican vivencias en espacios virtuales adecuados a su edad, realizando intentos sucesivos hasta concretar su propósito.
NIVEL 2	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando busca y manipula objetos del entorno virtual para realizar actividades preferidas que le permita registrar, comunicar ideas y emociones.
NIVEL 1	Este nivel tiene como base el nivel 1 de la competencia “indaga mediante métodos científicos”.

Nota. Estándares de aprendizaje de la competencia 28, pág. 153. MINEDU

En esta competencia, se desarrolla de manera óptima la estrategia de la gamificación, pues en la educación también se tiene presente los entornos virtuales. Adaptando los temas de las sesiones de aprendizaje con la gamificación, se puede realizar seguimientos del proceso de desarrollo del estudiante, generando un objetivo para alcanzar una meta, la cual, en el campo educativo, sería percibir el aprendizaje de una forma más sencilla. Es por esto que, a partir del elemento de “dinámicas”, se puede indagar más con misiones, retos y recompensas, donde los estudiantes buscarán soluciones, e irán mejorando su proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el libro *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*, Borrás (2022, pág. 46) menciona un listado de motivos para gamificar en el aula, siendo lo siguiente:

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos e insignias).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

Como menciona el autor, estos diversos motivos generan una mejor percepción para que el docente pueda usar esta estrategia, dándoles más beneficios a los estudiantes, como mayor satisfacción y felicidad, más motivación, mejor aprendizaje y productividad. La gamificación también implica que el docente establezca los parámetros de los juegos, puesto que tiene que estar relacionado con el aprendizaje que se quiere conseguir.

2.2.3 Aplicación de la Gamificación para la Enseñanza de Ciencias Sociales

La gamificación se presenta como una estrategia didáctica ingeniosa, la cual, si el docente se encarga de aplicarla generará motivación. Para que esto suceda, se puede guiar de sus elementos, los cuales son como una escala que proporciona mayor facilidad de generar el contenido de aprendizaje que se quiere alcanzar. Para poder usar esta estrategia, tenemos diversas plataformas dinámicas que facilitan el uso de la gamificación, entre ellas tenemos al Kahoot, ClassDojo, Classcraft, Quizlet, Genially, Power Point, Zondle y otras más, ya que existen muchas más plataformas que se dedican a mejorar la experiencia de aprendizaje.

Como menciona Montoya (2021), la gamificación trata de mantener una actividad continua en los estudiantes, lo cual se considera como dinámica de aprendizaje. Dicha actividad es la que se relaciona con la pedagogía entre la creación de contenidos y los aprendices, quienes estén activos y estimulados.

Gómez (2013, p. 5) menciona que las ciencias sociales deben ser enseñadas a partir de modelos de gamificación, pero que los docentes deben aplicar la comunicación e implementar estas estrategias y mecanismos lúdicos. De esta forma,

menciona que la historia y la ficción son complementarios, se unen con el objetivo de generar sesiones de aprendizajes que usan juegos.

Entonces, se puede encontrar las siguientes fases que se pueden optar para guiarse.

Figura 1

La gamificación en el aula



Nota. Adaptado de “La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico”, Ocón, R., 2019. Revista electrónica de educación, p.187.

Los pasos de esta estrategia son sencillas. De igual manera, se puede obviar alguna si es conveniente, pero siempre se debe fijar el objetivo que se desea alcanzar para no desviarse. Esta estrategia metodológica ofrece muchos beneficios en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes; por ello, involucrarlos en el proceso genera más motivación e interés.

2.2.4 El juego y las Actividades Gamificadas

Foncubierta y Rodriguez (2014) mencionan que el juego es algo ya construido o elaborado, que tiene un fin específico. Sin embargo, la gamificación trata sobre contenidos didácticos, es decir, una actividad, la cual está construida por elementos o pensamientos del juego.

Ocón (2019) menciona que la gamificación genera experiencias, la cual transmite sentimiento de control y autonomía por parte de los estudiantes, mientras que el objetivo de los videojuegos es la diversión, es decir que son dos cosas diferentes, que cuando se unen forman experiencias de aprendizaje, siempre y cuando estén sujetas a generar conocimiento. Los juegos causan adicción, entonces es importante saber poner límites, reglas, que ayuden a centrar el objetivo del aprendizaje, sin desviarse de la meta deseada.

Ocón (como se citó en Simões et al. 2013, p. 03), menciona la diferencia que hay de una actividad gamificada: “Los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando un juego”. Con ello, se puede diferenciar estos dos términos. Gracias a esto, se sabe que, al integrar dinámicas

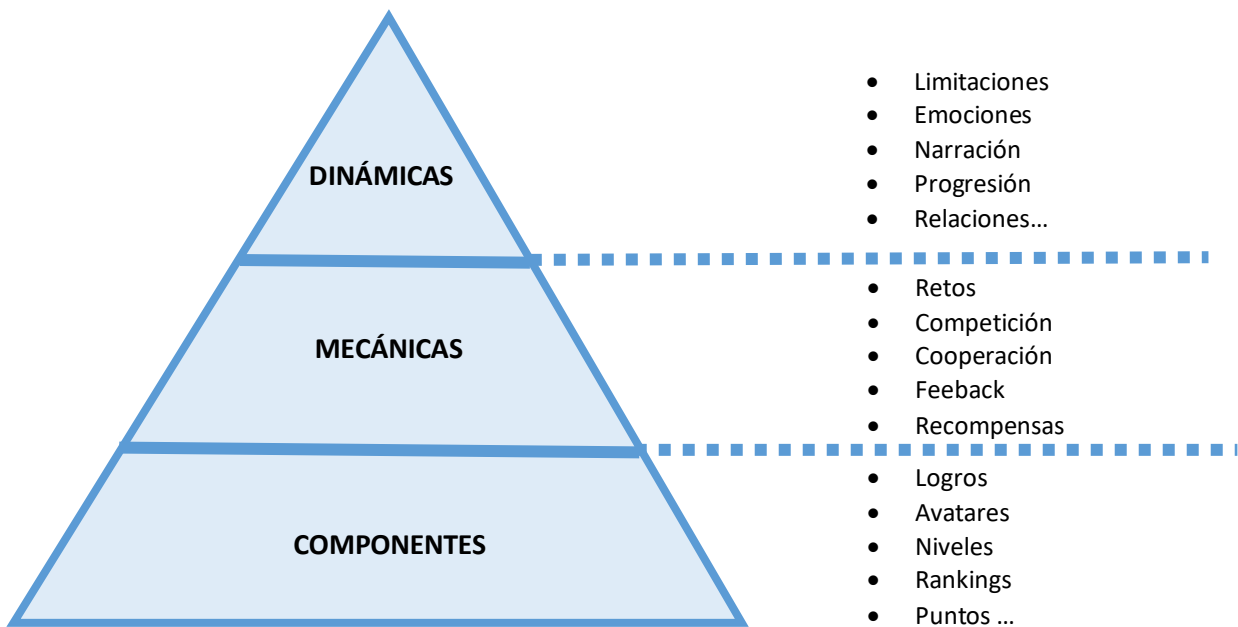
de gamificación, se genera conocimiento, algo novedoso y llamativo, sin producir ludopatía, y se puede saber cómo guiarse sin cometer errores.

2.2.5 Elementos de la gamificación

La gamificación posee diversos elementos. Los autores Werbach y Hunter (2012) los clasifican en tres categorías, los cuales son establecidos por orden de relevancia, debido a que de un elemento se genera el siguiente.

Figura 2

Elementos de la gamificación



Nota. Adaptado de Gamificar. El uso de los elementos de la gamificación, de Alejaldre y García, 2015, p. 04.

En la figura 2, se entiende como primer elemento las **dinámicas**, las cuales son las pautas básicas para la gamificación como la narración, las limitaciones, la progresión, las relaciones y las emociones. Gracias a este elemento, se puede generar

las **mecánicas**. Este elemento está encargado de generar las reglas, sus retos, las competiciones, el feedback, las recompensas, etc. Estos están relacionados con el comportamiento y la motivación de los estudiantes. Como tercer elemento, son los **componentes** que están conformados por recursos y herramientas que se usan para generar la actividad en el uso de la gamificación.

2.2.5.1 Dinámicas. Las dinámicas son el primer elemento según Werbach y Hunter (2012) y es fundamental, ya que está relacionado con la motivación que tendrán los estudiantes para comenzar a captar su atención.

Para ello, se presentan las siguientes dinámicas según Werbach y Hunter (2012):

- **Recompensa:** Mecánica principal para obtener una recompensa con puntos, medallas u otros.
- **Estatus:** Alcanzar un nivel, obteniendo reconocimiento por ello.
- **Logro:** Superar las misiones de manera eficaz.
- **Expresión:** Es la creación de una identidad dentro de las actividades gamificadas.
- **Competición:** Se genera una comparación entre estudiantes, buscando mejorar para subir de posición.
- **Altruismo:** Concede puntos o insignias que ayudan a los grupos de jugadores que necesiten apoyo.

Macías (2017) deduce que la dinámica apoya en la enseñanza de contenidos, donde permite demostrar los buenos valores que poseen durante el proceso que son evaluados y, con ello, pueden aprender a tomar y solucionar dichos problemas presentados.

Werbach y Hunter (2015) afirma que las dinámicas poseen una cantidad de reglas que se debe seguir donde deben mantenerse y reforzarse en la actividad que se presenta. De igual forma, estos tienen que ser identificados a medida vaya evolucionando con lo que están haciendo.

Teixes (2015, como citó en Del Río, 2017) afirma que antes de elaborar una sesión, la cual esté conformada por componentes, mecánicas y dinámicas de la gamificación, es necesario que los docentes tengan en claro cuáles son los objetivos que se quieren lograr y cómo es que los van a motivar para que estos tengan una enseñanza significativa.

Herranz (2013) menciona que las dinámicas son esenciales dentro de la gamificación y, con ello, vamos a poder calcular los aspectos a nivel macro. Estos deben estar en una línea orientada, puesto que, de acuerdo a ello, van a proporcionar estímulos y propósitos que harán que el educando quede atrapado en una enseñanza estimulante positiva para su aprendizaje.

Así como se aprecia, las dinámicas son un elemento fundamental que medirá a nivel macro los aspectos de lo que se tiene orientado a lograr. Se puede apreciar que las dinámicas generan la “diversión” a los estudiantes; sin embargo, es importante

trabajar de manera colaborativa. Para lograr esto, se debe proponer una diversión seria, puesto que se busca alcanzar una meta, siendo el actor principal los estudiantes y generando competencia entre ellos mismos, tomando en cuenta que deben ser pacientes y tolerantes para poder competir contra los demás estudiantes. Por ello, es importante la interacción entre los jugadores.

2.2.5.1.1 Interacciones con los jugadores. Ovejero (1990) determina que la interacción es la unión de dos o más personas las cuales van a ser afectadas por los actos de estos mismos y ser persuadidos por los demás, en cuanto a la interacción entre los jugadores podemos apreciar que se puede interferir en la toma de decisiones y actitudes dependiendo del contexto del juego en el que se dé la interacción.

Myers (2000) deduce que la interacción es la forma de pensar del humano, como van a ir interviniendo y a la vez como van a ir vinculándose con el entorno que tienen, los educadores que interactúen con los jugadores van a crear estímulos que motiven las participaciones.

Platone (2002) menciona que la interacción que tiene el ser humano es compleja y distinta, debido a que deberá pasar por los procesos psicológicos en concordancia con el trato de los demás en el ambiente que estén, siguiendo normas, valores y correlación con la sociedad.

2.2.5.2 Mecánicas. Las mecánicas son el segundo elemento según Werbach y Hunter (2012), es aquí donde el docente genera las recompensas, los niveles y/o

insignias que los estudiantes obtendrán por su desempeño en las sesiones de aprendizaje.

Para ello, se presentan las siguientes mecánicas según Werbach y Hunter (2012):

- **Colaboración:** Es la cooperación de los jugadores para alcanzar un objetivo.
- **Competición:** Es el enfrentamiento entre los jugadores, donde hay ganadores y perdedores.
- **Desafíos:** Es el reto que tienen que enfrentar.
- **Recompensas:** Logro obtenido por el esfuerzo.
- **Retroalimentación:** Informar sobre su desempeño con el objetivo de mejorar en las dificultades presentadas.
- **Suerte:** Cadena de sucesos favorables o adversos a lo que les suceda a los jugadores.
- **Transacciones:** Propuestas entre los jugadores.
- **Turnos:** Designación de orden, de manera equitativa.

Macías (2017) dice que las mecánicas resultan beneficiosas para las habilidades específicas de los conocimientos, donde se evitará que los jugadores tengan algún tipo de actitudes negativas con un trabajo en grupo para poder ayudarlos en los problemas que tengan, liderar y en que tomen buenas decisiones.

Werbach y Hunter (2015) menciona que la mecánica busca motivar y hacer que los estudiantes puedan participar y están relacionada con las motivaciones intrínsecas y hará que se incentiven a seguir jugando.

Cortizo (2011) indica que estas mecánicas tienen ciertas reglas que se presentan en el juego para que sea de disfrute de este mismo, ya que estos pueden generar algún tipo de adicción y compromiso por parte del jugador.

Alejaldre y Garcia (2015) mencionan que la dimensión de las mecánicas servirá de base para establecer los reglamentos del juego, esto para incentivar a los estudiantes en su enseñanza y, de esa forma, establecer parámetros que se utiliza en las sesiones gamificadas.

Así como se aprecia, las mecánicas son importantes para poder captar la atención de los estudiantes, y donde se ve cómo es que actúa frente al juego, pues hay que tomar en cuenta que estos juegos deben generar un compromiso a los estudiantes y sean retados a seguir aprendiendo.

2.2.5.2.1 Actitud frente al juego. Herrera (2017) indica que los elementos de la gamificación promueven la inducción y compromiso de los educandos en los propósitos establecidos. Como menciona el autor las actitudes tomadas por los educandos frente a los juegos van a establecer vínculos de incitación y responsabilidad a la hora de cumplir con las metas que se propongan. Esto dependerá también de las habilidades y capacidades del educando.

Contreras y Eguia (2016) mencionan que debemos mantener la atención del estudiante en todo momento, poniéndoles desafíos para que llamen su atención, presentando la generación de retroalimentación positiva, los cuales sirven para poner retos y aumentar la confianza y motivación del estudiante, el cual buscará avanzar en el juego. También se presenta la retroalimentación negativa, la cual limita a los jugadores buenos, poniéndoles como desafíos para demorar en alcanzar la meta deseada, de esa forma, igualar a los demás participantes al mismo nivel.

Borrás (2015) indica que hay diversos tipos de jugadores y estos tienen diversas actitudes frente al juego, como los que clasifica el autor, los cuales son los asesinos o triunfadores, los socializadores, los ambiciosos y los exploradores. Estos tienen diversos propósitos y buscan de alguna forma llegar a las metas que se propongan, según sus habilidades y destrezas.

2.2.5.3 Componentes. Los componentes son el tercer elemento. Según Werbach y Hunter (2012), están conformadas por los recursos que se utilizan en la elaboración de las actividades gamificadas, ya sea en una plataforma o a través de alguna herramienta digital.

Para ello, se presentan los siguientes componentes según Werbach y Hunter (2012):

- **Avatar:** Es la representación del jugador dentro del juego.
- **Colecciones:** Piezas obtenidas en el transcurso del juego.
- **Combate:** Disputa continua por llegar al objetivo.

- **Desbloqueo de contenidos:** Nuevas misiones, mapas, lugares u objetos para continuar con la meta final.
- **Equipos:** Grupo organizado por los jugadores.
- **Gráficas sociales:** Red social del jugador en el juego.
- **Insignias:** Elemento que representa los logros obtenidos por las misiones o metas alcanzadas.
- **Límites de tiempo:** Actividad con tiempo establecido, compite para lograr la misión antes del tiempo previsto.
- **Misiones:** Objetivos establecidos, con recompensas al alcanzarlas.
- **Niveles:** Diferentes estados de progresión.
- **Puntos:** Recompensas cuantificadas obtenidas por lograr la progresión.

Macías (2017), sobre los componentes, menciona que permiten poder aplicar dichos conocimientos y realizar actividades determinadas, donde se va a seguir al estudiante hasta que logren algún tipo de conocimiento y puedan demostrar las capacidades y habilidades adquiridas.

Werbach y Hunter (2015) indican que los componentes poseen reglas que sirven para que se disfrute la experiencia gamificada, otorgándoles premios, de acuerdo a los niveles, puntos o desafíos que se estará presentando.

Borrás (2015) menciona que los componentes son aquellos elementos que están adecuadas a las anteriores, estos pueden ser diferentes en tipo y cantidad, dependiendo cómo es el desarrollo del juego.

Alejaldre y García (2015) indican que los componentes presentan una gran relevancia para la gamificación y cómo es que se utilizará en el entorno del educando con el fin de poder generar su imaginación en el disfrute del juego, ya que buscará establecer una estructura la cual generará la interacción de los estudiantes en el contexto del juego.

Así como se aprecia, este elemento proporciona una estructura que permite a los estudiantes una interacción entre el ambiente y la creatividad de la sesión gamificada, en un contexto donde sea armonioso; sin embargo, esta motivación proporcionada es diferente en cada estudiante, es importante verificar el desempeño de los estudiantes en el aula, para que se pueda evaluar de manera flexible a todos por igual.

2.2.5.3.1 Desempeño en el aula. Fedel et al. (2014) indican que el desempeño de los estudiantes en el aula donde se aplica la gamificación es mucho más notable en estos días, ya que estas técnicas van a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes debido a la mayor atención que les proporciona, por lo que mejora sus desempeños en las aulas.

García (2017) menciona que el desempeño producido en el aula va a calcular las habilidades del estudiante, puesto que pondrá las capacidades de responder a los estímulos que se produzcan ya sean originados al interior o de manera externa del estudiante, debido a esto se podrá apreciar la relación con las experiencias de aprendizaje y también la calidad de educación que se le está brindando.

2.2.6 Herramientas Web para la gamificación

La gamificación se puede realizar en diversas herramientas web, puesto que muchas se dedican a facilitar la elaboración de los contenidos que se necesiten generar. Dentro de estas herramientas web, hay actividades preestablecidas; sin embargo, se recomienda elaborarlo desde cero, ya que se enfoca de mejor manera y se adapta a las necesidades de cada sesión con base a las pautas establecidas para los estudiantes. Entre estas herramientas, se tiene a Genially, Kahoot, Celebriti, ClassDojo, Classcraft, Power Point, Mentimeter, entre otros. Sin embargo, en este trabajo de investigación, se ve a tres de ellos, las cuales son aplicadas en la institución educativa investigada:

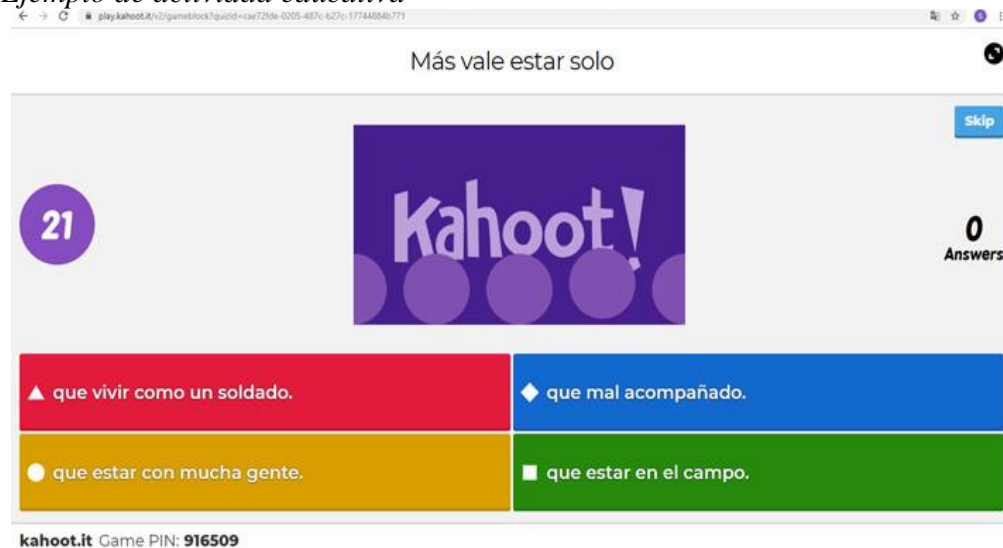
Kahoot. Es una herramienta web gratuita. Permite generar test de temas libres, cuestionarios interactivos, concursos de preguntas y respuestas, juegos de aprendizaje o usar juegos preestablecidos. Se puede usar desde el celular (app) hasta en la computadora (web) y está diseñada específicamente para el ámbito educativo, lo que es beneficioso, puesto que está dirigido a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo una mayor participación, una evaluación formativa, una personalización, fomentando el aprendizaje colaborativo y reforzando los conocimientos.

Para comenzar, el docente tiene que crearse una cuenta, accediendo al plan gratuito. También tiene un plan de paga, ya que trae más material para la elaboración del contenido. Luego empezará generando su contenido para su actividad de aprendizaje, utilizando imágenes, preguntas, poniendo los puntajes, modificándolos a su gusto. Una vez culminado de elaborar la actividad, se genera la sesión, donde se

pregunta cómo se quiere comenzar el curso, dando tres opciones: en vivo, se presenta el curso delante de los estudiantes, pausándolo y reanudándolo en cualquier momento; kahoot asignado, se le asigna el curso a los estudiantes para que lo avancen a su ritmo; autoestudio, es por cuenta de uno mismo, lo pueden pausar y reanudar en cualquier momento.

Figura 3

Ejemplo de actividad educativa



Nota. Elaborado por: Martín Sánchez, Sandra M. (2019). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos?, INTEF (https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/)

ClassDojo. Es una herramienta web gratuita, donde comparan el aprendizaje con el juego. Tienen como propuesta crear un aprendizaje donde los estudiantes se diviertan y vayan descubriendo nuevas cosas. Poseen una comunidad donde puede ser participe el docente, los estudiantes y sus familiares, ya que busca fomentar la unión en el aprendizaje, mejorando sus experiencias educativas.

Esta plataforma ofrece clases dinámicas, las sesiones entre el docente y los estudiantes generan habilidades, valores, cooperación, entre otras experiencias que van desarrollando a través de las actividades. Los padres también pueden recibir mensajes directos, anuncios y revisar las actividades del estudiante.

Para comenzar, el docente genera un aula, con el nombre del salón o materia, donde puede agregar a los estudiantes, puede ser uno por uno o también ClassDojo ofrece la posibilidad de importar la lista de los nombres. Los estudiantes pueden personalizar su avatar, identificándolos individualmente dentro del juego, tienen un globo donde se puede visualizar el puntaje acumulado que obtuvieron durante la sesión, los puntos pueden ser por participación, persistencia, trabajo en equipo, trabajo duro, en tarea y ayudando a otros. También se pueden agregar nuevas secciones de puntuaciones haciendo más personalizado el objetivo que se quiere alcanzar en la sesión.

Además, posee herramientas como:

- **Tiempo:** Cronometro para las actividades.
- **Aleatorio:** Escoge a un participante al azar.
- **Grupos:** Genera grupos con cantidades específicas de participantes para trabajos grupales.
- **Asistencia:** Toma la asistencia de los estudiantes.
- **Portafolios:** Genera un espacio para subir evidencias del trabajo de los estudiantes.
- **Grandes ideas:** Genera un espacio para iniciar debates sobre temas.

Figura 4

Avatares en ClassDojo



Nota. Clase de demostración de ClassDojo (2024)

Power Point. Las diapositivas interactivas son la mejor opción para crear un ambiente gamificado sin la necesidad de internet, simplemente el docente tiene que hacer sus sesiones en Power Point, dándole animaciones a las respuestas, generando premios y/o medallas por las respuestas correctas.

Para generar diapositivas interactivas, se debe agregar los siguientes elementos:

- Preguntas y respuestas
- Acertijos
- Quizzies
- Juegos de palabras

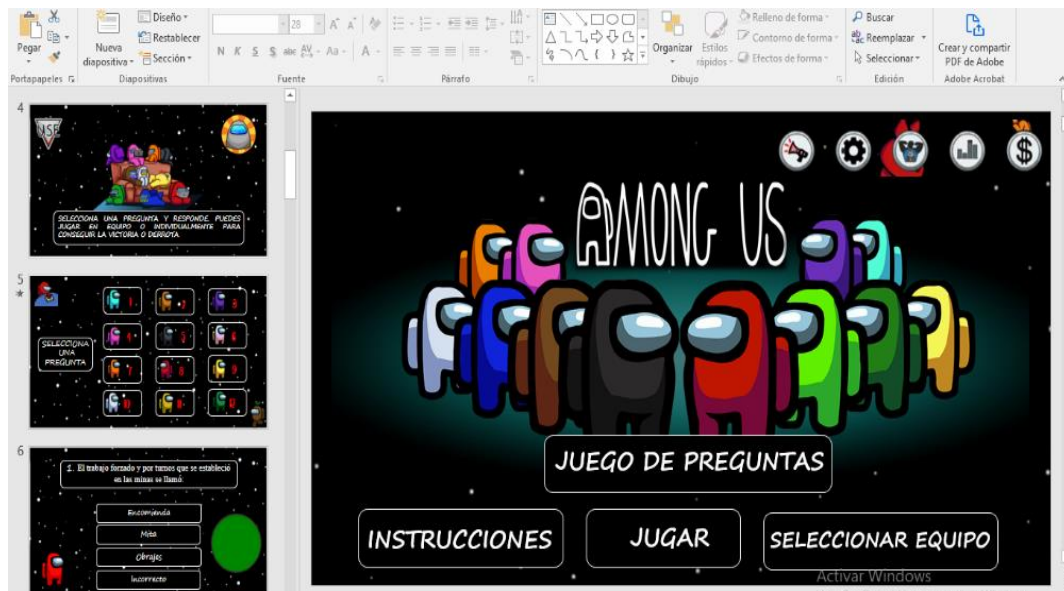
Luego, se debe utilizar plantillas de juegos, por ejemplo, juegos de mesa, juegos de carta, etc. Se debe incorporar imágenes animadas, videos o música, crear desafíos y misiones (resolver problemas, completar actividades en cierta cantidad de tiempo), es

importante agregar recompensas como puntos, medallas, etc. También existen herramientas web como ClassPoint, que permite generar diapositivas dinámicas con mayor facilidad.

Una manera más fácil de aplicar esta herramienta es descargando plantillas prediseñadas, con el fin de adaptarlos a los temas requeridos, podemos encontrarlos en páginas web, canales de youtube, etc de manera gratuita. De igual manera, se pueden inspirar de docentes que utilicen esta estrategia como en el caso del usuario de Tiktok: ¿Qué onda prof.?, quién nos comparte sus sesiones de clase utilizando diapositivas dinámicas en Power Point.

Figura 5

Juego de Preguntas en Among Us



Nota. Elaborado por: Play in Class CSA (2021). Recopilado de: https://www.youtube.com/watch?v=1yoOasgbF-k&ab_channel=PlayinclassCSA

2.2.7 Aprendizaje Cognitivo

López (2010) menciona que el aprendizaje es una actividad cognitiva constructiva, ya que tiene por objetivo aprender y alcanzar un propósito, teniendo un antes (las condiciones), durante (los procesos) y después (los resultados).

Schunck (2012) menciona que el aprendizaje consiste en construir y modificar el conocimiento adquirido, de la misma forma con las habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Así mismo, hace referencia a que “las personas aprenden habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, las cuales pueden adoptar muchas formas.” (p. 2). Por ello, se presenta al aprendizaje como un cambio perdurable en la conducta o en la forma de comportarse como resultado de la experiencia. Schunck manifiesta que hay tres criterios de aprendizaje: el primero, consiste en que el aprendizaje implica un cambio en la conducta, ya que mediante la experiencia nueva se genera un aprendizaje; el segundo, consiste en un aprendizaje que perdure a lo largo del tiempo, debido a que diversos factores (drogas, alcohol, fatiga) generan olvido, por lo que tiene poca duración y no se considera un aprendizaje; y el tercero, el aprendizaje ocurre por medio de la experiencia, el desarrollo se debe a la práctica o la observación, ya que se van adquiriendo gradualmente.

Gil (2020) indica que el aprendizaje cognitivo analiza el desarrollo primordial y profundo de los conocimientos, generando conceptos y razonamientos lógicos, para que el aprendizaje sea significativo se necesita explorar acerca de las aportaciones de los modelos cognitivos, con la finalidad de lograr el aprendizaje propio de los estudiantes, generando sus propias fuentes de conocimiento. Este aprendizaje cognitivo

se va construyendo con el tiempo y mediante la experiencia, como resultado de su entorno físico y social.

Por lo que el aprendizaje cognitivo es el proceso para adquirir nuevos conocimientos a través de la experiencia, observación y la práctica, que los estudiantes lograrán obtener mediante la enseñanza.

2.2.8 *Aprendizaje Colaborativo*

Riera (2011) indica que el aprendizaje colaborativo es una estrategia que permite planificar sesiones de aprendizaje mediante grupos diversos, los cuales deben formar equipos colaborativos para realizar las actividades pedagógicas que profundicen el proceso de aprendizaje. El aprendizaje colaborativo tiende a ser una técnica con la que se pretende trabajar en las clases para formar grupos y, con ello, puedan emplear diversos métodos de convivencia, ya que el trabajo en equipo pretende buscar maneras de socializar los conocimientos.

Suarez (2010) menciona que el aprendizaje colaborativo se encarga de enfatizar la importancia de que los estudiantes puedan trabajar de forma conjunta, resolviendo problemas, situaciones, objetivos, cumpliendo tareas, metas y aprendiendo en conjunto, y gracias a esto van a poder lograr el proceso de aprender de forma colaborativa. De igual manera, puedan enfatizar los objetivos colectivos con lo que se puedan asegurar el éxito en los equipos, y de ello se pueda realizar la participación del equipo para que aprendan a desarrollarse en conjunto. Así como menciona el autor que el aprendizaje colaborativo funciona como una forma de obtener un aprendizaje de

manera colectiva, ya que, al formar grupos, pueden compartir experiencias de aprendizaje.

Para ello, tenemos los siguientes elementos de la dimensión del aprendizaje colaborativo:

2.2.8.1 Interdependencia Positiva. Este elemento es la representación de las actitudes de los estudiantes que emplean el aprendizaje colaborativo, donde se benefician entre todos y tienen una misma meta, por lo que el éxito de un estudiante significa que es el éxito de los demás integrantes.

Iborra e Izquierdo (2015) dicen que la interdependencia se daría estableciendo objetivos en los grupos, en el que deban reconocer el trabajo grupal, así como la acogida del papel complementario que posibilite dividir los recursos de manera que esté equitativamente repartido la información y los materiales. Donde los estudiantes deban de percibir los lazos de la integración de los miembros del equipo y, de esta manera, irán viendo el logro del aprendizaje en equipo y que está unido al logro de los miembros en su conjunto. Y, con esto, tener los resultados deseados, donde los educandos van a aprender a conectar energías e intereses. La colaboración se dará a partir del interés o emoción que presenten los educandos sobre su interés individual. Cada esfuerzo que pongan los educandos va a beneficiar a los demás y también para sí mismo, este compromiso personal crea la interdependencia positiva y asegura el éxito para todos los miembros, esta interdependencia positiva se va a fomentar a partir de tareas, metas, premios, recursos y roles. Como se aprecia, el autor da una noción de lo que es la interdependencia positiva y que, para alcanzarla, se debe proponer los objetivos a los

grupos, reconocerlos y así también generar roles, los cuales vayan facilitando los recursos de participación.

García y Suárez (2011, p. 481) mencionan que “es un compromiso de todos y cada uno de los miembros con la meta conjunta de aprendizaje del equipo”. Por eso, es importante que el estudiante identifique cuál es la meta del equipo, puesto que, con base a ello, van a cooperar para alcanzarlo; debido a esto, el éxito depende de mejorar el rendimiento de cada estudiante y de buscar el éxito del grupo.

2.2.8.2 Responsabilidad individual y del equipo. Este elemento es la representación de las responsabilidades de los estudiantes que emplean el aprendizaje colaborativo, deben ser conscientes que es un trabajo cooperativo y que el éxito depende tanto de uno mismo como de los demás integrantes del grupo.

Johnson (1999) sostiene que cada estudiante se debe responsabilizar del cumplimiento de sus tareas correspondientes. De los cuales, los objetivos se deben presentar de forma clara y evaluar el progreso de las actividades individuales de los miembros; donde cada uno de ellos debe de cumplir con sus actividades y compartirlos con los demás miembros, esto con el objetivo de evaluarlos e identificar a quienes requieran de más apoyo. Por tanto, el propósito será la de fortalecer a cada educando y estos puedan mejorar como individuo. En cuanto a lo mencionado por el autor, nos percatamos de la importancia de hacer responsable a cada uno de los miembros sobre la tarea que se le asigne y el de compartir las respuestas con los demás.

García y Suárez (2011, p. 481) mencionan que la responsabilidad individual y de equipo se basa en “el cumplimiento de las tareas de cada miembro y su complementariedad eficiente con la meta de aprendizaje del equipo”. Es importante reconocer la individualidad de cada estudiante y su responsabilidad con el trabajo en común, porque depende de ellos mismos lograr el éxito para alcanzar sus objetivos, fortaleciéndose personal y mutuamente.

2.2.8.3 Interacción estimuladora. Este elemento es la representación del ambiente que se genera al promoverse el aprendizaje colaborativo. Este espacio permite intercambiar ideas, generar debate y hacer reflexionar a los estudiantes de manera grupal.

La Prova (2017) manifiesta que la interacción estimuladora consiste en cooperar de manera efectiva con lo que pueden animarse entre ellos mismos. Esto implica la confianza que sea de forma positiva; sin embargo, también deben asimilar lo negativo para que puedan tener el objetivo de mejorar de forma individual y común. Es así como menciona el autor que la estimulación entre los integrantes debe ser positiva y generar la confianza del individuo, y siempre tratar de mejorar lo negativo.

García y Suárez (2011, p. 481) mencionan que “es la promoción del éxito personal y de los demás, compartiendo los recursos existentes y motivándose mutuamente”. Es importante que los estudiantes se apoyen mutuamente porque impulsara a que alcancen el éxito, para ello deben compartir recursos, ideas, habilidades y resolver cualquier tipo de conflictos de forma constructiva, de tal manera

que promuevan su éxito personal como también de que se le reconozca del trabajo bien hecho.

2.2.8.4 Gestión interna del equipo. Este elemento es la representación del proceso de gestionar y coordinar a los integrantes del grupo, los estudiantes tienen que emplear herramientas y los conocimientos que posean para mejorar el rendimiento grupal.

López (2008) sostiene que un elemento esencial para fomentar el aprendizaje es la interacción docente estudiante, de los cuales deben asegurarse que se dé una constante interacción para que se genere un buen clima. Estas habilidades sociales se aprenden en un entorno más interpersonal, donde las conductas generadas van a resolver y minimizar los problemas. Como se afirma, entonces puede determinar que es fundamental la interacción del docente con los educandos para generar un entorno agradable, además de que se genera confianza y mejor adaptación en los grupos.

García y Suárez (2011, p. 481) mencionan que “es el desarrollo de una estrategia eficaz de trabajo conjunto, así como la práctica de una serie de habilidades interpersonales para el aprendizaje en equipo”. Es importante que tengan una buena organización de la estrategia de trabajo y presenten sus habilidades de trabajo en equipo, con ello obtendrán la capacidad de tomar decisiones y dirigir correctamente.

2.2.8.5 Evaluación interna del equipo. Este elemento es la representación del proceso de calificación del rendimiento de los integrantes del equipo. Los estudiantes

reciben apoyo para reflexionar sobre el progreso que están teniendo durante la actividad, los resultados obtenidos y el reforzamiento de las acciones que tuvieron.

Pesantes (2019) afirma que la evaluación interna del equipo es ese momento donde los integrantes pueden evaluar los logros que alcanzaron, donde los integrantes van a evaluar los factores positivos o negativos que encontraron durante el proceso y en la toma de decisiones, las cuales son conservadas o modificadas, con lo que cada trabajo analizado llegue a poder optimizar la eficiencia del grupo. Entonces, como se menciona, la evaluación es el proceso donde cada uno de los miembros podrá ver sus logros. Es importante que se vean ambos aspectos para ir mejorando cada aspecto que se le vayan presentando.

García y Suárez (2011, p. 481) mencionan que “es la reflexión del equipo sobre si el desempeño conjunto y la participación personal permiten alcanzar las metas de aprendizaje comunes en la dinámica cooperativa”. Es importante que esta evaluación cumpla con el logro de la meta del equipo, para que se llegue al éxito de la actividad, también se debe evaluar las dinámicas del trabajo en equipo, para determinar qué actividades generan más impacto en el desarrollo de su aprendizaje.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1 *Gamificación*

Es una estrategia de aprendizaje que consiste en la enseñanza basada en juegos no lúdicos, las cuales incentivan el aprendizaje de manera racional, en el cual obtendrán recompensas, como puntuación, insignias, medallas, entre otros, desafiando los conocimientos de los jugadores.

2.3.2 *Juego*

Es el sistema basado en el uso de reglas para conseguir un objetivo en particular, teniendo desafíos, interacción, retroalimentación, exploración y creatividad.

2.3.3 *Aprendizaje Colaborativo*

Es un procedimiento que tiene como relevancia el trabajo en conjunto para que se pueda completar tareas, ejercicios, actividades y problemas, en un grupo de dos o más individuos.

2.3.4 *Estrategias de Aprendizaje*

Es el conjunto de procedimientos y recursos que se utilizan con el objetivo de planificar, supervisar y regular el proceso de aprendizaje.

2.3.5 *Aprendizaje*

Es el proceso de recepción de la información donde se adquiere o modifica, habilidades, valores, conocimientos y aptitudes, mediante el estudio, generando como resultado de la experiencia.

2.3.6 *Insignias*

Es el elemento fundamental de la gamificación, la cual permite reconocer la adquisición de actividades, habilidades concretas, generando motivación.

2.3.7 *Motivación*

Es el proceso de estimulación para que un individuo dirija una conducta hacia alguna meta o fin determinado.

2.3.8 *Aprendizaje de Ciencias Sociales*

El aprendizaje de las ciencias sociales se entiende como el estudio de las relaciones sociales, permite entender fenómenos sociales mediante análisis de comportamientos, los cuales están en los sistemas políticos, sociales, económicos, culturales y jurídicos.

2.4. Hipótesis de la Investigación

2.4.1 *Hipótesis General*

Existe relación significativa entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

2.4.2 *Hipótesis Específicas*

A) Las actividades dinámicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

B) Las actividades mecánicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

C) Las actividades componentes tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Matriz de operalización de las actividades de gamificación

	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles	Rangos	
Variable 01 Gamificación	Actividades Dinámicas	Interacciones con los jugadores	1,2,3,4,5 y 6	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Siempre (4)	Malo	6-12	
					Regular	13-18	(Malo)
					Bueno	19-24	18-36
	Actividades Mecánicas	Actitud frente al juego	7,8,9,10,11 y 12		Malo	6-12	
					Regular	13-18	
					Bueno	19-24	
	Actividades Componentes	Desempeño en el aula	13,14,15,16,17 y 18		Malo	6-12	
					Regular	13-18	
					Bueno	19-24	

Tabla 2*Matriz de operalización del aprendizaje colaborativo*

	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles	Rangos	
Variable 02 Aprendizaje colaborativo	Interdependencia Positiva	Identificación de la meta del equipo.	1,2,3,4,5 y 6	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo	06-14	
		Dependencia entre el éxito personal con el éxito del equipo.			Moderado	15-22	
	Responsabilidad individual y de equipo	Responsabilidad Individual	7,8,9,10, 11 y 12		Bajo	06-14	
		Responsabilidad con el trabajo común.			Moderado	15-22	
	Interacción Estimuladora	Promoción del éxito personal y de equipo.	13,14,15, 16,17 y 18		Alto	23-30	Bajo (30-70)
		Reconocimiento del trabajo bien hecho.			Moderado	06-14	Moderado (71-110)
Gestión interna del equipo	Organización de la estrategia de trabajo.	19,20,21, 22,23 y 24	Alto	15-22	Alto (111-150)		
	Habilidades de trabajo en equipo.		Alto	23-30			
Evaluación interna del equipo	Evaluación del logro de la meta del equipo. Evaluación de la dinámica de trabajo de equipo.	25,26,27, 28,29 y 30	Bajo	06-14			
			Moderado	15-22			
			Alto	23-30			
				Bajo	06-14		
				Moderado	15-22		
				Alto	23-30		

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Descripción del Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo cuantitativo. Al respecto, los autores Hernández et al. (2014) mencionan que este enfoque utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar las interrogantes planteadas en la investigación y probar las hipótesis establecidas, en el conteo y en el uso de la estadística para determinar con exactitud patrones de comportamiento en una población, por lo que este tipo de investigación se establece mediante lo numérico y la confiabilidad, tanto de la probabilidad igualmente para tener certeza de lo que se busca investigar.

3.1.2. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación es de tipo correlacional no experimental, ya que busca la relación de las variables de la investigación y, de este modo, probar las hipótesis del estudio. Esta investigación fue de nivel descriptivo. Al respecto, los autores Hernández et al. (2014, p. 119) mencionan que los estudios descriptivos procuran medir o recoger información de forma independiente o de manera grupal sobre las definiciones o variables a las que se tiene en cuenta.

3.2. Descripción del Universo y Muestra

3.2.1. Población

La población “es el conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones” (Stracuzzi y Pestana, 2010, p. 105). En este sentido, la población estuvo conformada por 150 estudiantes matriculados del 4to año de secundaria del área de Ciencias Sociales de la I. E. Luis Alberto Sánchez, 2024.

3.2.2. Muestra

La muestra para el estudio se determinó a través de una fórmula estadística, la cual permitió determinar el número exacto de la fracción de la población, a la cual se aplicó el instrumento.

$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$	<p>Ecuación Estadística para Proporciones poblacionales</p> <p>n= Tamaño de la muestra Z= Nivel de confianza deseado p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito) q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso) e= Nivel de error dispuesto a cometer N= Tamaño de la población</p>
---	--

Para esta investigación, la muestra estimada fue de 109 alumnos del 4to grado de secundaria de la I. E. Dr. Luis Alberto Sánchez.

3.3. Descripción de las Técnicas e Instrumentos de Investigación

La técnica empleada fue la encuesta, la cual permitió recabar información en un número determinado de estudiantes. Se utilizó como instrumento el cuestionario en escala de Likert, la cual permitió recoger información objetiva o sobre hechos (no opiniones, ni actitudes).

3.3.1. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Instrumento – Variable (1): Actividades de gamificación

FICHA TÉCNICA

Nombre : Cuestionario sobre las actividades de gamificación

Autor : Edgar Raul Pineda Magino

Objetivo : Determinar el nivel de gamificación

Lugar de aplicación : I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez

Forma de aplicación : Colectiva

Duración de la aplicación: 20 minutos

Descripción del instrumento: El instrumento es un cuestionario impreso, el cual se aplicó individualmente a los estudiantes de la I. E. Dr. Luis Alberto Sánchez. Consta de 18 ítems de respuesta múltiple, bajo la escala de Likert, de puntuación del 1 al 4, donde 1 es nunca, 2 es algunas veces, 3 es casi siempre y 5 es siempre.

Validez: La validez de los instrumentos se dio a través del juicio de expertos, en donde el cuestionario de las actividades de gamificación obtuvo un valor de 78 %. El instrumento tiene un nivel de validez muy buena (como se observa en la tabla 3).

Categorización: Se clasificó según los siguientes niveles y rangos: Malo (18-36), regular (37-55) y bueno (56-72).

Instrumento – Variable (2): Aprendizaje colaborativo**FICHA TÉCNICA**

Nombre : Cuestionario sobre el aprendizaje colaborativo

Autor : Beatriz Pesantes Huanca

Objetivo : Determinar el nivel del aprendizaje colaborativo

Lugar de aplicación: I. E. Dr. Luis Alberto Sánchez

Forma de aplicación: Colectiva

Duración de la aplicación: 20 minutos

Descripción del instrumento: El instrumento es un cuestionario impreso, el cual se aplicó individualmente a los estudiantes de la I. E. Dr. Luis Alberto Sánchez. Consta de 30 ítems de escala de Likert, de puntuación del 1 al 5, donde 1 es nunca, 2 es casi nunca, 3 es a veces, 4 es casi siempre, 5 es siempre.

Validez: La validez de los instrumentos se dio a través del juicio de expertos, en donde el cuestionario del aprendizaje colaborativo obtuvo el valor de 77 %. El instrumento tiene un nivel de muy buena (como se observa en la tabla 3).

Categorización: Se clasificará según los siguientes niveles y rangos: Bajo (30-70), moderado (71-110) y alto (111-150).

3.3.2. Técnicas de Procesamiento y Presentación de Datos

Esta investigación es de enfoque cuantitativo, donde se obtuvo resultados por medio de la recolección de datos a través de un cuestionario, la que permitió organizar y sistematizar la información recolectada, para el cual se procederá a utilizar el análisis estadístico mediante el software IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 26. De los cuales, los datos obtenidos fueron presentados mediante tablas y gráficos de acuerdo a las variables y dimensiones establecidas.

Para la prueba de las hipótesis, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogoroy-Smirnov. Es así que se presenta la estadística descriptiva con porcentaje de tablas y figuras, donde se presentan la distribución de los datos y tablas de contingencias.

3.3.3. Técnicas de Confiabilidad y Validez de Instrumentos

3.3.3.1 Confiabilidad. La confiabilidad de los instrumentos está determinada por la medida de consistencia interna. Para esto, se aplicó la prueba de fiabilidad de Alfa de Cronbach, que permitió medir la fiabilidad de las escalas de medida.

Para ello, se ejecutó una prueba piloto a 30 estudiantes matriculados, con el objetivo de verificar el instrumento, del cual se recopiló los datos para la consistencia del contenido de la investigación. Para esto, se usó la prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach y, de esta manera, se estimó la consistencia interna del instrumento.

Tabla 3*Escala de interpretación del coeficiente de confiabilidad*

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Media
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Paella y Martín (2012, p. 169) Metodología de la investigación cuantitativa.

En el caso del instrumento de las actividades de gamificación, se obtuvo lo siguiente:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,788	30

El coeficiente Alfa de Cronbach aplicado a los ítems del instrumento, se calculó a través del software SPSS y su resultado es de 0,788, el que según la interpretación de Paella y Martín (2012) tiene una confiabilidad alta, porque se encuentra en el rango 0,61 a 0,80. Por tanto, se concluye que la consistencia interna del instrumento utilizado es aceptable y procede su aplicación.

En el caso del instrumento del aprendizaje colaborativo, se obtuvo lo siguiente:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,962	30

El coeficiente Alfa de Cronbach aplicado a los ítems del instrumento, se calculó a través del software SPSS y su resultado es de 0,962, el que según la interpretación de Paella y Martín (2012) tiene una confiabilidad muy alta, porque se encuentra en el

rango 0,81 a 1,00. Por tanto, se concluye que la consistencia interna del instrumento utilizado es aceptable y procede su aplicación.

3.3.3.2 Validez. La validez es el instrumento que permite medir la variable que se busca, con el fin de obtener datos que nos sirvan para la investigación. Para ello, se empleó la técnica de validación por juicio de expertos: participaron 03 profesionales expertos del área de educación, quienes validaron el cuestionario de cada variable. El proceso de validación dio como resultado que el cuestionario de las actividades de gamificación obtuvo un valor de 78 %. El instrumento tiene un nivel de validez muy buena (tabla 4) y que el cuestionario del aprendizaje colaborativo obtuvo el valor de 77 %. El instrumento tiene un nivel de muy buena (tabla 4).

Tabla 4

Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
81 – 100	Excelente
61 – 80	Muy buena
41 – 60	Buena
21 – 40	Regular
00 – 20	Deficiente

Fuente: Pesantes, B (2019)

CAPÍTULO IV

MARCO OPERACIONAL

4.1 Procedimiento de la Investigación

4.1.1. De Implementación

Antes de desarrollar la investigación, se realizó lo siguiente:

- Se solicitó una visita a los docentes de Ciencias Sociales del 4to grado de educación secundaria en las cuales se procedió a observar 6 sesiones de clase, en las cuales se aplicaba la estrategia de Gamificación.
- Se preparó los instrumentos de investigación para cada una de las variables, los cuales fueron validados por tres expertos.
- Se recopiló datos para la prueba piloto y calcular la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach.
- Estos resultados se analizaron a través de tablas con sus frecuencias y porcentajes, para asegurar la confiabilidad de los instrumentos y proceder con la aplicación.

4.1.2. De Coordinación

Previa conversación con el subdirector de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, se solicitó permiso para la aplicación de los instrumentos de investigación donde se coordinó la fecha, para lo cual los docentes facilitaron los salones de clase durante la hora de tutoría.

4.1.3. De Aplicación

Antes de la aplicación del instrumento, se realizó el consentimiento informado, donde se explicó en qué consistía los cuestionarios, informándoles que era de manera anónima asegurando la protección e integridad de la información recopilada. Los cuestionarios de actividades de gamificación y el de aprendizaje colaborativo fue desarrollado por 109 estudiantes matriculados del 4to grado de secundaria, tuvo una duración de 40 minutos en total por ambos cuestionarios, lo cual fue realizado el día jueves, 12 de setiembre del 2024.

4.2 Resultados de la Investigación

4.2.1 Resultados Descriptivos

Tabla 5

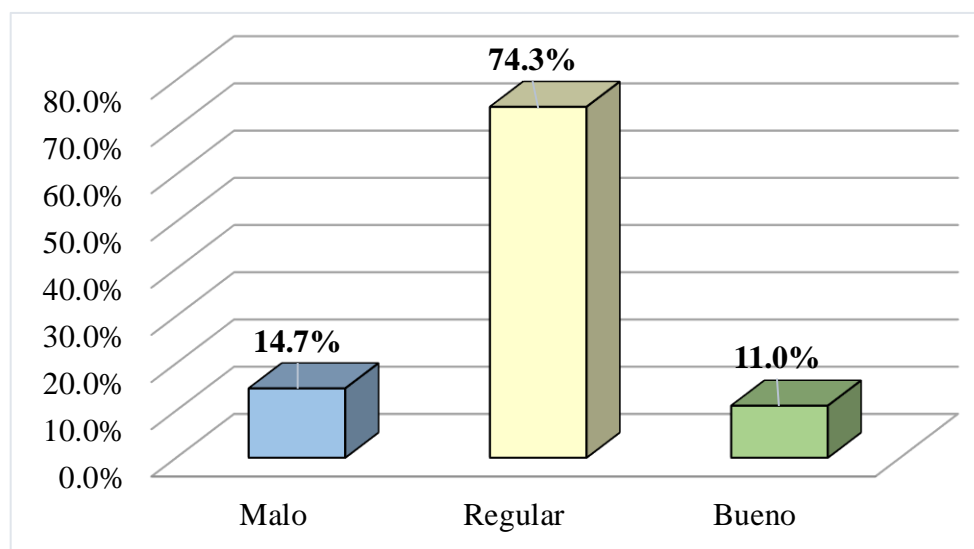
Niveles sobre la variable actividades de gamificación

	F	%
Malo	16	14,7 %
Regular	81	74,3 %
Bueno	12	11,0 %

Nota. Base de datos.

Figura 6

Niveles sobre la variable actividades de gamificación



Nota. Tabla 5.

De acuerdo a la tabla 5 y figura 6, se aprecia que el 74,3 % de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria tuvo nivel regular de práctica de actividades de gamificación. Le continúa el 14,7 % que tuvo nivel malo de práctica de actividades de gamificación y el 11,0 % tuvo nivel bueno de práctica de actividades de gamificación.

Tabla 6

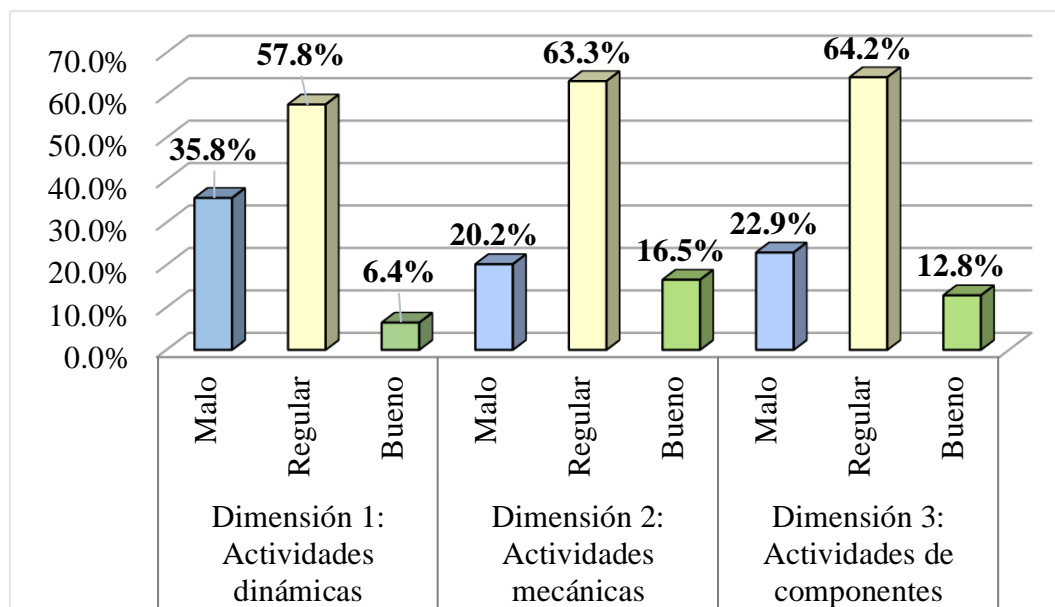
Niveles sobre las dimensiones de la variable actividades de gamificación

	Dimensión 1: Actividades dinámicas		Dimensión 2: Actividades mecánicas		Dimensión 3: Actividades componentes	
	F	%	F	%	f	%
Malo	39	35,8 %	22	20,2 %	25	22,9 %
Regular	63	57,8 %	69	63,3 %	70	64,2 %
Bueno	7	6,4 %	18	16,5 %	14	12,8 %
Total	109	100,0 %	109	100,0 %	109	100,0 %

Nota. Base de datos.

Figura 7

Niveles sobre las dimensiones de la variable actividades de gamificación



Nota. Tabla 6.

Tal como se muestra en la tabla 6 y figura 7, en lo correspondiente a la dimensión 1, el 57,8 % de los estudiantes tuvo nivel regular de práctica de actividades dinámicas de gamificación; el 35,8 %, nivel malo, y el 6,4 %, nivel bueno. Respecto de la dimensión 2, el 63,3 % tuvo nivel regular de práctica de actividades mecánicas de gamificación; el 20,2 %, nivel malo, y el 16,5 %, nivel bueno. En lo correspondiente a la dimensión 3, el 64,2 % tuvo nivel regular de actividades de componentes de gamificación; el 22,9 %, nivel malo, y el 12,8 %, nivel bueno.

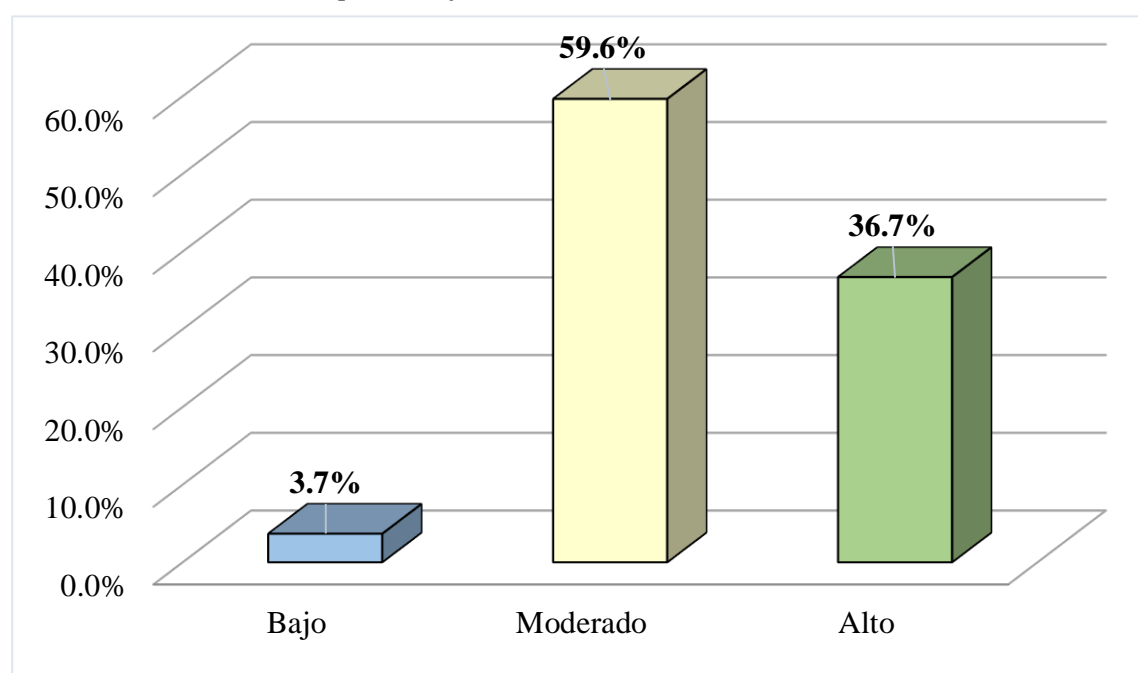
Tabla 7
Niveles sobre la variable aprendizaje colaborativo

	F	%
Bajo	4	3,7 %
Moderado	65	59,6 %
Alto	40	36,7 %

Nota. Base de datos.

Figura 8

Niveles sobre la variable aprendizaje colaborativo

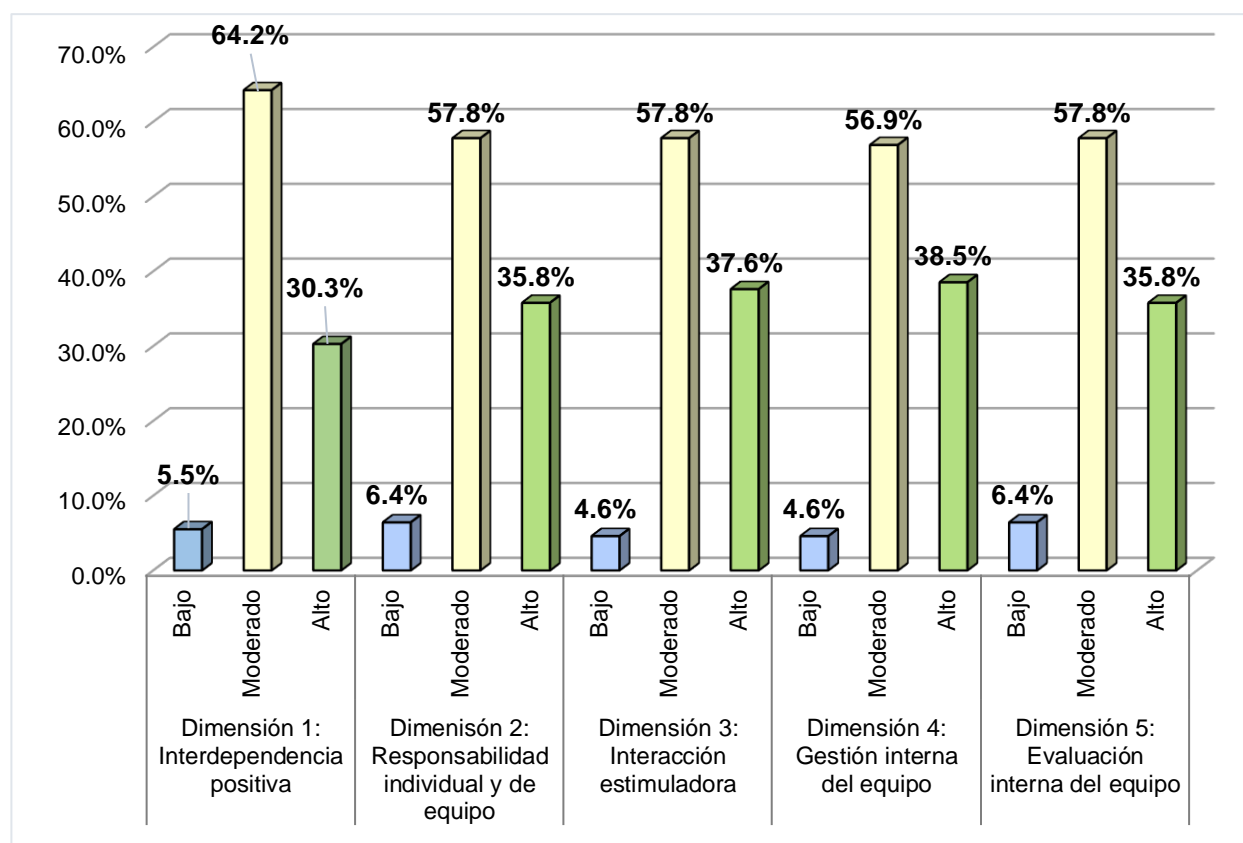


Nota. Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 8, se observa que el 59,6 % de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria tuvo nivel moderado de aprendizaje colaborativo. Le continúa el 36,7 % que tuvo nivel alto de aprendizaje colaborativo y el 3,7%, nivel bajo.

Tabla 8*Niveles sobre las dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo*

	Dimensión 1: Interdependencia positiva		Dimensión 2: Responsabilidad individual y de equipo		Dimensión 3: Interacción estimuladora		Dimensión 4: Gestión interna del equipo		Dimensión 5: Evaluación interna del equipo	
	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%
	Bajo	6	5,5 %	7	6,4 %	5	4,6 %	5	4,6 %	7
Moderado	70	64,2 %	63	57,8 %	63	57,8 %	62	56,9 %	63	57,8 %
Alto	33	30,3 %	39	35,8 %	41	37,6 %	42	38,5 %	39	35,8 %
Total	109	100,0 %	109	100,0 %	109	100,0 %	109	100,0 %	109	100,0 %

Nota. Base de datos.**Figura 9***Niveles sobre las dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo**Nota.* Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 9, se muestra que, con relación a la dimensión 1, el 64,2 % de los estudiantes tuvo el nivel moderado de interdependencia positiva; el 30,2%, nivel alto, y el 5,5%, nivel bajo. Respecto de la dimensión 2, el 57,8 % de los estudiantes tuvo nivel moderado de responsabilidad individual y de equipo; el 35,8%, nivel alto, y el 6,4 %, nivel bajo. En lo concerniente a la dimensión 3, el 57,8 % de los estudiantes tuvo nivel moderado de interacción estimuladora; el 37,6%, nivel alto, y el 4,6 %, nivel bajo. En lo tocante a la dimensión 4, el 56,9 % tuvo nivel moderado de gestión interna del equipo; el 38,5 %, nivel alto, y el 4,6%, nivel bajo. En cuanto a la dimensión 5, el 57,8 % tuvo nivel moderado de evaluación interna del equipo; el 35,8 % tuvo nivel alto, y el 6,4%, nivel bajo.

4.2.2 Resultados Inferenciales

Para realizar la evaluación de las hipótesis, se consideró en primer lugar cuál fue la distribución de los datos evaluados. Por lo cual, se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Esto ayuda a conocer la existencia de distribución normal. De haber normalidad, se emplearía la prueba paramétrica de Pearson. De lo contrario, sería adecuado emplear la prueba no paramétrica de Spearman. Asimismo, se utilizó un margen de error del 5 % o nivel de significancia de 0,05.

Tabla 9*Pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov*

	Estadístico	gl	p
Variable 1: Actividades de gamificación	0,045	109	0,200
Dimensión 1: Actividades dinámicas	0,115	109	0,001
Dimensión 2: Actividades mecánicas	0,091	109	0,025
Dimensión 3: Actividades componentes	0,098	109	0,011
Variable 2: Aprendizaje colaborativo	0,087	109	0,043

Nota. Base de datos.

En la tabla 9, se observa que la variable 1: Actividades de gamificación tuvo un valor p de 0,200 ($p > 0,05$), de manera que sus datos sí presentan distribución normal. Por el contrario, hubo valores inferiores al nivel de 0,05 en lo concerniente a la dimensión 1: Actividades dinámicas ($p = 0,001$), dimensión 2: Actividades mecánicas ($p = 0,025$), dimensión 3: Actividades componentes ($p = 0,011$) y la variable 2: Aprendizaje colaborativo ($p = 0,043$). Por tal motivo, no presentan distribución normal. En vista de estos resultados, se debe utilizar la prueba no paramétrica de Spearman para realizar la evaluación de las hipótesis. A su vez, para evaluar el coeficiente Rho, se empleó lo señalado por Hernández y Mendoza (2018).

4.3 Verificación de las Hipótesis

4.3.1 Contrastación de Hipótesis

Evaluación de la hipótesis general

H1. Existe relación significativa entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to

grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

H0. No existe relación significativa entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

Elección del nivel de significancia

0,05

Regla de decisión

De encontrarse un $p < 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H0.

De encontrarse un $p > 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H1.

Prueba estadística

Tabla 10

Prueba de Spearman entre la variable 1: Actividades de gamificación y la variable 2: Aprendizaje colaborativo

		Variable 2: Aprendizaje colaborativo
Variable 1: Actividades de gamificación	Rho	0,453
	P	0,000
	N	109

Nota. Base de datos.

Decisión

De acuerdo a la tabla 10, se observa que hubo un p de 0,000 ($p < 0,05$). Por lo cual, es pertinente rechazar la H_0 y, por tanto, se puede inferir que existe relación significativa entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024. Asimismo, el Rho de 0,453 muestra una relación positiva y media. De tal manera, al haber mayores actividades de gamificación, el aprendizaje colaborativo aumenta medianamente.

4.3.2 Contrastación de Hipótesis Específica

Evaluación de la hipótesis específica 1

H1. Las actividades dinámicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

H0. Las actividades dinámicas no tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

Elección del nivel de significancia

0,05

Regla de decisión

De encontrarse un $p < 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_0 .

De encontrarse un $p > 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_1 .

Prueba estadística

Tabla 11

Prueba de Spearman entre la dimensión 1: Actividades dinámicas y la variable 2: Aprendizaje colaborativo

		Variable 2: Aprendizaje colaborativo
	Rho	0,384
Dimensión 1: Actividades dinámicas	P	0,000
	N	109

Nota. Base de datos.

Decisión

Según se aprecia en la tabla 11, hubo un p de 0,000 ($p < 0,05$). Por lo cual, es adecuado rechazar la H_0 y, por tanto, se permite expresar que las actividades dinámicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024. A su vez, hubo un coeficiente Rho de 0,384; de esta manera, la relación fue positiva y media. Por lo cual, al aumentar las actividades dinámicas de gamificación, el aprendizaje colaborativo aumenta medianamente.

Evaluación de la hipótesis específica 2

H1. Las actividades mecánicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to

grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

H0. Las actividades mecánicas no tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

Elección del nivel de significancia

0,05

Regla de decisión

De encontrarse un $p < 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H0.

De encontrarse un $p > 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H1.

Prueba estadística

Tabla 12

Prueba de Spearman entre la dimensión 2: Actividades mecánicas y la variable 2: Aprendizaje colaborativo

		Variable 2: Aprendizaje colaborativo
Dimensión 2:	Rho	0,366
Actividades mecánicas	P	0,000
	N	109

Nota. Base de datos.

Decisión

Tal como se observa en la tabla 12, hubo un p de 0,000 ($p < 0,05$). Por lo cual, es adecuado rechazar la H_0 . Lo cual significa que las actividades mecánicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024. A su vez, según el Rho de 0,366, la relación fue positiva, con intensidad media; de manera que, a mayores actividades mecánicas de gamificación, el aprendizaje colaborativo aumenta medianamente.

Evaluación de la hipótesis específica 3

H1. Las actividades de componentes tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

H0. Las actividades de componentes no tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.

Elección del nivel de significancia

0,05

Regla de decisión

De encontrarse un $p < 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_0 .

De encontrarse un $p > 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_1 .

Prueba estadística

Tabla 13

Prueba de Spearman entre la dimensión 3: Actividades componentes y la variable 2: Aprendizaje colaborativo

		Variable 2: Aprendizaje colaborativo
Dimensión 3:	Rho	0,421
Actividades de componentes	P	0,000
	N	109

Nota. Base de datos.

Decisión

De acuerdo a la tabla 13, hubo un p de 0,000 ($p < 0,05$). Esto indica que se debe dar rechazo a la H_0 y, por tanto, se permite indicar que las actividades de componentes tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024. A su vez, el Rho de 0,421 muestra una relación positiva, con intensidad media. Por lo cual, a mayores actividades de componentes de gamificación, implica que el aprendizaje colaborativo aumenta medianamente.

4.4 Discusión de Resultados

La presente investigación propuso determinar la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, en el año 2024. La investigación se realizó, debido a que la estrategia de la gamificación mejora

significativamente el aprendizaje de los estudiantes, demostrando que implementando actividades novedosas en la enseñanza motiva a los estudiantes a querer seguir aprendiendo, desarrollando sus habilidades individuales y en equipo. Para lo cual, se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, los que preservaron la privacidad y anonimato de los estudiantes. Tras la recolección y análisis, se encontró una relación significativa y positiva entre ambas variables analizadas. Esto significa que, a mayores actividades de gamificación, el aprendizaje colaborativo aumenta medianamente. Estos hallazgos están en línea con investigaciones, como de los autores De la Torre y Val (2020), quienes mencionan que la gamificación es una estrategia efectiva para aumentar el aprendizaje en los centros educativos, mejorando las áreas de educación como la de ciencias sociales, ya que motiva al estudiante y genera una participación activa.

Al analizar la relación entre las actividades dinámicas y el aprendizaje colaborativo, se observa una relación significativa positiva y media en las dinámicas de grupo de la gamificación, las que incentivan la interacción y la comunicación de los estudiantes, generando un entorno favorable para el aprendizaje grupal. Estos resultados van acordes con la investigación de Pineda (2019), quien manifestó que las actividades dinámicas son elementales para incrementar las competencias colaborativas de los estudiantes, mejorando su desempeño académico.

El análisis de la relación de las actividades mecánicas y el aprendizaje colaborativo se obtuvo como resultado que las actividades mecánicas son apreciadas como positiva y media, su correcta implementación en los ambientes colaborativos

puede mejorar el desarrollo del aprendizaje, ya que permite fortalecer los conceptos claves. Estos resultados coinciden con lo encontrado por García (2020), quien apreció que las actividades de enseñanza más elaboradas pueden convivir eficientemente con métodos de interacción, ayudando en transformar el aprendizaje como activo y colaborativo.

En la relación de las actividades componentes y el aprendizaje colaborativo, se observó una relación positiva con intensidad media, y se recomienda manejar las actividades en componentes más fáciles para el aprendizaje del estudiante, ya que permitirá comprender de manera más sencilla los temas, generando motivación en la colaboración. Los resultados son similares a lo encontrado por Ango (2022) mencionando que una estructura adecuada de las actividades mejorará la elaboración de conocimientos en grupos más pequeños.

Desde el lado cuantitativo, estos resultados indican que, al aumentar e implementar las estrategias de gamificación, de una manera más estructurada y relevante, tendrá una mejor aceptación y comprensión por parte de los estudiantes, lo que indica que hay un sector de los estudiantes que no se está beneficiando con la estrategia, lo cual implicaría hacer una evaluación de la situación para ajustarla y modificarla con la finalidad de que todos se vean beneficiados con esta estrategia de enseñanza.

En cuanto a la variable del aprendizaje colaborativo de esta investigación, muestran que los resultados contradicen los resultados de las investigaciones de los autores, donde se tomó con más impacto el estudio de la gamificación en el aprendizaje

colaborativo como en la investigación de Moyolema (2021), quien tuvo como resultado un efecto positivo más notorio; sin embargo, estas diferencias pueden deberse a los contextos educativos de las investigaciones, así como la forma en la que se aplica la estrategia haciendo que varíen los resultados.

En cuanto a la prueba de normalidad de Kolmogoroy-Smirnoy, las variables relacionadas con las actividades de gamificación tuvieron como resultado un valor p de 0,200, lo que nos indica una distribución normal; mientras que, en las dimensiones de las actividades dinámicas, mecánicas y componentes, se obtuvo como resultado que los valores p son inferiores al 0,05, lo que indica que las variables no se distribuyen normalmente; aplicando, entonces, el uso de las pruebas no paramétricas, optando por la aplicación de la prueba de Spearman para establecer la relación entre variables, el cual significa un aporte importante para la discusión metodológica.

Principalmente, esta estrategia metodológica presenta tanto fortalezas como debilidades. Para ello, se encuentra como fortaleza el enfoque de la investigación, debido a que tiene un diseño correlacional, lo que permitió encontrar una relación significativa con las variables de estudio. Al usar diversos métodos cualitativos y cuantitativos, junto con los análisis de las dimensiones de la gamificación y el aprendizaje colaborativo, enriqueció la noción general de la investigación; sin embargo, como debilidad, se tiene presente que un porcentaje de estudiantes necesita una adaptación a la estrategia, siendo que se necesita enfocar más en el porcentaje del nivel bajo y determinar el factor que está causando esa percepción, para de ese modo actuar y lograr generar una buena aceptación de la gamificación.

Al contrastar los resultados de este estudio con investigaciones presentes, podemos encontrar que la relación identificada entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo en la educación se reflejan similitudes y diferencias en cuanto los resultados de diversos autores. En las investigaciones de Campos (2024) y Ordoñez (2022), se encontró correlaciones relevantes, donde se confirma la tendencia que se tiene a favor de la gamificación como una estrategia para mejorar el aprendizaje colaborativo. Por la naturaleza de la investigación, se puede notar que tanto el contexto como del área de estudio pueden influir en los resultados obtenidos.

En conclusión, los resultados de la investigación sugieren que la implementación de las actividades de gamificación, aunque se muestren variaciones en la efectividad y aceptación por parte de los estudiantes, tiene un impacto positivo en el aprendizaje colaborativo, en especial cuando se considera las actividades dinámicas, mecánicas y componentes como factores mediadores. Por otro lado, es importante ajustar y adaptar esta estrategia para poder usar el máximo potencial, garantizando que todos los estudiantes puedan beneficiarse de las nuevas estrategias en el proceso de su aprendizaje, volviéndolo más significativo y colaborativo en el área de las ciencias sociales. La discusión en torno a este campo debe continuar, promoviendo la investigación y desarrollo de nuevas estrategias metodológicas, las cuales deben ir alineadas con las necesidades y con los estilos de aprendizaje de los estudiantes del siglo XXI.

CONCLUSIONES

Gracias a los datos que se obtuvieron a través de esta investigación acerca de la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo en el área de Ciencias Sociales, se llegó a las siguientes conclusiones:

Primera. En las actividades de gamificación se tiene como resultado que el 74,3% de los estudiantes se encuentran en un nivel regular; el 14,7% en un nivel malo y el 11,0% en un nivel bueno; mientras que, en el aprendizaje colaborativo, el 59,6% se encuentran en un nivel moderado; el 36,7% en un nivel alto y el 3,7% en un nivel bajo. El uso de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024, se relacionaron de manera significativa, como se pudo observar en los resultados estadísticos mediante la prueba no paramétrica de Spearman, donde se evidencia un coeficiente de 0,453 y un p-valor de 0,000.

Segunda. En el caso de la relación entre las actividades dinámicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024, se muestra que existe una relación significativa, esto se evidencia a través de los resultados estadísticos, mediante correlación de Spearman, donde se muestra un coeficiente de 0,384 y un p-valor de 0,000.

- Tercera.** En el caso de la relación entre las actividades mecánicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024, se muestra que existe una relación significativa, esto se evidencia a través de los resultados estadísticos mediante correlación de Spearman, donde se muestra un coeficiente de 0,366 y un p-valor de 0,000.
- Cuarta.** En el caso de la relación entre las actividades componentes y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024, se muestra que existe una relación significativa, esto se evidencia a través de los resultados estadísticos mediante correlación de Spearman, donde se muestra un coeficiente de 0,421 y un p-valor de 0,000.

RECOMENDACIONES

- Primera.** Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez hacer un análisis para identificar el proceso individual de los estudiantes en la gamificación y cómo pueden abordar las necesidades específicas de cada uno de ellos, puesto que, según los resultados, la gamificación en el aprendizaje colaborativo ha sido adoptada con éxito por la mayoría de estudiantes, lo que indica una buena aceptación y comprensión de la estrategia utilizada.
- Segunda.** Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez del área de Ciencias Sociales que para motivar las actividades dinámicas, se debe ofrecer una variedad y diversidad de actividades en los estudiantes, proponer desafíos y retos de acuerdo a las habilidades y experiencias de cada estudiante, fomentar la colaboración para que se cree un ambiente de diversión y adaptabilidad, junto a una evaluación continua que permita verificar el progreso de motivación de los estudiantes.
- Tercera.** Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez del área de Ciencias Sociales simplificar las reglas y los objetivos, de manera que sean claras y fáciles de procesar para los estudiantes, con el fin de que no se vuelvan estresantes, ya que muchos estudiantes pueden dejar de participar si se sienten frustrados, cansados o estresados, siempre se debe percibir el comportamiento de los estudiantes para poder analizar cómo están procesando las actividades.

Cuarta. Se recomienda a los docentes de los docentes de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez del área de Ciencias Sociales proporcionar una variedad de tareas, las cuales sean diversos y llamativos para las diferentes habilidades de los estudiantes, ofrecer puntajes acumulables, ya que permitirá canjearlos por recompensas, las cuales los motivará a seguir participando, usar una clasificación para que puedan visualizar a los mejores jugadores y realizar un análisis de resultados obtenidos con el fin de proporcionales en que aspectos pueden mejorar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ango, D. (2022). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Alba, A. (2021). *Estrategia metodológica “la gamificación” en estudiantes de nivel secundario de la I.E “María Reiche Newmann” Casma-2021*. Universidad César Vallejo.
- Alejaldre, L. y Garcia, A. (2015). *Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Nakhon Pathom/Tailandia, 76 y 77,74-82.
- Borrás, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Campos, V. (2024). *Gamificación como estrategia didáctica y gestión del conocimiento en los docentes de una institución educativa, San Martín de Porres*. Universidad César Vallejo.
- Contreras, R., y Eguia, J., (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona. ISBN: 978- 84-944171-6-0
- Cordero, S. (2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión* [Tesis de Doctorado]. Universidad de Salamanca, España.
- Cortizo, J. C., Carrero, F. M., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. I. y Pérez, J. (2011). *Gamificación y docencia: Lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos*. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011: Universidad Europea de Madrid.
- De la Fuente, S. (2011). *Regresión logística*. Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad Autónoma de Madrid.

- De la Torre, J. y Val, S. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio Limeño*. Universidad San Ignacio de la Loyola.
- Del Río, M. (2017). *Propuestas didácticas diseñadas con componentes, mecánicas y dinámicas de gamificación para la enseñanza de ELE en talleres de lengua y cultura españolas*. Universidad de Barcelona.
- Fedel, L. et al. (2014). *Gamifi cação na educação*. Pimenta Cultural.
- Foncubierta, J. y Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- García, D. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. Universidad César Vallejo.
- García, A. y Suárez, C. (2011). Interacción virtual y aprendizaje cooperativo, un estudio cualitativo. *Revista de Educación (Madrid)*.
- Gil, C. (2020). Los paradigmas em la educación. El aprendizaje cognitivo. *Vol. 2, Núm. 4*. 2683-2054.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/5123/6592>
- González, C. y Mora, A. (2014). Methodological proposal for gamification in the computer engineering teaching. 2014 International Symposium on Computers in Education, SIIE 2014. 29-34. Doi: 10.1109/SIIE.2014.7017700
- Hernández, R. et al. (2014). *Metodología de la investigación*. McGrawHill.
- Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid, España.
- Herrera, F. (2017). *Revista de Lengua 02 (Gamificar el aula de español), El tiempo, Vol 1, pp. 1-39*. www.formacionele.com. ISSN: 2173-9986

- Hinojosa, L. (2020). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Iborra e Izquierdo (2015). *Aprendizaje colaborativo y cooperativo*. <http://lectura.8m.com/comprends.htm>
- Johnson, D. et al. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós SAICF.
- La Prova, A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo* (1ª ed.). Editorial Narcea.
- López, M. (2008). *Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: Un estudio bibliométrico de 1997 a 2007* [Tesis Doctoral, Universidad de Alicante].
- Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa Grande .
- MINEDU. (2021). Servicios Educativos- ESCALE- Unidad de Estadística Educativa. Escale.
- Montoya, D. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales. Monografía de compilación*. Universidad Antonio Nariño.
- Mora, A. (2014). *Propuesta metodológica para la gamificación en la enseñanza de la ingeniería informática*.
- Moyolema, T. (2021). *La gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa "Francisco Flor" del Cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
- Myers, D. (2000). *Psicología social* (sexta edición). Mc Graw Hill, Interamericana S.A.
- Ocón, R. (2019). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. Revista electrónica de educación, p. 187.

- Oliva, H. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica em el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales em séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Ospina, S. R. (2005). *La escala de Likert en la valoración de los conocimientos*. *Investigación y educación en enfermería*, 21.
- Ovejero A. y Rodríguez, F. (2005). *La convivencia sin violencia. Recursos para educar*. Ed. MAD.
- Pesantes, B. (2019). *Aprendizaje colaborativo y competencia profesional genérica en los estudiantes de la Facultad de Teología de la Universidad Seminario Bíblico Andino, 2018*.
- Pineda, E. (2019). *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para los alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública*. Universidad César Vallejo.
- Platone M. L. (2002). *Familia e interacción social*. Colección Monografías U.C.V./FHE.
- Quevedo, 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*. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.
- Riera, G. (2011). El aprendizaje cooperativo como metodología clave para dar respuesta a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, Volumen 5, N° 2. Editora: RINACEUAM.

- Robles, E. (2020). *Implementación de un modelo de gamificación para mejorar la capacitación comercial de ejecutivos de una entidad financiera peruana*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Sarmiento, A. (2022). *Gamificación y aprendizaje interactivo en estudiantes de una institución educativa del distrito de Huaral*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa* (L. Pineda y M. Ortiz, Trad.; 6.^a ed.). Pearson Educación de México (Original work published 1997).
- Segundo, H. (2023). *Estrategias de gamificación y aprendizaje significativo en educación superior: Revisión sistemática*. Universidad César Vallejo.
- Simões, J. et al. (2013) "A social gamification framework for a K-6 learning platform", *Computers in Human Behavior*, Elsevier, vol. 29, n°2, 345-353.
- Suarez, (2010), *La autogestión del aprendizaje y la autonomía e iniciativa personal. En Universitat de Girona (Organizador), La autogestión del aprendizaje. Simposio llevado a cabo en el III Congreso Internacional UNIVEST, Girona*.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Torrez, M. y Giron, D. (2009). *Didáctica general: Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centro americanos de Educación Básica. (Vol. 9.)*. Editorial, S.A.
- Trespalcios, J., Vázquez, R. y Bello, L (2005). *Investigación de mercados: métodos de recogida y análisis de la información para la toma de decisiones de marketing*. Ediciones Paraninfo.
- Trujillo, A. (2023) *Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas*. Universidad Técnica del Norte.

Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit. Dynamics, Mechanics, and components for the win.* Philadelphia: Wharton Digital Press.

Yaranga, I. y Horna, S. (2019). *La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia. Caso: Institución de enseñanza de idiomas.* Pontificia Universidad Católica del Perú.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TEMA	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p>	<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>A) ¿Cuál es la relación de las actividades de dinámicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?</p> <p>B) ¿Cuál es la relación de las actividades de mecánicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación de las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>A) Determinar la relación de las actividades de dinámicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p> <p>B) Determinar la relación de las actividades de mecánicas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación significativa entre las actividades de gamificación y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <p>A) Las actividades de dinámicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p> <p>B) Las actividades de mecánicas tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de ciencias sociales del 4to</p>	<p>Variable 01</p> <p>Actividades de gamificación</p> <p>Dimensiones</p> <p>a) Actividades Dinámicas b) Actividades Mecánicas c) Actividades Componentes</p> <p>Indicadores</p> <p>a) Interacciones con el juego b) Actitud frente al juego c) Desempeño en el aula</p> <p>Variable 02</p> <p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>Dimensiones</p> <p>a) Interdependencia positiva b) Responsabilidad individual y de equipo c) Interacción estimuladora d) Gestión interna del equipo e) Evaluación interna del equipo</p> <p>Indicadores</p> <p>a) Identificación de la meta del equipo b) Dependencia entre el éxito</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo de investigación Cuantitativa - Diseño de la investigación Correlacional - Nivel de investigación Descriptivo - Ámbito de estudio I.E Dr. Luis Alberto Sánchez - Población La población está conformada por 150 estudiantes del 4to grado de secundaria. - Muestra: 109 estudiantes. - Técnicas e instrumentos <p>Técnica: Encuesta</p>

	<p>grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?</p> <p>C) ¿Cuál es la relación de la percepción de las actividades de componentes y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024?</p>	<p>Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tana, 2024.</p> <p>C) Determinar la relación de las actividades de componentes y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p>	<p>grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p> <p>C) Las actividades de componentes tienen una relación significativa en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de Tacna, 2024.</p>	<p>personal con el éxito del equipo</p> <p>c) Responsabilidad individual</p> <p>d) Responsabilidad con el trabajo común</p> <p>e) Promoción del éxito personal y de equipo</p> <p>f) Reconocimiento del trabajo bien hecho</p> <p>g) Organización de la estrategia de trabajo</p> <p>h) Habilidades de trabajo en equipo</p> <p>i) Evaluación del logro de la meta del equipo</p> <p>j) Evaluación de la dinámica de trabajo de equipo</p>	<p>Instrumento: Cuestionario</p>
--	---	---	---	--	---

Anexo 2: Instrumentos de investigación

ENCUESTA: ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN

Autor del instrumento: Edgar Raul Pineda Magino (2019). Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de ingeniería civil de una universidad pública. Lima 2019.

Estimado estudiante:

La presente encuesta forma parte de un trabajo de investigación con fines académicos y se mantendrá en absoluta reserva. Agradecemos su gentil colaboración por las respuestas brindadas de la siguiente encuesta.

En ese sentido, se te pide responder con seriedad, marcando con un aspa (X) la alternativa que consideres adecuada de acuerdo a tu percepción.

El instrumento tiene la siguiente escala:

S: Siempre	CS: Casi siempre	AV: Algunas veces	N: Nunca
4	3	2	1

N°	DIMENSIÓN 1: ACTIVIDADES DE DINÁMICAS	S	CS	AV	N
		4	3	2	1
01	Participaste en las dinámicas de los juegos.				
02	Fuiste el actor principal de la clase.				
03	Competiste con tus compañeros.				
04	Recibiste insignias por tus puntos obtenidos.				
05	Estuviste retado en superar los desafíos.				
06	Fuiste paciente al esperar tú turno.				
	DIMENSIÓN 2: ACTIVIDADES DE MECÁNICAS				
07	Los juegos te ayudaron a captar tú atención.				
08	La clase gamificada te motivó a seguir aprendiendo.				

09	Los desafíos de misiones te motivó a seguir aprendiendo.				
10	Te motivó aprender en trabajo de grupo.				
11	El trabajar en equipo te incentivó a involucrarte en la clase.				
12	Las recompensas de insignias te motivaron en el juego.				
	DIMENSIÓN 3: ACTIVIDADES DE COMPONENTES				
13	Tuviste actitudes positivas en la clase gamificada.				
14	Obtuviste recompensas de alto rango.				
15	Tuviste interés en participar en las actividades.				
16	Lograste el aprendizaje que esperabas.				
17	Conseguiste sobre pasar los retos establecidos.				
18	Trabajaste en equipo para superar los niveles de dificultad.				

Aprendizaje colaborativo



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
Enrique Guzmán y Valle
 ALMA MÁTER DEL MAGISTERIO NACIONAL

Autora del instrumento: Beatriz Pesantes Huanca (2019). Aprendizaje colaborativo y competencia profesional genérica en los estudiantes de la Facultad de Teología de la Universidad de Seminario Bíblico Andino, 2018.

Estimado estudiante: Marque con un aspa (x) la respuesta que considere adecuada, las alternativas son:

1= Nunca	2= Casi nunca	3=A veces	4= Casi siempre	5=Siempre
----------	---------------	-----------	-----------------	-----------

D	Ítems	Escala				
Interdependencia positiva	1. Identifico el trabajo a realizar en equipo.	1	2	3	4	5
	2. Reconozco las ideas para organizar el equipo.	1	2	3	4	5
	3. Propongo la creación de una visión para el trabajo colaborativo	1	2	3	4	5
	4. Considero que el éxito grupal es un éxito individual.	1	2	3	4	5
	5. Logro que como equipo se identifique la meta.	1	2	3	4	5
	6. Cumple con las actividades propuestas como una meta.	1	2	3	4	5
Responsabilidad individual y de equipo	7. Soy responsable de mis actividades.	1	2	3	4	5
	8. Desarrollo mis actividades con eficiencia.	1	2	3	4	5
	9. Prevengo el cumplimiento de mis actividades ante cualquier eventualidad.	1	2	3	4	5
	10. Apoyo a mi equipo en las actividades designadas.	1	2	3	4	5
	11. Siento que el grupo demuestra su esfuerzo.	1	2	3	4	5
	12. Comparto la responsabilidad del trabajo de en equipo.	1	2	3	4	5
Interacción	13. Reconozco mi esfuerzo y mis logros.	1	2	3	4	5
	14. Siento que valoran mi esfuerzo y mis logros.	1	2	3	4	5

	15. Motivo el éxito personal de mis compañeros.	1	2	3	4	5
	16. Promuevo el logro de las metas del equipo.	1	2	3	4	5
	17. Reconozco el esfuerzo de mis compañeros y sus logros.	1	2	3	4	5
	18. Incentivo al equipo para seguir trabajando colaborativamente.	1	2	3	4	5
Gestión interna del equipo	19. Promuevo la planificación de las actividades grupales.	1	2	3	4	5
	20. Participo en la distribución del trabajo dentro del equipo.	1	2	3	4	5
	21. Apoyo el consenso ante alguna dificultad dentro del equipo.	1	2	3	4	5
	22. Asumimos y demostramos cortesía al comunicarnos.	1	2	3	4	5
	23. Asumimos responsabilidades dentro de mi equipo.	1	2	3	4	5
	24. Asumimos las críticas y sugerencias.	1	2	3	4	5
Evaluación interna del equipo	25. Evaluamos el logro de la meta del equipo.	1	2	3	4	5
	26. Identificamos las dificultades presentes en el proceso.	1	2	3	4	5
	27. Evaluamos la dinámica de trabajo de equipo.	1	2	3	4	5
	28. Reflexionamos ante las actitudes negativas en el trabajo en equipo.	1	2	3	4	5
	29. Reflexionamos ante las actitudes favorables a incorporarse en el trabajo en equipo.	1	2	3	4	5
	30. Asumimos compromisos de mejorar la colaboración en equipo.	1	2	3	4	5

Anexo 3: Validez de contenido de los instrumentos de investigación

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Ficha de Validación de Juicio de Expertos

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del docente experto : LUIS ALBERTO PASTOR YAÑEZ
- 1.2 Cargo que desempeña : DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.3 Institución donde labora : UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN
- 1.4 Nombre del autor del instrumento : Beatriz Pesante Huanca
- 1.5 Nombre del instrumento : Cuestionario del Aprendizaje colaborativo

II. Aspectos de Validación

Indicadores	Criterios	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Ejecente (81-100)					
		0	5	10	15	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.																			X			
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																			X			
3. Actualidad	Esta acorde a los cambios de la tecnología.																			X			
4. Organización	Existe una organización lógica.																			X			
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																			X			
6. Intencionalidad	Adecuado para observar y evaluar conductas en la comprensión de textos inferenciales.																			X			
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos.																			X			
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones.																			X			
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.																			X			
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado.																			X			
Total																				83%			

III. Opinión de aplicabilidad

Considero eficientes y eficaces los instrumentos

Lugar y fecha: Tacna, 08 de mayo del 2024



Firma del experto informante

Dni: 29281066

Celular: 95299.1255



Mgr. Luis Alberto Pastor Yañez
PSICÓLOGO CLÍNICO
C.PSIC.P.N° 1981

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE
ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN

Ficha de Validación de Juicio de Expertos

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del docente experto : LUIS ALBERTO PASTOR YAÑEZ
- 1.2 Cargo que desempeña : DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.3 Institución donde labora : UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASABRE GROHMANN
- 1.4 Nombre del autor del instrumento : Br. Edgar Raul Pineda Magino
- 1.5 Nombre del instrumento : Cuestionario de las actividades de Gamificación

II. Aspectos de Validación

Indicadores	Criterios	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)					
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.																			X			
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																			X			
3. Actualidad	Esta acorde a los cambios de la tecnología.																			X			
4. Organización	Existe una organización lógica.																			X			
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																			X			
6. Intencionalidad	Adecuado para observar y evaluar conductas en la comprensión de textos inferenciales.																			X			
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos.																			X			
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones.																			X			
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.																			X			
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado.																			X			
Total																				85%			

III. Opinión de aplicabilidad

Considero eficientes y eficaces los instrumentos

Lugar y fecha: Tacna, 08 de mayo 2024



Firma del experto informante

Dni: 29281066

Celular: 95.2991255



Mgr. Luis Alberto Pastor Yañez
PSICÓLOGO CLÍNICO
C. PSIC. P. N° 1981

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Ficha de Validación de Juicio de Expertos

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del docente experto : Edgar R. Díaz Gallegos
- 1.2 Cargo que desempeña : Docente
- 1.3 Institución donde labora : UNIBE.
- 1.4 Nombre del autor del instrumento : Beatriz Pesante Huanca
- 1.5 Nombre del instrumento : Cuestionario del Aprendizaje colaborativo

II. Aspectos de Validación

Indicadores	Criterios	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)					
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.																			X			
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																			X			
3. Actualidad	Esta acorde a los cambios de la tecnología.																			X			
4. Organización	Existe una organización lógica.																			X			
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																			X			
6. Intencionalidad	Adecuado para observar y evaluar conductas en la comprensión de textos inferenciales.																			X			
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																			X			
8. Coherencia	Entre los items, indicadores y las dimensiones.																			X			
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.																			X			
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado.																			X			
Total																				83%			

III. Opinión de aplicabilidad

Aplicable

Lugar y fecha: 04 mayo 2024



Firma del experto informante

Dni: 00430111

Celular: 943965606

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DE LAS ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN

Ficha de Validación de Juicio de Expertos

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del docente experto : Juan R. Pineda Magino
- 1.2 Cargo que desempeña : Docente
- 1.3 Institución donde labora : UMIBG.
- 1.4 Nombre del autor del instrumento : Br. Edgar Raul Pineda Magino
- 1.5 Nombre del instrumento : Cuestionario de las actividades de Gamificación

II. Aspectos de Validación

Indicadores	Criterios	Deficiente (0-20)					Regular (21-40)					Buena (41-60)					Muy buena (61-80)					Excelente (81-100)							
		0-5	6-10	11-15	16-20		21-25	26-30	31-35	36-40		41-45	46-50	51-55	56-60		61-65	66-70	71-75	76-80		81-85	86-90	91-95	96-100				
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.																								X				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																								X				
3. Actualidad	Esta acorde a los cambios de la tecnología.																								X				
4. Organización	Existe una organización lógica.																								X				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																								X				
6. Intencionalidad	Adecuado para observar y evaluar conductas en la comprensión de textos inferenciales.																								X				
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																								X				
8. Coherencia	Entre los items, indicadores y las dimensiones.																								X				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.																								X				
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado.																								X				
Total																							85%						

III. Opinión de aplicabilidad

Aplicable
 Lugar y fecha: Tarma, 07 de mayo 2024

[Firma]
 Firma del experto informante
 Dni: 00450117
 Celular: 943965606

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DE LAS ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN

Ficha de Validación de Juicio de Expertos

I. Datos Generales

- 1.1 Nombre del docente experto : Silverio Fausto Torres Mamani
 1.2 Cargo que desempeña : Docente de la UNJBG.
 1.3 Institución donde labora : UNJBG
 1.4 Nombre del autor del instrumento : Br. Edgar Raul Pineda Magino
 1.5 Nombre del instrumento : Cuestionario de las actividades de Gamificación

II. Aspectos de Validación

Indicadores	Criterios	Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy buena (61-80)				Excelente (81-100)				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.															✓						
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.															✓						
3. Actualidad	Esta acorde a los cambios de la tecnología.															✓						
4. Organización	Existe una organización lógica.																			✓		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.												✓									
6. Intencionalidad	Adecuado para observar y evaluar conductas en la comprensión de textos inferenciales.												✓									
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.							✓														
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores y las dimensiones.															✓						
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.																✓					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado.												✓									
Total																			65%			

III Opinión de aplicabilidad

favorable

Lugar y fecha: Tucma, 08 de mayo 2024



Firma del experto informante

Dni: 00471975

Celular: 952 34 0867

Anexo 4: Constancia de aplicación





INSTITUCION EDUCATIVA "Dr. LUIS ALBERTO SANCHEZ"
R.D.R. N° 006236-2003. Av. Los Molles S/N Viñani.
DISTRITO GREGORIO ALBARRACIN LANCHIPA-TACNA

"Año del Bicentenario, de la Consolidación de nuestra Independencia, y de la Conmemoración de los Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA

El Director de la Institución Educativa "Dr. Luis Alberto Sánchez" de Viñani, Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, provincia y departamento de Tacna, el que suscribe.

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. LIZETH GIANELA APAYCO ZAVALA, con DNI. N° 71275642, Bachiller de la Escuela de Educación de la especialidad de Ciencias Sociales y Promoción Socio Cultural de la Universidad Nacional Jorge Basadre de Grohoman, ha aplicado el instrumento de investigación del Proyecto de Tesis, "RELACION DE LAS ACTIVIDADES DE GAMIFICACION Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DEL 4TO. GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA Dr. LUÍS ALBERTO SANCHEZ DE TACNA, 2024", aplicación realizada el día jueves, 12 de setiembre del 2024 a 109 estudiantes del 4to. Grado de secundaria. Asimismo, se hace constar que la citada bachiller ha presentado el informe de aplicación de los instrumentos de investigación para conocimiento de la I.E.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Tacna, 10 de octubre del 2024




 Prof. Miguel Ángel Sierra Cayo
 Director
 I.E. Dr. Luis Alberto Sánchez

R.D.R. N° 006236-2003 Av. Los Molles S/N – Viñani. Código Modular: Nivel Inicial 15955479 - Nivel Primaria 1216415 - Nivel Secundaria 1216456 - Código Local: 800653

Teléfono del Director 952830360; e-mail: mesadeparteslas2021@iedrluisalbertosanchez.edu.pe

Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa - Tacna.

Anexo 5: Base de datos de la variable gamificación

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN																						
ENCUESTA	ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN																					TOTAL
	DINÁMICAS						MECÁNICAS						COMPONENTES									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	D3	
1	2	1	2	1	2	4	12	2	2	3	2	2	2	13	4	1	2	2	2	3	14	39
2	4	4	4	4	4	4	24	3	2	3	2	3	2	15	4	3	2	4	4	2	19	58
3	2	1	1	4	4	4	16	4	2	2	2	2	4	16	2	4	3	3	3	1	16	48
4	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	3	2	3	14	38
5	2	2	3	1	2	2	12	3	3	2	1	2	2	13	2	1	2	2	3	2	12	37
6	3	2	3	1	2	4	15	4	3	4	2	3	1	17	4	2	4	3	2	3	18	50
7	2	2	3	1	3	3	14	3	4	3	3	3	2	18	2	2	2	2	2	3	13	45
8	3	2	2	2	3	4	16	2	3	3	2	3	2	15	3	2	3	2	3	3	16	47
9	3	1	2	1	2	3	12	3	2	3	4	4	3	19	2	1	3	2	2	2	12	43
10	2	2	3	1	2	2	12	3	2	2	2	3	1	13	3	1	2	3	3	3	15	40
11	2	2	2	2	3	3	14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	3	3	3	16	42
12	2	2	2	2	2	3	13	3	3	3	2	3	2	16	3	2	3	2	3	3	16	45
13	2	1	2	1	2	3	11	2	2	2	2	3	1	12	3	1	3	2	2	3	14	37
14	2	2	3	1	2	4	14	3	3	4	4	3	4	21	3	1	3	2	2	3	14	49
15	3	4	3	1	3	3	17	3	2	3	3	2	1	14	3	1	3	3	3	3	16	47
16	4	3	3	1	3	4	18	4	2	3	3	3	1	16	4	1	3	3	2	4	17	51
17	4	2	2	2	3	3	16	4	3	2	2	3	3	17	3	2	3	2	3	3	16	49
18	2	3	3	4	4	1	17	2	2	2	2	3	4	15	2	4	4	3	2	2	17	49
19	2	2	2	1	2	3	12	2	2	2	3	2	2	13	2	1	2	2	2	3	12	37
20	3	2	2	2	4	4	17	4	3	3	4	3	3	20	3	2	3	3	3	3	17	54
21	2	1	2	2	3	4	14	3	2	2	3	2	3	15	3	2	1	2	2	3	13	42
22	2	1	3	1	3	3	13	2	2	1	2	2	2	11	1	2	2	2	2	2	11	35
23	4	1	4	3	4	3	19	3	3	4	3	3	4	20	4	2	3	3	3	4	19	58
24	2	1	1	1	1	3	9	2	2	1	2	2	1	10	1	1	2	2	1	2	9	28
25	2	1	2	1	2	3	11	2	2	2	3	3	1	13	3	1	2	3	2	3	14	38
26	2	2	3	2	2	1	12	4	2	3	2	2	2	15	3	2	4	3	3	2	17	44
27	4	2	4	1	2	4	17	4	4	3	4	3	3	21	3	3	4	4	3	3	20	58
28	2	2	2	2	3	3	14	2	2	3	3	3	3	16	4	2	3	3	3	4	19	49
29	4	3	2	1	4	4	18	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	4	2	13	43
30	4	1	4	1	1	4	15	4	4	4	4	1	1	18	4	1	3	4	3	4	19	52
31	3	1	1	4	2	3	14	2	4	2	2	2	2	14	2	2	2	4	2	4	16	44
32	4	3	3	3	1	1	15	1	1	1	1	1	1	6	3	3	4	3	3	3	19	40
33	3	2	3	2	2	4	16	3	3	3	2	2	2	15	3	1	3	3	3	2	15	46
34	2	2	2	1	3	3	13	2	2	2	2	2	1	11	3	2	3	3	3	3	17	41
35	4	3	3	1	1	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	1	3	3	3	4	17	50
36	3	2	3	4	3	3	18	3	2	3	3	3	3	17	3	4	4	3	3	4	21	56
37	2	2	2	2	3	3	14	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	3	3	2	16	45
38	4	3	3	4	3	4	21	3	2	4	3	3	4	19	4	4	3	3	3	3	20	60
39	2	2	2	3	3	3	15	3	4	4	4	3	3	21	2	2	2	3	3	3	15	51
40	2	1	2	1	2	2	10	3	2	3	2	3	2	15	2	2	3	2	2	2	13	38
41	3	1	1	1	1	2	9	2	2	2	2	2	3	13	2	1	2	2	2	2	11	33
42	3	2	2	1	2	2	12	2	2	3	3	3	3	16	2	3	3	2	3	3	16	44
43	2	2	4	2	2	4	16	1	2	3	2	2	1	11	2	2	1	2	2	2	11	38
44	4	2	2	2	3	4	17	3	3	3	3	3	3	18	4	2	3	4	3	4	20	55
45	3	1	2	3	2	4	15	3	3	4	3	3	3	19	2	3	3	3	3	2	16	50
46	2	1	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	3	2	3	3	3	3	17	41
47	3	2	4	1	2	4	16	3	3	3	3	3	2	17	3	3	2	3	2	2	15	48
48	3	3	3	1	4	4	18	4	4	4	4	4	4	24	4	1	3	4	4	2	18	60
49	3	3	2	4	2	4	18	2	3	2	4	3	3	17	4	2	3	3	4	3	19	54
50	2	2	2	2	2	3	13	3	3	2	3	2	3	16	3	2	2	3	2	3	15	44
51	2	2	2	2	3	3	14	2	3	3	3	3	3	17	2	2	2	2	2	2	12	43
52	3	3	2	2	2	3	15	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	18	50
53	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	1	11	2	1	2	2	2	2	11	34
54	2	2	2	1	2	3	12	4	3	4	4	4	3	22	4	4	3	3	3	4	21	55
55	2	2	3	2	3	1	13	2	3	2	2	2	2	13	2	2	3	3	2	2	14	40

56	2	1	1	1	1	4	10	1	4	4	2	2	1	14	3	1	3	2	3	2	14	38
57	1	1	1	1	1	3	8	3	1	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	23
58	3	2	3	1	2	2	13	3	2	2	3	3	1	14	2	2	3	1	2	2	12	39
59	2	2	2	2	2	2	12	3	4	4	4	4	4	23	3	2	2	3	3	3	16	51
60	3	2	2	2	2	3	14	2	3	2	2	2	2	13	2	1	2	2	2	2	11	38
61	4	1	1	4	4	4	18	4	4	4	4	4	4	24	4	1	4	4	4	4	21	63
62	2	2	2	1	2	3	12	2	3	2	2	2	2	13	3	2	3	2	2	2	14	39
63	2	2	3	2	3	4	16	3	2	3	2	2	2	14	4	3	4	3	4	3	21	51
64	3	2	3	2	2	2	14	2	3	4	1	2	3	15	3	3	2	3	1	3	15	44
65	4	2	2	1	3	4	16	3	2	3	3	3	2	16	4	1	4	3	3	2	17	49
66	4	2	3	2	3	3	17	2	2	3	2	2	2	13	2	1	2	2	2	2	11	41
67	2	1	2	2	3	4	14	2	2	3	2	2	1	12	3	1	2	3	2	3	14	40
68	3	2	2	2	2	2	13	3	2	3	1	2	3	14	3	3	3	3	3	2	17	44
69	3	2	2	1	2	3	13	3	2	2	3	2	1	13	2	2	3	2	2	2	13	39
70	3	3	1	2	2	2	13	2	2	2	3	2	3	14	2	2	2	2	2	2	12	39
71	4	3	4	4	4	4	23	4	4	4	4	3	4	23	3	3	2	3	2	2	15	61
72	4	3	3	2	3	3	18	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	18	53
73	4	1	2	3	3	4	17	2	1	2	2	2	3	12	2	3	3	4	3	3	18	47
74	1	4	1	1	3	3	13	1	1	3	1	1	1	8	3	1	1	2	4	1	12	33
75	2	2	2	1	1	3	11	4	3	3	3	2	2	17	2	1	4	4	4	4	19	47
76	2	2	2	1	2	2	11	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	35
77	2	1	2	1	2	2	10	4	4	4	4	4	1	21	3	1	2	3	2	3	14	45
78	2	1	2	2	2	4	13	3	2	2	2	2	3	14	3	2	3	3	3	4	18	45
79	3	2	3	1	3	3	15	3	3	2	2	4	2	16	2	3	4	3	1	3	16	47
80	2	1	1	1	1	1	7	1	2	2	2	4	2	13	2	1	2	3	3	1	12	32
81	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	4	19	56
82	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	2	3	3	16	40
83	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	3	2	2	13	3	2	2	2	2	2	13	39
84	3	1	2	1	2	4	13	2	2	2	2	2	1	11	3	1	2	2	2	3	13	37
85	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	3	3	16	3	2	3	3	3	3	17	49
86	2	1	1	1	2	2	9	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	1	2	11	31
87	3	3	2	2	1	3	14	4	3	3	4	4	3	21	3	1	3	3	3	3	16	51
88	2	1	2	1	2	3	11	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	35
89	3	2	3	3	2	2	15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	51
90	2	1	1	2	3	3	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	36
91	3	2	2	2	3	2	14	3	3	3	2	3	3	17	3	3	2	3	2	2	15	46
92	2	1	2	2	3	3	13	2	2	3	2	2	2	13	3	2	3	3	2	2	15	41
93	2	1	2	1	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	1	1	2	2	2	2	10	32
94	2	1	2	2	1	3	11	2	2	3	3	2	3	15	2	2	2	3	3	3	15	41
95	2	1	1	2	4	1	11	2	2	1	4	3	4	16	4	1	2	1	1	2	11	38
96	3	2	1	1	2	2	11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	47
97	2	1	2	1	3	4	13	2	3	4	2	3	2	16	2	3	3	3	2	2	15	44
98	2	1	1	1	1	4	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	3	2	14	36
99	2	1	2	1	1	4	11	2	2	2	2	2	1	11	2	1	2	2	2	2	11	33
100	2	1	2	1	3	3	12	1	2	1	2	1	1	8	2	1	2	3	2	1	11	31
101	2	2	4	4	2	3	17	2	2	4	1	2	2	13	3	2	2	3	3	2	15	45
102	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	3	2	1	12	3	1	2	4	4	3	17	42
103	2	1	2	2	3	3	13	4	3	3	3	3	4	20	3	2	2	2	3	2	14	47
104	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	3	2	2	16	3	2	3	3	2	3	16	44
105	2	3	2	1	3	3	14	3	3	3	3	2	2	16	3	2	3	2	3	3	16	46
106	2	1	1	1	1	2	8	3	3	3	3	2	1	15	2	1	2	2	1	3	11	34
107	4	4	4	4	4	2	22	4	4	4	4	4	4	24	2	2	2	3	3	3	15	61
108	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	3	2	2	14	3	2	3	2	3	3	16	42
109	2	2	2	2	3	4	15	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	2	2	3	14	47


56	5	4	5	4	3	5	26	5	4	5	4	3	4	25	5	3	4	2	4	3	21	3	3	3	4	4	4	21	4	5	2	4	3	3	21	114	
57	5	4	1	5	5	3	23	5	5	5	5	1	1	22	3	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	65	
58	4	2	3	4	3	2	18	3	4	3	4	4	4	22	2	4	3	4	2	3	18	4	2	4	2	4	3	19	4	2	3	1	2	3	15	92	
59	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	18	90
60	3	3	3	1	3	2	15	2	3	3	3	2	4	17	4	4	4	4	4	3	23	3	4	4	4	4	4	23	4	4	2	3	3	3	3	19	97
61	1	1	1	5	1	1	10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	34	
62	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	3	4	3	20	4	3	4	4	4	4	23	3	3	4	4	5	13	32	4	4	4	4	3	5	24	117	
63	4	4	4	4	5	25	4	5	4	4	3	4	24	4	4	3	3	5	4	23	4	4	3	4	5	4	24	4	3	4	4	3	5	23	119		
64	1	2	1	3	3	2	12	4	3	3	2	5	1	18	1	3	4	3	3	3	17	4	2	1	2	5	3	17	2	4	3	3	3	2	17	81	
65	5	4	3	4	3	4	23	4	4	3	4	3	4	22	4	4	4	4	4	2	22	3	3	3	4	3	4	20	2	3	2	3	3	2	15	102	
66	4	4	4	3	3	4	22	3	3	3	4	3	4	20	2	2	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	24	3	4	3	4	3	4	21	107		
67	3	4	3	1	3	3	17	3	2	2	4	4	3	18	3	3	4	4	4	4	22	4	4	4	3	3	3	21	4	4	4	4	3	4	23	101	
68	5	5	5	5	4	4	28	3	4	3	5	4	4	23	5	3	4	5	5	5	27	4	4	4	5	5	27	5	4	4	4	5	3	25	130		
69	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	4	4	4	21	4	4	4	4	4	24	4	3	3	3	3	3	3	19	98	
70	2	3	4	2	3	4	18	3	3	3	3	3	3	18	4	2	2	1	4	3	16	3	3	2	2	3	2	15	3	3	2	2	3	2	15	82	
71	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	4	4	4	27	4	3	3	4	4	3	21	3	4	4	4	3	21	3	4	3	3	4	4	21	119		
72	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	3	4	4	21	3	4	3	2	5	4	21	3	3	3	3	3	18	3	3	5	3	2	5	21	99		
73	4	4	3	4	4	5	24	3	4	4	5	4	3	23	4	3	4	3	1	1	16	2	2	4	2	3	2	15	3	2	3	4	2	4	18	96	
74	1	1	1	1	3	5	12	5	5	5	1	1	1	18	1	1	1	2	2	1	8	1	1	2	1	3	3	11	3	2	1	1	4	1	12	61	
75	4	5	4	3	3	4	23	4	4	3	3	3	5	22	4	1	4	4	4	5	22	5	4	3	5	5	1	23	4	2	5	4	4	3	22	112	
76	4	4	4	5	4	5	26	4	4	4	4	4	4	24	4	2	4	4	4	4	22	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	3	4	4	22	117	
77	5	3	2	3	3	2	18	2	4	4	3	3	1	17	4	3	2	4	3	3	19	3	3	3	3	3	18	3	2	2	4	2	3	16	88		
78	3	4	3	3	4	4	21	5	5	4	4	5	5	28	5	3	5	4	5	5	27	5	4	4	5	5	28	5	5	5	5	5	5	30	134		
79	3	3	3	4	3	4	20	5	3	5	3	5	3	24	5	3	3	3	5	3	22	5	3	5	1	5	3	22	5	2	3	5	3	4	22	110	
80	2	5	3	5	3	4	22	5	3	3	2	3	5	21	2	4	2	4	2	4	18	3	2	4	2	3	4	18	4	2	3	5	2	5	21	100	
81	4	4	4	4	5	5	26	5	4	5	4	5	5	28	4	4	4	4	5	4	25	5	4	5	4	4	26	4	4	4	4	4	5	25	130		
82	4	5	4	3	3	3	22	3	3	3	3	4	4	20	5	2	3	3	3	3	19	3	3	3	3	4	3	19	4	3	4	3	3	4	21	101	
83	3	3	3	3	3	4	19	3	4	3	3	3	2	18	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	4	19	3	4	4	3	4	3	21	96		
84	4	4	3	3	2	3	19	3	3	3	4	4	4	21	3	3	3	3	4	3	19	3	4	3	4	4	3	21	3	3	4	3	3	4	20	100	
85	4	3	3	3	3	4	20	5	4	4	4	3	3	23	4	4	4	3	3	3	21	3	3	3	3	3	18	4	3	4	4	3	3	21	103		
86	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	18	90	
87	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	24	126	
88	3	3	3	3	3	5	20	5	5	5	4	5	4	28	4	4	4	2	2	2	18	4	4	2	2	2	16	4	4	2	4	4	4	4	22	104	
89	4	4	4	4	4	4	24	5	4	5	4	4	4	26	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	24	4	3	4	4	4	5	24	122		
90	3	3	3	2	3	3	17	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	18	2	3	2	3	3	3	16	88		
91	3	3	2	2	3	3	16	2	3	2	3	2	3	15	2	3	2	3	3	3	16	2	2	2	3	3	2	14	2	3	2	2	3	3	15	76	
92	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	4	4	20	4	4	4	4	3	3	22	3	3	3	3	3	18	4	3	4	3	3	3	3	20	98	
93	2	2	3	3	3	3	16	4	4	4	3	2	3	20	2	3	3	3	3	3	17	3	2	3	2	3	2	15	4	3	2	3	4	5	21	89	
94	4	3	3	3	3	4	20	4	3	3	3	4	4	21	4	3	4	4	4	3	22	3	4	4	3	3	20	4	3	4	3	3	3	3	20	103	
95	4	5	4	4	3	4	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	4	19	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	98		
96	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	24	120	
97	3	3	4	2	3	4	19	5	5	1	3	3	3	20	5	4	3	5	3	4	25	2	5	3	4	3	5	22	4	1	3	3	4	5	20	106	
98	3	3	3	3	3	3	18	4	4	4	3	3	3	21	4	3	4	3	4	3	21	4	3	3	4	4	21	4	4	3	2	2	4	19	100		
99	3	3	2	1	2	3	14	3	3	3	4	2	5	20	4	4	3	3	2	1	17	2	3	4	5	4	21	2	1	2	3	4	5	17	89		
100	4	3	2	2	3	2	16	3	4	2	5	2	4	20	2	3	3	4	4	3	19	3	3	2	4	4	3	19	3	3	3	2	3	4	18	92	
101	2	3	4	3	2	4	18	5	4	3	3	2	4	21	5	5	5	5	5	5	30	5	3	3	5	5	4	25	5	5	4	4	4	5	27	121	
102	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	2	5	5	5	5	27	5	5	5	5	5	5	30	147		
103	3	3	3	2	3	4	18	4	4	4	3	3	4	22	3	4	4	4	4	4	23	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	18	99	
104	3	4	3	3	3	4	20	3	4	4	3	4	4	22	3	3	4	3	3	4	20	3	3	4	3	4	20	3	4	3	4	3	3	20	102		
105	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	5	4	5	26	4	3	4	4	5	5	25	3	5	4	5	4	26	4	4	4	5	5	5	27	127		
106	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	4	4	4	21	2	3	4	3	5	3	20	3	3	3	4	3	20	5	4	3	4	5	3	24	101		
107	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	4	24	138		
108	3	2	3	4	2	3	17	2	3	2	3	4	2	16	3	2	4	3	2	4	18	3	2	4	3	2	3	17	2	2	2	3	2	2			

Anexo 7: Fotografías de la aplicación de las estrategias de actividades de gamificación y aprendizaje colaborativo.



Anexo 8: Participación de la I.E en el CFI en la innovación y excelencia

Anexo 9: Sesiones de aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

ANALIZAMOS INFORMACIÓN SOBRE LAS CORRIENTES IDEOLÓGICAS Y EL CAUDILLISMO


I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	TACHA
IE	DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ
NIVEL	Secundario
CICLO	VII
AREA	CSSS
GRADO/SECC	8°
	DOCENTE: PROF. NELLY CÁCERES ARENAS


II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPÓSITO	Analizar información sobre las corrientes ideológicas y caudillismo
EVIDENCIA	Elabora un organizador visual sobre los caudillos
COMPETENCIAS	Construye interpretaciones históricas
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta críticamente fuentes diversas. Comprende el tiempo histórico. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.
DESEMPEÑO PRECISADO	Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos sobre la era de los caudillos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Explica diferencias existen entre el actual territorio del Perú y el de la Confederación Perú-boliviana Reconoce la importancia de la anarquía militar Analiza las corrientes ideológicas y caudillismo. Elabora un organizador visual sobre los caudillos.
LISTA DE COTEJO	Elabora un organizador visual sobre los caudillos.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
SE DESEMPEÑA EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Crece objetos virtuales en diversos formatos
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES Respeto a la identidad cultural
ENFOQUE INTERCULTURAL	Diálogo intercultural

III. SECUENCIA DIDACTICA:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> El docente mediante la acción motivadora busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes. El docente, saluda a los estudiantes. El o la docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros El docente lee las indicaciones de la clase: <ul style="list-style-type: none"> Levántamos la mano para participar. Respetamos las opiniones de los demás. <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN, SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta la siguiente imagen: "Caudillo" (breve 1)  <ul style="list-style-type: none"> El docente les pide que responda las siguientes preguntas mediante lluvia de ideas <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué es la época de los caudillos? ¿Cómo surgieron los caudillos? El docente genera el conflicto cognitivo mediante la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo eran los caudillos en el Perú? <p style="text-align: center;">PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente menciona a los estudiantes lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Se les comunica el nombre de la actividad. Se les comunica el propósito de aprendizaje de la actividad 	95'

III. SECUENCIA DIDACTICA:


M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> El docente mediante la acción motivadora busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes. El docente, saluda a los estudiantes. El o la docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros El docente lee las indicaciones de la clase: <ul style="list-style-type: none"> Levántamos la mano para participar. Respetamos las opiniones de los demás. <p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN, SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta la siguiente imagen: "Caudillo" (breve 1)  <ul style="list-style-type: none"> El docente les pide que responda las siguientes preguntas mediante lluvia de ideas <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué es la época de los caudillos? ¿Cómo surgieron los caudillos? El docente genera el conflicto cognitivo mediante la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo eran los caudillos en el Perú? <p style="text-align: center;">PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente menciona a los estudiantes lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Se les comunica el nombre de la actividad. Se les comunica el propósito de aprendizaje de la actividad 	95'

IV. EVALUACIÓN:



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un organizador visual sobre los caudillos Interpreta críticamente fuentes diversas. Comprende el tiempo histórico. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.
DESEMPEÑO PRECISADO	Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos sobre la era de los caudillos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Explica diferencias existen entre el actual territorio del Perú y el de la Confederación Perú-boliviana Reconoce la importancia de la anarquía militar Analiza las corrientes ideológicas y caudillismo. Elabora un organizador visual sobre los caudillos.
LISTA DE COTEJO	Elabora un organizador visual sobre los caudillos.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
SE DESEMPEÑA EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Crece objetos virtuales en diversos formatos
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES Respeto a la identidad cultural
ENFOQUE INTERCULTURAL	Diálogo intercultural

<p>Se comunica el reto o desafío de la actividad. Se da a conocer los criterios del reto de la actividad del área.</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>El docente proporciona la ficha de actividad y les indica que lean y subrayen las ideas principales. El docente les indica utilizar sus resaltadores y apuntar en block la dudas que vayan surgiendo para que en la acción aplica, se les absuelvan todas sus dudas. El docente solicita que desarrollen las siguientes actividades que se encuentran en la ficha.</p> <p>El docente lee la "Situación significativa" de manera introductoria al tema de la clase. (Se encuentra en la ficha de actividad)</p> <p>El docente indica a los estudiantes leer y analizar el texto "Los Caudillos Militares" (Se encuentra en la ficha de actividad). El docente divide el salón en 5 grupos (usando la herramienta ClassDojo). Cada grupo recibirá un tema y realizará una línea de tiempo resaltando las fechas más importantes. Deberán emplear cartulinas, papelotes, hojas de colores, imágenes, etc. Cabe resaltar que deberán traer más información de casa. (Los temas se encuentran en la ficha de actividad).</p> <ul style="list-style-type: none"> El gobierno de José de La Mar El ciclo de Gamarra Las luchas caudillistas El segundo gobierno de Gamarra La Anarquía Militar <p>El docente indica a los estudiantes leer los textos: "El Estado confederal" y "Las guerras contra la Confederación" (Se encuentra en la ficha de actividad), deberán realizar un pequeño resumen en su cuaderno (2 hojas), deberán emplear su creatividad.</p>	<p>El docente indica a los estudiantes leer el texto "La crítica al caudillismo" (Se encuentra en la ficha de actividad), deberán completar el siguiente cuadro y responder la pregunta.</p> <div data-bbox="552 357 722 871"> <table border="1"> <tr> <td>Argumentos favorables.</td> <td>Argumentos desfavorables.</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>¿Por qué crees que se tienen algunas visiones sobre el rol de los caudillos? ¿Consideras que ello es positivo? ¿Por qué?</p> </div> <p>El docente indica a los estudiantes leer los datos biográficos de Agustín Gamarra y de su esposa, Francisca Zubiaga. Luego, deberán aplicar la técnica para elaborar una infografía sobre un tema histórico. (Se encuentra en la ficha de actividad)</p> <p>El docente indica a los estudiantes observar la imagen y responder las preguntas correspondientes. (Se encuentra en la ficha de actividad)</p> <div data-bbox="893 336 1185 871"> <p>el REIC Elabora un video sobre el tema sobre los caudillos</p> </div> <p>RETO</p> <p>El docente solicita que desarrollen el siguiente reto:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente absuelve dudas y refuerza las respuestas brindadas por los estudiantes. El docente pide a los estudiantes que socialicen sus repuestas a través de una lluvia de ideas y promueve la retroalimentación de los estudiantes. (usando la herramienta ClassDojo) se pondrá puntajes de participación a los grupos. 	Argumentos favorables.	Argumentos desfavorables.		
Argumentos favorables.	Argumentos desfavorables.				

DESARROLLO

CIENRE		10 ^o
<p>EVALUACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente finaliza la sesión solicitando respondan el cuadro de autoevaluación donde manifestaran sus logros durante la sesión de aprendizaje (Lo logré, Estoy en proceso, Necesito mejorar) en base a los criterios de evaluación planteados en nuestra actividad con la finalidad de lograr el RETO de la actividad. El docente también menciona respondan las preguntas Meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo me siento hoy? ¿Cómo me siento mañana? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué más necesito aprender para mejorar? El docente da por concluida la sesión y se anima a los estudiantes seguir aprendiendo. 		

RECURSOS A UTILIZAR

		INSTRUMENTOS	REFERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> PPT PC, equipo multimedia, periféricos. Plumones gruesos, plumas para pizarra acrílica. Cinta masking tape. Cinta adhesiva, pegamento. Enlaces de internet, YouTube. Libros, periódicos y revistas de consulta, impresos o en versión digital. 			<ul style="list-style-type: none"> Historia, Geografía y Economía. Elias Toledo Espinoza. Historia, Geografía y Economía. Walberto Alvarez Espinoza. Atlas geográfico del Perú y del mundo. Texto Escolar Hipertextual: Editorial Santillana Texto Escolar Editorial Norma. Ministerio de Educación. Fascículo. Rutaz del Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía: ¿Cómo y cómo aprenden nuestros estudiantes?

Tarma 5, de agosto de 2024


 Nelly Cáceres Arenas
 Docente

ANEXO 1



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

4° CCSS- Ed. Secundaria

DATOS INFORMATIVOS			
I.E.	DR. LUIS ALBERTO SÁNCHEZ		
PROFESOR(A)	NELLY NATIVIDAD CACERES ARENAS	Fecha	05/08/2024
UNIDAD	05	N° Actividad	Actividad 1

LISTA DE COTEJO			
ACTIVIDAD	ANALIZAMOS INFORMACIÓN SOBRE LAS CORRIENTES IDEOLÓGICAS Y EL CAUDILLISMO		
COMPETENCIA:	Construye interpretaciones Históricas		
PROPÓSITO:	Analizar información sobre las corrientes ideológicas y caudillismo		
EVIDENCIA	Elabora un organizador visual sobre los caudillos.		
CRITERIOS			
01	02	03	04
Explica diferencias existentes entre el actual territorio del Perú y el de la Confederación Perú-boliviana.	Reconoce la importancia de la anarquía militar.	Analiza las corrientes ideológicas y caudillismo.	Elabora un organizador visual sobre los caudillos.



N°	NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	LOGRÓ EL CRITERIO				NECESIDADES DE APRENDIZAJE
		01	02	03	04	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3
CONOCEMOS CUALES SON LOS INDICADORES QUE MIDEN EL
CRECIMIENTO ECONOMICO DEL PAIS

I. DATOS INFORMATIVOS:


UGEL	TACNA
IE	DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ
NIVEL	Secundario
CICLO	VII
AREA	CCSS
GRADO/BECC	4°
SECCION	A-B-C-D-E-F
DURACION	3 HORAS
FECHA:	20/04/2024
DOCENTE:	NELLY CACERES ARENAS

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO	Conocer y explicar cuáles son los indicadores que determinan el crecimiento económico de nuestro país.
EVIDENCIA	Explica las principales situaciones que afectan el desarrollo del país y propon alternativas de solución.
COMPETENCIAS	Gestiona responsablemente los recursos económicos
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero Toma decisiones económicas y financieras
DESEMPEÑO PRECISADO	Explica los roles que cumplen los agentes del sistema económico y financiero en Latinoamérica, y expresa la importancia que tienen esos agentes para el desarrollo del mercado <ul style="list-style-type: none"> Analiza información en diversas fuentes sobre los indicadores que miden el crecimiento económico del país. Explica cómo se mide el crecimiento económico del país. Analiza y explica cuáles son los indicadores económicos que miden el crecimiento de nuestro país. Explica las principales situaciones que afectan el desarrollo del país y propon alternativas de solución
CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ LISTA DE COTEJO	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
SE DESEMPEÑA EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos. Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES
	ACTITUDES

ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar la patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y la comunidad.
ENFOQUE AMBIENTAL	SOLIDARIDAD PLANETARIA Y EQUIDAD	Difusión para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta
ENFOQUE AMBIENTAL	INTERGENERACIONAL	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebosan sus posibilidades de afrontarlas.
ENFOQUE AMBIENTAL	SOLIDARIDAD	

III. SECUENCIA DIDACTICA:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> El docente mediante la acción motivada busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes. El docente, saluda a los estudiantes y se presenta. El o la docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros El docente lee las indicaciones de la clase: <ul style="list-style-type: none"> Levantamos la mano para participar. Respetamos las opiniones de los demás. <p>MOTIVACION, SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta el siguiente video: "PBI" (anexo 1) <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=SNBAouTHBUc&ab_channel=DiarioCesit%C3%B3n</p>  <p>El docente les pide que responda las siguientes preguntas mediante lluvia de ideas</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se observó en el video? ¿Cuál es el concepto del PBI? <p>El docente genera el conflicto cognitivo mediante la pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Es importante conocer sobre el PBI? ¿Por qué? ¿Qué sabes sobre la economía? <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente menciona a los estudiantes lo siguiente: 	18"

<ul style="list-style-type: none"> Se le comunica el nombre de la actividad. Se les comunica el propósito de aprendizaje de la actividad. Se comunica el reto o desafío de la actividad. Se da a conocer los criterios de evaluación del reto de la actividad del área. 	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente proporciona la ficha de actividad y les indica que lean y subrayen las ideas principales. Mediante la herramienta ClassDojo se formará grupos de 6 estudiantes para realizar las siguientes actividades. El docente solicita que desarrollen las siguientes actividades que se encuentran en la ficha. <ul style="list-style-type: none"> El docente indica a los estudiantes leer el siguiente texto sobre el crecimiento económico y bienestar: <p>A mediados del siglo pasado, el crecimiento económico era el principal aspecto que se tenía en cuenta para definir el concepto de desarrollo. Hoy, en cambio, existe un mayor énfasis en vincularlo con el logro del bienestar de la población; es decir, se considera que el crecimiento económico no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr el progreso del ser humano.</p> <p>Con ClassDojo se realiza un ranking grupal, por las participaciones al contestar las preguntas relacionadas al texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente indica a los estudiantes a leer los siguientes textos sobre los indicadores para medir el crecimiento: <p>Para medir el crecimiento económico de un país, se suele utilizar el indicador denominado producto interno (PIB), que equivale a la riqueza generada por la producción de bienes y servicios en el territorio de ese país durante un año. Sin embargo, este indicador no refleja la riqueza de la población, ya que un país puede tener una producción y unos ingresos elevados, pero, al mismo tiempo, un gran número de habitantes. En este caso, es preferible usar el PIB per cápita.</p> <p>El PIB El PIB se determina a partir de cuatro elementos:</p>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> El consumo de bienes y servicios de las familias (C). La inversión realizada por las empresas (I). El gasto del Estado (E). Las exportaciones netas, definidas como la diferencia entre el valor de las exportaciones (X) y el valor de las importaciones (M). <p>La fórmula para determinar el PIB es la siguiente:</p> $PIB = C + I + G - X - M$	<ul style="list-style-type: none"> El docente indica a los estudiantes leer el siguiente texto sobre la medición del crecimiento económico que se encuentra en su ficha de trabajo, se realizará preguntas y se colocará puntajes por participación. El docente indica a los estudiantes leer el siguiente texto sobre las actividades económicas: <p>La medición del crecimiento económico se obtiene considerando la evolución histórica de la producción y tomando valor el PIB.</p> <p>La tasa de crecimiento económico se halla de la siguiente manera:</p> $\text{Tasa de crecimiento} = \frac{\text{PIB del año} - \text{PIB del año anterior}}{\text{PIB del año anterior}} \cdot 100$ <p>RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente indica a los estudiantes desarrollar la retroalimentación. <ol style="list-style-type: none"> Lee el siguiente fragmento y luego, desarrolla lo que se indica. Los estudiantes leerán "Nociones de crecimiento y desarrollo económico". <ul style="list-style-type: none"> Escribe D o C según se relacionen las siguientes frases con los conceptos de desarrollo o de crecimiento económico. <table border="1" data-bbox="1055 399 1112 808"> <tr> <td>El crecimiento del producto interno bruto y servicios</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El PIB de un país</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El PIB de un país</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El PIB de un país</td> <td></td> </tr> <tr> <td>El PIB de un país</td> <td></td> </tr> </table> <p>a. ¿Qué condiciones deben darse para que el crecimiento económico de un país repercuta en su desarrollo? b. ¿Qué información nos proporciona la relación entre el producto bruto interno (PIB) y el número de habitantes de un país? 2. El docente indica a los estudiantes a revisar la información del Doc.2. Luego, responde.</p>	El crecimiento del producto interno bruto y servicios		El PIB de un país		El PIB de un país		El PIB de un país		El PIB de un país	
El crecimiento del producto interno bruto y servicios											
El PIB de un país											
El PIB de un país											
El PIB de un país											
El PIB de un país											

Doc. 2 El PBI en el Perú

Año	PBI real (USD milia de millones)
2000	100
2001	105
2002	110
2003	115
2004	120
2005	125
2006	130
2007	135
2008	140
2009	145
2010	150
2011	155
2012	160
2013	165
2014	170
2015	175
2016	180
2017	185
2018	190
2019	195
2020	100

• ¿Qué tipo de información nos proporciona el PBI sobre la economía del Perú? ¿Cuál es su utilidad?
 • ¿Cuál ha sido la evolución del PBI del Perú? ¿En qué año el PBI no evolucionó como en el resto del periodo?
 • ¿Qué causó el descenso del PBI en el año referido? Investiguen respecto a la situación económica de nuestro país en ese año.

RETO

✓ El docente solicita que desarrollen el siguiente reto:

- ◆ Analiza el siguiente gráfico y completa la tabla

3. Analiza el gráfico y explica las principales situaciones que afectan el desarrollo y propon alternativas de solución en cada caso.

La desigualdad en el Perú

El Perú se ha convertido en la última década en el país que más redujo la pobreza monetaria en América Latina, según un informe de la Cepal. No obstante, la brecha urbano-rural no moderadas.

“Muchos países desarrollados emplean impuestos ‘progresivos’, es decir, escalas basadas en tasas impositivas que aumentan a medida que el ingreso de la persona se eleva”, explica Gastón Yaloveitz, investigador asociado al Oxford Poverty and Human Development Initiative. Por ejemplo, se paga 0% para los primeros 10 000 euros, seguido por 10% para los siguientes 10 000, etc. Lo mismo con impuestos a la propiedad. (Romanville, 2016, párrs. 1-6 (Adaptación))

Alto crecimiento demográfico	Desigualdad en la distribución de ingresos	Mala inversión del gasto público
------------------------------	--	----------------------------------

¿Cómo afecta el desarrollo del país?				
¿Cómo podemos solucionarlo?				

✓ El docente absuelve dudas y refuerza las respuestas bricadas de los estudiantes.
 ✓ El docente pide a los estudiantes que socialicen sus respuestas a través de una lluvia de idea y promueva la retroalimentación de los estudiantes.
Además, se promueve que refuercen lo aprendido consultando con material adicional (lecturas breves relacionados al tema).

• El docente finaliza la sesión solicitando respondan el cuadro de autoevaluación donde manifestaran sus logros durante la sesión de aprendizaje (Lo logró, Estoy en proceso, Necesito mejorar) en base a los criterios de evaluación planteados en nuestra actividad con la finalidad de lograr el RETO de la actividad.
 • El docente también menciona respondan las preguntas Metacognición:
 • ¿Qué aprendimos hoy?
 • ¿Cómo lo aprendimos?
 • ¿Por qué es importante lo aprendido?
 • ¿Para qué nos sirve lo aprendido?
 • ¿Qué más necesito aprender para mejorar?
 El docente da por concluida la sesión y los anima a los estudiantes seguir adelante.

100*

RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES Y RECURSOS	BIBLIOGRAFÍA
<ul style="list-style-type: none"> • PPT • PC, equipo multimedia, parlantes. • Plumones gruesos, plumones para pizarra acrílica. • Cinta masking tape. • Cuaderno de trabajo, lapiceros. • Enlaces de videos en Youtube. • Libros, periódicos y revistas de consulta impresos o en versión digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Historia Geografía y Economía. Elías Toledo Espinoza. • Historia Geografía y Economía. Walberto Álvarez Sabasán. • Atlas geográfico del Perú y del mundo. • Texto Escolar Iniparvinuales : Editorial Santillana • Texto Escolar Editorial Norma. • Ministerio de Educación. Fascículo Rutas del Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?

Tacna 29 de abril, 2024

NELLY CÁCERES ARENAS
Docente



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

4° CCSS- Ed. Secundaria

DATOS INFORMATIVOS			
I.E	DR. LUIS ALBERTO SÁNCHEZ		
PROFESOR(A)	NELLY NATIVIDAD CACERES ARENAS	Fecha	29/04/2024
UNIDAD	02	Nº Actividad	Actividad 3

LISTA DE COTEJO			
ACTIVIDAD	CONOCEMOS CUALES SON LOS INDICADORES QUE MIDEN EL CRECIMIENTO ECONÓMICO DEL PAÍS		
COMPETENCIA:	Gestiona responsablemente los recursos económicos		
PROPÓSITO:	Conocer y explicar cuáles son los indicadores que determinan el crecimiento económico de nuestro país.		
EVIDENCIA	Explica las principales situaciones que afectan el desarrollo del país y propón alternativas de solución.		
CRITERIOS			
01	02	03	04
Analiza información en diversas fuentes sobre los indicadores que miden el crecimiento económico del país.	Explica cómo se mide el crecimiento económico del país.	Analiza y explica cuáles son los indicadores económicos que miden el crecimiento de nuestro país.	Explica las principales situaciones que afectan el desarrollo del país y propón alternativas de solución.



Nº	NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	LOGRÓ EL CRITERIO				NECESIDADES DE APRENDIZAJE
		01	02	03	04	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4



RECONOCEMOS LOS TIPOS DE MERCADO QUE EXISTEN Y EL ROL DEL ESTADO EN LA ECONOMÍA


I. DATOS INFORMATIVOS:

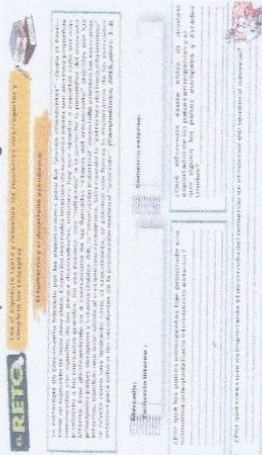
UGEL	TACHA		
LE	DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ		
NIVEL	Secundario	SECCION	A-B-C-D-E-F
CICLO	VII	DURACION	3 HORAS
AREA	CCSS	FECHA:	30/06/2024
GRADO/SECC	4°	DOCENTE:	NELLY NATIYDAD CAGRES ARENAS



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPOSITO	Reconocer los tipos de mercado que existen y el rol del estado en la economía
EVIDENCIA	Completan conceptos y responderán preguntas acerca del comercio y el desarrollo económico
COMPETENCIAS	Gestiona responsablemente los recursos económicos
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero Toma decisiones económicas y financieras
DESEMPEÑO PRECISADO	Explica los roles que cumplen los agentes del sistema económico y financiero en Latinoamérica, y expresa la importancia que tienen esos agentes para el desarrollo del mercado y el comercio regional. <ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del comercio y el desarrollo económico Explica el mercado y el papel del estado sobre este Analiza los tipos de mercado que existen en nuestra economía Completa conceptos y responderán preguntas acerca del comercio y el desarrollo económico
CRITERIOS DE EVALUACION LISTA DE COTEJO	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	
SE DESENVUELVEN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Creación de objetos virtuales en diversos formatos
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE AMBIENTAL	Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y la comunidad.
ENFOQUE AMBIENTAL	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III. SECUENCIA DIDACTICA:


M	<p>PROCESOS PEDAGÓGICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente mediante la acción motivante busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes. El docente, saluda a los estudiantes. El o la docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otras El docente lee de las indicaciones de la clase: Levantamos la mano para participar. Respalamos las opiniones de los demás. <p>MOTIVACION, SABERES PREVIOS Y PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta la siguiente imagen: Mercados competitivos (anexo 1) 	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> El docente les pide que responda las siguientes preguntas mediante lluvia de ideas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observas en la imagen? ¿Qué es el comercio y el mercado? El docente genera el conflicto cognitivo mediante la pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué tipo de comercio son los mercados? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente menciona a los estudiantes lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Se les comunica el nombre de la actividad Se les comunica el propósito de aprendizaje de la actividad Se comunica el reto o desafío de la actividad. Se da a conocer los criterios de evaluación del reto de la actividad del área. 	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	


<p>“La regulación de los monopolios en América Latina” y el mapa “Regímenes antimonopolio en el mundo”, luego responderán las preguntas que corresponden en su cuaderno: Podrán realizarlo con su compañero de al lado. (Se encuentra en la ficha de actividad)</p> <p>RETO ✓</p> <p>El docente solicita que desarrollen el siguiente reto:</p>  <p>✓ El docente absuelve dudas y refuerza las respuestas brindadas de los estudiantes.</p> <p>✓ Mediante la herramienta Kahoot, responderán de manera grupal, en su grupo de 5 integrantes, las preguntas sobre el tema. Dándoles puntajes a cada grupo por participación. (ANEXO 3)</p> <p>Además, se promueve que refuercen lo aprendido consultando con material adicional (lecturas breves relacionados al tema).</p> <p>EVALUACIÓN:</p> <p>El docente finaliza la sesión solicitando respondan el cuadro de autoevaluación donde manifestaran sus logros durante la sesión de aprendizaje (Lo logré, Estoy en proceso, Necesito mejorar) en base a los criterios de evaluación planteados en nuestra actividad con la finalidad de lograr el RETO de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente también menciona respondan las preguntas Meta cognición: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo lo aprendimos? • ¿Por qué es importante lo aprendido? • ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • ¿Qué más necesito aprender para mejorar? <p>El docente da por concluida la sesión.</p>	<p>CERRAR</p> <p>10'</p>
---	--

<p>➤ El docente proporciona la ficha de actividad y les indica que lean y subrayen las ideas principales.</p> <p>➤ El docente les indica utilizar sus resaltadores y apuntar en block las dudas que vayan surgiendo para que en la acción aplica, se les absuelvan todas sus dudas.</p> <p>➤ El docente solicita que desarrollen las siguientes actividades que se encuentran en la ficha.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente reproducirá el video (ANEXO 2) para complementar la información referida a las preguntas. ✓ El docente divide el salón en 5 grupos. Cada grupo realizara UN DIPTICO en clase. Deben de considerar los 4 puntos que se menciona a continuación y deberán traer más información de casa si fuese necesario. (Los temas se encuentran en la ficha de actividad). <p>MATERIALES: Hojas de colores, imágenes, información.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es el comercio? ➤ El mercado ➤ Tipos de mercado ➤ El mercado y el papel del Estado  <p>✓ El docente indica a los estudiantes completar el cuadro y responde las preguntas que corresponden en su cuaderno. (Se encuentra en la ficha de actividad).</p>  <p>✓ El docente indica a los estudiantes analizar el texto:</p>	<p>3</p>
---	-----------------

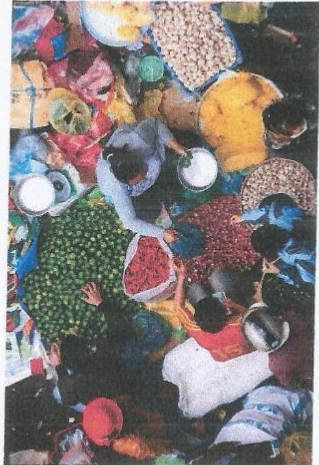
V. RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES Y RECURSOS	BIBLIOGRAFÍA
<ul style="list-style-type: none"> • PPT • PC, equipo multimedia, parlantes. • Pizarras, pizarras, plumones para pizarra acrílica. • Cinta masking tape. • Cuidado de trabajo, lapiceros • Enlaces de videos en Youtube. • Libros, periódicos y revistas de consulta impresa o en versión digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Historia, Geografía y Economía. Elías Toledo • Espinosa, Geografía y Economía. Wilberto Álvarez, Sebastián. • Atlas geográfico del Perú y del mundo. • Texto Escolar Hipertextual: Editorial Santillana • Texto Escolar Editorial Norma. • Ministerio de Educación. Fascículo Rulus del Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?


 Nelly CACERES AREÑAS
 Docente

Setiembre del 2024


ANEXO 1



ANEXO 2

<https://www.youtube.com/watch?v=6o9nPpa68w8>

ANEXO 3 (KAHOOT)

Reconocemos los tipos de mercado que existen y el rol del estado en la economía



DOCENTE: Mery Velázquez Cordero Arreola

18

¿Cada 8 semanas se fabrica y se utiliza en un país? ¿Se usa en el extranjero? (moneda) ¿Es un bien? ¿Es un servicio?

Verdadero Falso

17

La inflación es el aumento de precios que se produce cuando el nivel de precios de bienes y servicios en un país aumenta.



Verdadero Falso

17

Aunque los salarios son altos y los países son ricos, ¿pueden ser felices? ¿Se relaciona el producto interno bruto con la felicidad?

Verdadero Falso

16

¿Cuál es la relación entre el estado y el mercado en el desarrollo económico de México? ¿Cuál es el rol del estado?



Verdadero Falso

18

¿El estado es responsable de garantizar el crecimiento económico? ¿El crecimiento económico garantiza el bienestar?



Verdadero Falso



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

4° CCSS- Ed. Secundaria

DATOS INFORMATIVOS			
LE	DR. LUJIS ALBERTO SÁNCHEZ		
PROFESOR(A)	NELLY NATIVIDAD CACERES ARENAS	Fecha	30/09/2024
UNIDAD	06	N° Actividad	Actividad 4

LISTA DE COTEJO			
ACTIVIDAD	RECONOCER LOS TIPOS DE MERCADO QUE EXISTEN Y EL ROL DEL ESTADO EN LA ECONOMÍA		
COMPETENCIA:	Gestiona responsablemente los recursos económicos		
PROPÓSITO:	Reconocer los tipos de mercado que existen y el rol del estado en la economía		
EVIDENCIA	Completa conceptos, de forma grupal a través de kahoot responderán las preguntas acerca del comercio y el desarrollo económico.		
CRITERIOS			
01	02	03	04
Reconoce la importancia del comercio y el desarrollo económico.	Explica el mercado y el papel del estado sobre este.	A través de diapositivas interactivas analiza los tipos de mercado que existen en nuestra economía.	Completa conceptos a través de la herramienta Kahoot, acerca del comercio y el desarrollo económico.



N°	NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	LOGRÓ EL CRITERIO				NECESIDADES DE APRENDIZAJE
		01	02	03	04	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						