

# LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE HISTORIA EN PRIMERO DE BACHILLERATO

## GAMIFICATION AS A STRATEGY FOR MEANINGFUL LEARNING OF HISTORY IN FIRST-YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS

María Janet Pabón Portillo<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0140-2560>. Correo: [janetpabon70@gmail.com](mailto:janetpabon70@gmail.com)

Víctor Hugo Coral Quiguntar<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Universidad Politécnica Estatal del Carchi – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6595-0540>. Correo: [victor.coral@educacion.gob.ec](mailto:victor.coral@educacion.gob.ec)

Kleber Homero Usiña Carlosama<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea– Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5106-3345>. Correo: [homerousina@yahoo.es](mailto:homerousina@yahoo.es)

Enríquez Chuga José Pedro<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea– Ecuador. ORCID <https://orcid.org/0009-0003-9609-8910>. Correo: [josepedroenriquez1@gmail.com](mailto:josepedroenriquez1@gmail.com)

\* Autor para correspondencia: [victor.coral@educacion.gob.ec](mailto:victor.coral@educacion.gob.ec)

### Resumen

La investigación se planteó con el objetivo de evaluar estrategias de gamificación enfocadas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Historia con estudiantes de primero de bachillerato de una Unidad Educativa del cantón Bolívar, en Carchi, Ecuador. Metodológicamente, se empleó un enfoque mixto aplicado desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa, con una tipología descriptiva, documental y trabajo de campo. La recolección de datos se efectuó mediante la aplicación de una encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario compuesto por 11 preguntas dirigidas a los 84 estudiantes, 46 hombres y 38 mujeres, de los cinco paralelos del primero de bachillerato en las áreas de ciencias, mecánica automotriz y bachillerato general Unificado B.G.U.; y una entrevista dirigida a los dos docentes de la asignatura de Historia de la Unidad Educativa. La validación de los instrumentos se realizó mediante la valoración de expertos, en el caso de la

entrevista, y mediante el cálculo inferencial de Alfa de Cronbach, en el caso de la encuesta, dando como resultado para el segundo caso un valor en Alfa de 0.804, que determina la validez y confiabilidad del instrumento. Los resultados mostraron tendencias porcentuales que reflejan una valoración entre media y baja sobre la importancia y uso de estrategias gamificadas en la enseñanza de la asignatura de Historia. Como conclusión, los docentes y estudiantes reconocen la importancia de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura, que permitan mejorar la motivación, colaboración, inclusión y accesibilidad cognitiva, haciendo que los estudiantes logren un aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** gamificación; aprendizaje significativo; competencias digitales; herramientas virtuales

### Abstract

*The research was designed with the objective of evaluating gamification strategies focused on meaningful learning in the subject of History, with first-year high school students from an Educational Unit in the Bolívar canton, Carchi, Ecuador. Methodologically, a mixed approach was used, applied from both quantitative and qualitative perspectives, with a descriptive, documentary, and fieldwork typology. Data collection was carried out through a survey, using a questionnaire consisting of 11 questions addressed to 84 students, 46 male and 38 female, from the five first-year high school classes in the areas of Science, Automotive Mechanics, and Unified General Baccalaureate (B.G.U.). Additionally, an interview was conducted with the two History teachers of the Educational Unit. The validation of the instruments was conducted through expert judgment in the case of the interview, and through inferential calculation using Cronbach's Alpha for the survey, which yielded a value of 0.804, confirming the validity and reliability of the instrument. The results showed percentage trends that reflect a medium-to-low assessment of the importance and use of gamified strategies in the teaching of History. In conclusion, both teachers and students recognize the importance of implementing gamification strategies in the teaching and learning of this subject, to enhance motivation, collaboration, inclusion, and cognitive accessibility, allowing students to achieve meaningful learning.*

**Keywords:** Gamification; meaningful learning; digital competencies; virtual tools.

**Fecha de recibido:** 24/04/2025

**Fecha de aceptado:** 31/07/2025

**Fecha de publicado:** 05/08/2025

### Introducción

El estudio busca sustentar el uso de estrategias basadas en la gamificación para el aprendizaje significativo de la asignatura de Historia con estudiantes de primero bachillerato. La gamificación implica el uso de elementos y técnicas de juegos en entornos no lúdicos, emerge como una estrategia para fomentar la motivación de los estudiantes y beneficia el proceso de aprendizaje. La asignatura de Historia, debido a la

amplitud de contenidos, presenta desafíos a la hora de vincular la parte histórica, con la realidad del contexto actual, lo que deriva en una práctica de aprendizaje memorística y con poca motivación para el educando. En ese contexto, la gamificación, como herramienta dinámica e interactiva, ha demostrado ser eficaz para incrementar la motivación a través de la incorporación de juegos, desafíos y competencias que permiten a los estudiantes a alcanzar objetivos de aprendizaje específicos mediante la promoción de un enfoque activo y participativo en el aula (Gaviria, et al., 2018). El uso de herramientas tecnológicas, por su parte, ajustadas a los procesos de gamificación, resultan imprescindibles para que los niños y jóvenes pueden beneficiarse del uso de medios de audio, video e imágenes interactivas (Hamari et al., 2014).

Sin embargo, la práctica de enseñanza de esta asignatura sigue siendo tradicionalista y unidireccional en varias instituciones del país, lo que deriva en un aprendizaje memorístico y baja retención de los contenidos. Según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL] (2019), en su informe comparativo realizado entre el 2016 al 2019, el promedio de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales en la provincia del Carchi es de satisfactorio, logrando un promedio de 8,04 en el año lectivo 2018-2019, mientras que en el año 2016-2017 el promedio ha sido de 7,72. Del mismo modo, los datos revelan el bajo rendimiento promedio de los estudiantes en Ecuador respecto con el área donde se encuentra la asignatura de Historia, en el año 2016-2017 se ha logrado un promedio de 6,1, mientras que en el año lectivo 2018-2019 se logró un promedio de 5,2 sobre 10, lo que significa que no lograron las destrezas planteadas en la asignatura. Roa González et al. (2021), además, en su estudio enfocado en evaluar la gamificación como metodología activa en la educación secundaria española, encontraron que pese a los beneficios en motivación y participación estudiantil que brindan las estrategias metodológicas con el uso de gamificación, estas aún no están suficientemente establecidas en las aulas de clase.

Pese a estas cifras, Barab et al. (2009) demostraron que los juegos educativos diseñados con principios constructivistas pueden resultar en una comprensión más profunda y en la retención a largo plazo del material. Olabe et al. (2023), por su parte, sostienen que, al hacer el aprendizaje más parecido a un juego, se puede aumentar la motivación de los estudiantes, haciendo que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo. Además, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) puede alinearse con la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de los estudiantes, ofreciendo desafíos que son alcanzables con el apoyo apropiado (Vygotsky, 1978). Por tanto, la implementación de estrategias metodológicas activas basadas en la gamificación para la enseñanza de Historia puede favorecer los aprendizajes significativos de esta asignatura en los estudiantes de primero de bachillerato.

## Materiales y métodos

La investigación empleó un enfoque mixto aplicado desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa. Según Neill y Cortez (2018) la investigación cuantitativa admite la comparativa de variables en diferentes períodos, generando tendencias positivas o negativas, ascendentes o descendentes, así como mayor confiabilidad de los datos. Del mismo modo, la investigación cualitativa favorece la comprensión de los fenómenos a partir de la observación y percepción de los actores sociales (Urbina, 2020). En este estudio, el enfoque cuantitativo permitió determinar numéricamente los resultados antes y después de la aplicación de estrategias gamificadas y el impacto de estas en el aprendizaje significativo de los estudiantes, mientras que el cualitativo describe las percepciones y experiencias de los estudiantes en este proceso.

Se empleó, además, una tipología descriptiva, documental y de campo. Sampieri *et al.*, (2014) define a la investigación descriptiva como una forma de analizar un determinado fenómeno, describiendo posibles situaciones, costumbres, propiedades y características; la investigación documental, a su vez, se centra en el análisis crítico y sistemático de documentos relevantes para un tema específico; la investigación de campo, por su parte, conlleva una recolección de datos en el entorno natural donde ocurren los fenómenos objeto de estudio. En esta investigación, lo descriptivo parte de la caracterización de las estrategias gamificadas para la enseñanza de Historia, como fenómeno de análisis; así como el impacto en los estudiantes de primero de bachillerato, como sujetos de estudio. Respecto con la tipología documental, se empleó el análisis de artículos científicos y documentos de tesis con el fin de abordar y profundizar sobre las conceptualizaciones, así como estudios relacionados con el objeto de esta investigación. En lo referente al estudio de campo, se empleó mediante el levantamiento de información primaria en el contexto específico donde se llevó a cabo el estudio.

La recolección de datos se efectuó mediante la aplicación de una encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario compuesto por 11 preguntas medidas con una escala de Likert con las siguientes opciones: nunca, rara vez, a menudo, siempre; y una entrevista compuesta por seis bloques (Personalización del Aprendizaje, Herramientas Utilizadas, Conexión con Conocimientos Previos, Aplicación Práctica, Retroalimentación Efectiva, Evaluación de Estrategias Gamificadas) y 2 preguntas por cada bloque, dando un total de 10 preguntas. La encuesta se dirigió a los estudiantes de acuerdo con el siguiente detalle: bachillerato general unificado B.G.U., paralelo A (12 estudiantes, 3 hombres y 9 mujeres), paralelo B (22 estudiantes, 8 hombres y 14 mujeres); especialidad en contabilidad, paralelo A (23 estudiantes, 12 hombres y 11 mujeres); especialidad de mecánica automotriz, paralelo A (16 estudiantes, 13 hombres y 3 mujeres), paralelo B (11 estudiantes, 10 hombres y 1 mujer), dando un total general de 84 estudiantes (46 hombres y 38 mujeres) pertenecientes a primero de bachillerato en una unidad educativa de la ciudad de Bolívar, en la provincia del Carchi, Ecuador. La encuesta se direccionó a los dos docentes de bachillerato en la asignatura de Historia en la Unidad Educativa.

Del mismo modo, la validación de los instrumentos se realizó mediante la valoración de expertos, en el caso de la entrevista, y mediante el cálculo inferencial de Alfa de Cronbach, en el caso de la encuesta, dando como resultado para el segundo caso un valor en Alfa de 0.804, que determina la validez y confiabilidad del instrumento para evaluar la efectividad de la gamificación en la enseñanza de Historia. El procesamiento de datos se llevó a cabo mediante el programa estadístico SPSS y Microsoft Excel.

## Resultados y discusión

A continuación, se muestran los resultados de aplicación de la encuesta a los estudiantes de primero de bachillerato, paralelos A y B de bachillerato general unificado B.G.U., paralelo A de la especialidad en contabilidad, y paralelos A y B de la especialidad de mecánica automotriz, en la unidad educativa objeto de estudio.

**Tabla 1:** Resultados porcentuales, estudiantes de primero B.G.U., paralelo A.

Pregunta	Opciones				TOTAL
	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	
1. ¿Con qué frecuencia participas activamente en discusiones y actividades en clases de Historia?		59%	33%	8%	100%
2. ¿Qué tan seguido te sientes capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en clase a situaciones prácticas usando gamificación (enseñanza en clase a través del juego) en la asignatura de Historia?		46%	32%	22%	100%
3. ¿Con qué frecuencia identificas aplicaciones prácticas de lo que aprendes en la asignatura de Historia en tu vida diaria si la enseñanza es con gamificación?	10%	45%	45%		100%
4. ¿Qué tan a menudo reconoces la relevancia de los contenidos de la clase de Historia en tu entorno y vida cotidiana usando gamificación?		50%	50%		100%
5. ¿Por lo general la conexión de los contenidos académicos impartidos en la asignatura de Historia que son realizadas con gamificación, concuerda con tus experiencias?	3%	25%	64%	8%	100%
6. ¿Con qué frecuencia logras recordar información de la clase de Historia a largo plazo para usarla en diferentes contextos de información aprendida mediante gamificación?	10%	35%	41%	14%	100%
7. Después de finalizar un tema en el que se usó la gamificación, ¿con qué frecuencia te sientes capaz de utilizar esa información en futuros escenarios académicos o personales?	15%	28%	36%	21%	100%
8. ¿Tienes éxito en las evaluaciones que se realizan después de un tiempo considerable de haber aprendido el tema en la asignatura de Historia en el que se ha usado gamificación?	10%	25%	55%	10%	100%
9. ¿Con qué frecuencia son efectivas las estrategias de enseñanza utilizadas en las clases de Historia para ayudarte a aprender?		30%	36%	34%	100%
10. ¿Te sientes motivado por cómo se presentan los temas en la asignatura de Historia?		12%	44%	44%	100%
11. En general, ¿tienes buena experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia?		31%	41%	28%	100%

Nota: la tabla 1 muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero B.G.U. paralelo A. Los resultados muestran una mayor tendencia porcentual en las opciones entre “a menudo” y “rara vez”, siendo relativamente bajo el índice tendencial en las opciones de “siempre” y “nunca”.

**Tabla 2:** Resultados porcentuales, estudiantes de primero B.G.U., paralelo B.

Pregunta	Opciones				TOTAL
	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	
1. ¿Con qué frecuencia participas activamente en discusiones y actividades en clases de Historia?	8%	56%	22%	14%	100%
2. ¿Qué tan seguido te sientes capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en clase a situaciones prácticas usando gamificación (enseñanza en clase a través del juego) en la asignatura de Historia?	5%	41%	32%	22%	100%
3. ¿Con qué frecuencia identificas aplicaciones prácticas de lo que aprendes en la asignatura de Historia en tu vida diaria si la enseñanza es con gamificación?	10%	45%	41%	4%	100%
4. ¿Qué tan a menudo reconoces la relevancia de los contenidos de la clase de Historia en tu entorno y vida cotidiana usando gamificación?	10%	50%	40%		100%
5. ¿Por lo general la conexión de los contenidos académicos impartidos en la asignatura de Historia que son realizadas con gamificación, concuerda con tus experiencias?	7%	25%	60%	8%	100%
6. ¿Con qué frecuencia logras recordar información de la clase de Historia a largo plazo para usarla en diferentes contextos de información aprendida mediante gamificación?	10%	35%	41%	14%	100%
7. Después de finalizar un tema en el que se usó la gamificación, ¿con qué frecuencia te sientes capaz de utilizar esa información en futuros escenarios académicos o personales?	12%	28%	36%	24%	100%
8. ¿Tienes éxito en las evaluaciones que se realizan después de un tiempo considerable de haber aprendido el tema en la asignatura de Historia en el que se ha usado gamificación?	12%	31%	45%	12%	100%
9. ¿Con qué frecuencia son efectivas las estrategias de enseñanza utilizadas en las clases de Historia para ayudarte a aprender?		30%	36%	34%	100%
10. ¿Te sientes motivado por cómo se presentan los temas en la asignatura de Historia?	3%	12%	41%	44%	100%
11. En general, ¿tienes buena experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia?		29%	43%	28%	100%

Nota: la tabla 2 muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero B.G.U. paralelo B. Del mismo modo, los estudiantes de B.G.U. paralelo B, muestran una mayor tendencia porcentual en las opciones entre “a menudo” y “rara vez”, siendo menos relevante el índice de respuestas en las opciones de “siempre” y “nunca”.

**Tabla 3:** Resultados porcentuales, estudiantes de primero de contabilidad, paralelo A.

Pregunta	Opciones				TOTAL
	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	
1. ¿Con qué frecuencia participas activamente en discusiones y actividades en clases de Historia?	10%	48%	23%	19%	100%
2. ¿Qué tan seguido te sientes capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en clase a situaciones prácticas usando gamificación (enseñanza en clase a través del juego) en la asignatura de Historia?		57%	36%	7%	100%
3. ¿Con qué frecuencia identificas aplicaciones prácticas de lo que aprendes en la asignatura de Historia en tu vida diaria si la enseñanza es con gamificación?		48%	52%		100%
4. ¿Qué tan a menudo reconoces la relevancia de los contenidos de la clase de Historia en tu entorno y vida cotidiana usando gamificación?		35%	65%		100%
5. ¿Por lo general la conexión de los contenidos académicos impartidos en la asignatura de Historia que son realizadas con gamificación, concuerda con tus experiencias?	3%	38%	21%	38%	100%
6. ¿Con qué frecuencia logras recordar información de la clase de Historia a largo plazo para usarla en diferentes contextos de información aprendida mediante gamificación?		44%	12%	44%	100%
7. Después de finalizar un tema en el que se usó la gamificación, ¿con qué frecuencia te sientes capaz de utilizar esa información en futuros escenarios académicos o personales?	5%	19%	19%	57%	100%
8. ¿Tienes éxito en las evaluaciones que se realizan después de un tiempo considerable de haber aprendido el tema en la asignatura de Historia en el que se ha usado gamificación?		22%	56%	22%	100%
9. ¿Con qué frecuencia son efectivas las estrategias de enseñanza utilizadas en las clases de Historia para ayudarte a aprender?		4%	22%	74%	100%
10. ¿Te sientes motivado por cómo se presentan los temas en la asignatura de Historia?	3%	25%	28%	44%	100%
11. En general, ¿tienes buena experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia?		5%	21%	74%	100%

Nota: la tabla 3 muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de contabilidad, paralelo A

Los estudiantes de contabilidad, paralelo A, muestran también una mayor tendencia porcentual en las opciones entre “a menudo” y “rara vez”, y una tendencia importante en la opción “siempre”, siendo menos notable el índice de respuestas en la opción “nunca”.

**Tabla 4:** Resultados porcentuales, estudiantes de primero de mecánica automotriz, paralelo A.

Pregunta	Opciones				TOTAL
	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	
1. ¿Con qué frecuencia participas activamente en discusiones y actividades en clases de Historia?	5%	35%	50%	10%	100%
2. ¿Qué tan seguido te sientes capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en clase a situaciones prácticas usando gamificación (enseñanza en clase a través del juego) en la asignatura de Historia?		32%	58%	10%	100%
3. ¿Con qué frecuencia identificas aplicaciones prácticas de lo que aprendes en la asignatura de Historia en tu vida diaria si la enseñanza es con gamificación?		50%	50%		100%
4. ¿Qué tan a menudo reconoces la relevancia de los contenidos de la clase de Historia en tu entorno y vida cotidiana usando gamificación?		38%	42%	20%	100%
5. ¿Por lo general la conexión de los contenidos académicos impartidos en la asignatura de Historia que son realizadas con gamificación, concuerda con tus experiencias?		26%	58%	16%	100%
6. ¿Con qué frecuencia logras recordar información de la clase de Historia a largo plazo para usarla en diferentes contextos de información aprendida mediante gamificación?	12%	26%	50%	12%	100%
7. Después de finalizar un tema en el que se usó la gamificación, ¿con qué frecuencia te sientes capaz de utilizar esa información en futuros escenarios académicos o personales?		58%	42%		100%
8. ¿Tienes éxito en las evaluaciones que se realizan después de un tiempo considerable de haber aprendido el tema en la asignatura de Historia en el que se ha usado gamificación?		22%	67%	11%	100%
9. ¿Con qué frecuencia son efectivas las estrategias de enseñanza utilizadas en las clases de Historia para ayudarte a aprender?		16%	67%	17%	100%
10. ¿Te sientes motivado por cómo se presentan los temas en la asignatura de Historia?			67%	33%	100%
11. En general, ¿tienes buena experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia?			75%	25%	100%

Nota: la tabla 4 muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de mecánica automotriz, paralelo A

A su vez, Los estudiantes de mecánica automotriz, paralelo A, muestran una mayor tendencia porcentual en las opciones entre “a menudo” y “rara vez”, siendo menos notable el índice de respuestas en la opción “nunca” y la opción “siempre”.

**Tabla 5:** Resultados porcentuales, estudiantes de primero de mecánica automotriz, paralelo B.

Pregunta	Opciones				TOTAL
	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	
1. ¿Con qué frecuencia participas activamente en discusiones y actividades en clases de Historia?		50%	50%		100%
2. ¿Qué tan seguido te sientes capaz de aplicar los conocimientos aprendidos en clase a situaciones prácticas usando gamificación (enseñanza en clase a través del juego) en la asignatura de Historia?	20%	20%	50%	10%	100%
3. ¿Con qué frecuencia identificas aplicaciones prácticas de lo que aprendes en la asignatura de Historia en tu vida diaria si la enseñanza es con gamificación?	20%	40%	40%		100%
4. ¿Qué tan a menudo reconoces la relevancia de los contenidos de la clase de Historia en tu entorno y vida cotidiana usando gamificación?	10%	40%	40%	10%	100%
5. ¿Por lo general la conexión de los contenidos académicos impartidos en la asignatura de Historia que son realizadas con gamificación, concuerda con tus experiencias?	15%	35%	50%		100%
6. ¿Con qué frecuencia logras recordar información de la clase de Historia a largo plazo para usarla en diferentes contextos de información aprendida mediante gamificación?		34%	50%	16%	100%
7. Después de finalizar un tema en el que se usó la gamificación, ¿con qué frecuencia te sientes capaz de utilizar esa información en futuros escenarios académicos o personales?	10%	50%	20%	20%	100%
8. ¿Tienes éxito en las evaluaciones que se realizan después de un tiempo considerable de haber aprendido el tema en la asignatura de Historia en el que se ha usado gamificación?	13%	24%	50%	13%	100%
9. ¿Con qué frecuencia son efectivas las estrategias de enseñanza utilizadas en las clases de Historia para ayudarte a aprender?			60%	40%	100%
10. ¿Te sientes motivado por cómo se presentan los temas en la asignatura de Historia?		30%	40%	30%	100%
11. En general, ¿tienes buena experiencia de aprendizaje en la asignatura de Historia?	10%	30%	40%	20%	100%

Nota: la tabla 5 muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de mecánica automotriz, paralelo B

Del mismo modo, los estudiantes de mecánica automotriz, paralelo B, muestran una mayor tendencia porcentual en las opciones entre “a menudo” y “rara vez”, con un breve incremento tendencial en la opción “siempre, y menor índice tendencial en la opción “nunca”.

**Tabla 6:** Tabla resumen de las tendencias porcentuales por cada uno de los paralelos evaluados.

Tendencias por curso	Nunca	Rara vez	A menudo	Siempre	TOTAL
Primero BGU, paralelo A	4%	35%	43%	17%	100%
Primero BGU, paralelo B	7%	35%	40%	19%	100%
Primero contabilidad, paralelo A	2%	31%	32%	34%	100%
Primero mecánica automotriz, paralelo A	2%	28%	57%	14%	100%
Primero mecánica automotriz, paralelo B	9%	32%	45%	14%	100%

Nota: los porcentajes de la tabla 6 se obtuvieron totalizando las tendencias de los 11 ítems en columna, de cada una de las opciones de respuesta en los paralelos de primero de bachillerato evaluados en este estudio. Los resultados muestran un mayor índice porcentual en las opciones “a menudo”, seguido de la opción “rara vez”, presentando un índice menos relevante en la opción “siempre” y “nunca”, lo que refleja la consistencia de los datos analizados por cada uno de los paralelos.

Resultados referentes a la entrevista realizada a los dos docentes de Historia de la Unidad Educativa, los datos muestran el resumen de las respuestas de acuerdo con las seis dimensiones descritas en el apartado de métodos (Personalización del Aprendizaje, Conexión con Conocimientos Previos, Herramientas Utilizadas, Aplicación Práctica, Retroalimentación Efectiva, Evaluación de Estrategias Gamificadas).

**Tabla 7:** Análisis e interpretación de entrevistas a docentes.

Categoría	Interpretación de resultados
Personalización del Aprendizaje	Los docentes entrevistados hicieron énfasis en la importancia de la contextualización de las estrategias de enseñanza para los estudiantes de sus aulas. Esto se evidencia en el uso de elementos visuales tal y como lo mencionaron: “gráficos, infografías y videos para explicar conceptos”. Según uno de los docentes el uso de estos recursos es importante para facilitar la comprensión de los estudiantes. Adicionalmente, mencionaron ajustar actividades que involucren aspectos lúdicos como los rompecabezas, imágenes y secuencias que permitan al estudiante acceder a un aprendizaje significativo.
Herramientas Utilizadas	Se han socializado en gran medida herramientas para evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, por lo que los docentes en esta institución usan, en gran medida, la plataforma Quizizz para evaluar conocimientos y usar las mecánicas de la gamificación en la asignatura de Historia. Esta herramienta permite a los estudiantes jugar a su propio ritmo y recibir retroalimentación instantánea. Uno de los docentes mencionó que "Quizizz permite a los estudiantes participar en actividades colaborativas, fomentando el aprendizaje grupal y el apoyo mutuo" Además, destacó la colaboración que fomenta entre los estudiantes al crear equipos o grupos de trabajo mixtos como parte de la configuración de la plataforma.
Conexión con	Los docentes integran los conocimientos previos de los estudiantes en las

Conocimientos Previos	<p>nuevas unidades o temas enseñados mediante diversas estrategias. Por ejemplo, un docente mencionó una actividad en la que se pidió a los estudiantes que imaginaran que podían viajar en el tiempo a cualquier momento de la Segunda Guerra Mundial. Esta actividad permitió a los estudiantes elegir un período o evento específico para investigar, escribir una breve descripción de lo que sabían al respecto y compartir su "viaje en el tiempo" con la clase.</p> <p>Otra estrategia mencionada fue la de hacer preguntas relacionadas con el tema, revisar conceptos clave y realizar, discusiones grupales para recordar lo que ya saben. Un docente señaló que "hacer preguntas relacionadas con el tema y realizar discusiones grupales" es una manera efectiva de conectar los nuevos conocimientos con las experiencias previas de los estudiantes.</p>
Aplicación Práctica	<p>Una de las actividades prácticas identificadas en la entrevista aplicada a los docentes, fue un proyecto destacado sobre la creación de un museo virtual sobre la Segunda Guerra Mundial, donde los estudiantes trabajaron en equipo para desarrollar exhibiciones interactivas relacionados con eventos acontecidos durante la segunda guerra. Además de hacer más atractivo, desarrolla habilidades de pensamiento como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.</p> <p>Mencionaron el uso de actividades colaborativas en las que los estudiantes trabajan en equipos para resolver problemas, por ejemplo, un docente señaló que "el diseño y construcción de un prototipo de un dispositivo electrónico" permite aplicar los conocimientos en un contexto real y desarrollar habilidades de pensamiento crítico en los estudiantes.</p>
Retroalimentación Efectiva	<p>La retroalimentación continua es un componente crucial para el aprendizaje continuo. Durante las entrevistas se detectó que los docentes usan herramientas como Quizizz para evaluar. Uno de los docentes mencionó "la retroalimentación debe ser continua a lo largo del proceso de gamificación, y no solo al final de una actividad"</p> <p>Parte del proceso de aprendizaje es la autoevaluación como parte de la retroalimentación, así como la autorreflexión, los estudiantes se convierten en aprendices más autónomos y conscientes de su propio progreso.</p>
Evaluación de Estrategias Gamificadas	<p>En la entrevista, los docentes compartieron experiencias con estrategias gamificadas, consideradas efectivas para motivar a los estudiantes, al tener beneficios como el apoyo mutuo, favorecer la interacción social entre los estudiantes, así como la construcción de relaciones positivas entre ellos.</p>

Nota: la tabla 7 muestra el resumen de las entrevistas aplicadas a los dos docentes de la asignatura de Historia en la Unidad Educativa objeto de esta investigación.

## Conclusiones

Los resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes de los paralelos evaluados mostraron mayores tendencias en las opciones “a menudo” y “rara vez” en la valoración de cada uno de los once ítems. Estas tendencias reflejan una valoración media y baja de la importancia y uso de estrategias gamificadas en la enseñanza de la asignatura de Historia, lo que disminuye el interés, motivación y consecuentemente el rendimiento académico de los estudiantes.

Desde la experiencia docente, la implementación de estrategias gamificadas, apegadas al uso de herramientas digitales básicas como Quizizz, han generado mayor compromiso y motivación de los estudiantes en la asignatura de Historia, demostrando su efectividad e importancia en el proceso cognitivo de contenidos específicos de la asignatura, así como el fomento de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo.

En general, los docentes y estudiantes reconocen la importancia de la implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza y aprendizaje de Historia, la implementación de este tipo de estrategias mejora la motivación, colaboración, inclusión y accesibilidad cognitiva, haciendo que los estudiantes logren un aprendizaje significativo.

## Referencias

- Barab S. A., Gresalfi M., y Ingram G. A. (2009). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 38(7), 525-536. <https://doi.org/10.3102/0013189X09336671>
- Gavira J. F., Gallego E. P., Rodríguez V. A., Sánchez O. A. J. y Puyana M. G. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol. *Revista Aldeas de la Historia*. Espiral, 11(22), 69-78. <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>
- Hamari J., Koivisto J. y Sarsa H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2019). Informe comparativo de resultados educativos 2016-2019. INEVAL.
- Neill D. A. y Cortez S. L. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. (Universidad Técnica de Machala. Utmach. Vol. 53, Issue 9).
- Olabe J. C. M., Precilla B. S. G., Mósquera A., y Mendez D. (2023). Realidad Virtual con Gamificación para Fortalecer la Enseñanza-Aprendizaje en la Asignatura de Historia. *Revista Ciencia Latina*, 7(5), 8516-8543. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8429](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8429)
- Roa G. J. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *Revista electrónica de investigación y docencia creativa*. <https://doi.org/10.30827/digibug.66357>

Sampieri H. R., Fernández C. C. y Baptista L. P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed.). México: McGraw-Hill.

Urbina E. C. (2020). Investigación cualitativa. Journal Applied Sciences in Dentistry, 1(3).

Vygotsky L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner y E. Souberman, Eds.; A. R. Luria, M. López-Morillas y M. Cole [with J. V. Wertsch], Trans.). Harvard University Press. (Obra original publicada entre 1930 y 1934)