

La gamificación como estrategia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024

Seminario presentado en la
División de Educación Rural
Centro en Investigación y Docencia en Educación
Universidad Nacional

Para optar al grado de Licenciatura en
Educación Rural I y II ciclos

Cynthia Viviana Meza Cerdas

Mary Yinnette Salas Gutiérrez

Junio, 2025

La gamificación como estrategia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024

APROBADO POR:

Tutor del TFG:

Dr. Roberto Granados Porras

Asesor:

M.Sc. Jonathan Arce Rodríguez

Asesor:

M.Sc. Alex Zúñiga Morales

Decana CIDE:

M.Sc. Erika Vásquez Salazar

Representante de Unidad Académica:

Dra. Vivian Carvajal Jiménez

Dedicatoria

Este seminario se lo dedicamos a nuestras familias, hijos e hijas que desde el inicio de nuestra carrera nos impulsaron a creer en nosotras mismas, continuar con este proceso de aprendizaje y cumplir nuestras metas. Ellos fueron nuestro pilar fundamental para crecer con esta hermosa aventura, que más que un sueño fue una realidad. También, a nuestros profesores que apoyaron este proceso para llegar con éxito hasta el final.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios por acompañarnos en todo este proceso, darnos sabiduría, paciencia y responsabilidad para culminar esta formación académica. Agradecemos el convenio entre la Municipalidad de Guatuso- Universidad Nacional y la División de Educación Rural por abrirnos las puertas y darnos la oportunidad de formarnos a nivel universitario. También, a nuestro tutor Roberto Granados Porras, por la guía y consejos brindados durante todo este ciclo formativo. Y a cada una de las instituciones, que nos abrieron las puertas para culminar con este proceso.

Tabla de contenido

| | |
|--|-----|
| Dedicatoria | III |
| Agradecimientos..... | IV |
| Tabla de contenido | V |
| Índice de figuras..... | IX |
| Lista de abreviaturas y simbología..... | X |
| Capítulo I | 1 |
| 1.1 Planteamiento del problema..... | 1 |
| 1.1.1 Planteamiento del tema | 2 |
| 1.2 Planteamiento del problema | 3 |
| 1.3 Justificación..... | 6 |
| 1.4 Planteamiento de los objetivos..... | 8 |
| 1.4.1 Objetivo general..... | 9 |
| 1.4.2 Objetivos específicos..... | 9 |
| Capítulo II: Marco teórico | 11 |
| 2.1 Antecedentes | 13 |
| 2.1.1 Antecedentes nacionales..... | 13 |
| 2.1.1 Antecedentes internacionales | 16 |
| 2.2 Marco teórico referencial | 20 |
| 2.1 La educación rural | 21 |

| | |
|---|----|
| 2.2 Pensamiento histórico..... | 22 |
| 2.3 La Escuela Unidocente en Costa Rica..... | 24 |
| 2.4 Gamificación como estrategia educativa..... | 25 |
| 2.5 Estrategias didácticas en educación primaria y en escuelas unidocentes usando la gamificación. | 27 |
| Capítulo III: Marco metodológico | 29 |
| 3.1 Enfoque de la investigación | 30 |
| 3.2 Tipo de investigación | 31 |
| 3.3 Participantes | 32 |
| 3.4 Estrategia metodológica | 32 |
| 3.4.1 Técnicas de investigación..... | 33 |
| 3.4.2 Categorías de análisis | 35 |
| 3.4.3 Validación de los instrumentos..... | 39 |
| 3.5 Matriz operacional..... | 38 |
| 3.6 Consideraciones éticas | 43 |
| Capítulo IV: Resultados..... | 44 |
| 4.1 Presentación de resultados | 44 |
| 4.1.1 Estrategias de aprendizaje de la historia en el centro educativo | 45 |
| 4.1.2 Aprendizaje de la historia en educación primaria | 58 |
| 4.1.3 Uso de la gamificación en el aprendizaje de la historia | 69 |

| | |
|--|-----|
| 4.1.4 Alcances de la gamificación para fomentar el pensamiento histórico..... | 75 |
| 4.2 Productos generados del seminario | 76 |
| 4.2.1 Primer producto: Capacitación para el docente sobre gamificación, para la educación rural..... | 77 |
| 4.2.2. Segundo producto: Caja de herramientas gamificada para docentes de educación rural. | 83 |
| 4.2.3 Tercer producto: Libro de Aprendizaje Gamificado | 86 |
| 4.3 Alcances y limitaciones durante el proceso de investigación | 91 |
| 4.3.1 Alcances..... | 91 |
| 4.3.2 Limitaciones | 92 |
| Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones | 94 |
| 5.1 Conclusiones generales del seminario..... | 94 |
| 5.2 Recomendaciones..... | 97 |
| Referencias | 101 |
| Apéndices | 114 |
| Apéndice A: Entrevista a profundidad para la persona docente..... | 114 |
| Apéndice B: Instrumento de observación por intervalo breve para las clases de enseñanza de la Historia | 117 |
| Apéndice C: Estrategia de gamificación para el desarrollo del pensamiento histórico..... | 120 |
| Apéndice D: Observación no participante por intervalo breve para contrastar resultados.. | 131 |

| | |
|--|-----|
| Apéndice E: Observación no participante por intervalo breve para validación los de los resultados..... | 133 |
| Apéndice F: Entrevista semiestructura de contrastación de resultados para el estudiantado | 135 |
| Apéndice G: planeamiento de los talleres en la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso. | 138 |
| Apéndice H: Consentimiento informado dirigido a los encargados de familia de los estudiantes de I y II ciclo de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso. | 183 |
| Apéndice I: Cronograma de actividades en la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso | 139 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Proceso de enseñanza- aprendizaje y desafíos | 48 |
| Figura 2 Métodos de enseñanza por la persona docente..... | 50 |
| Figura 3 Metodología y enseñanza en historia | 51 |
| Figura 4 Integración de elementos lúdicos en la enseñanza para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de la historia. | 53 |
| Figura 5 Fortalecimiento del pensamiento crítico en la enseñanza de historia..... | 54 |
| Figura 6 Aprendizaje gamificado basado en el pensamiento histórico..... | 56 |
| Figura 7 Criterios del aprendizaje en la enseñanza de historia. | 61 |
| Figura 8 Logros en el aprendizaje de la historia en educación primaria. | 63 |
| Figura 9 Alcances de aprendizaje. | 66 |
| Figura 10 Claves para el aprendizaje. | 68 |
| Figura 11 Desarrolla habilidades presentes en las estrategias. | 72 |
| Figura 12 Contrastación de los elementos del aprendizaje en el uso de la gamificación.. | 74 |
| Figura 13 Pirámide de componentes gamificados. | 90 |

Lista de abreviaturas y simbología

| | |
|---------|---|
| % | Porcentaje |
| DER | División de Educación Rural |
| EPPD | Entrevista a profundidad a la persona docente |
| ESCRE | Entrevista semiestructurada de contrastación de resultados para el estudiantado |
| II | Segundo |
| III | Tercero |
| IV | Cuarto |
| L | Logrado |
| LC | Lista de cotejo |
| NL | No logrado |
| OIBPE | Observación por intervalo breve para la persona estudiante |
| ONPIBCR | Observación no participante por intervalo breve para contrastar resultados. |
| PE | Persona estudiante |
| TIC | Tecnologías de la Información y la Comunicación |
| V | Quinto |
| VI | Sexto |

**En esta investigación los términos estudiante
y docente refieren tanto a hombres como a
mujeres.**

Capítulo I

Esta investigación busca analizar como la gamificación ha surgido como una alternativa innovadora que permite integrar dinámicas y mecánicas propias de los juegos en entornos lúdicos, con el objetivo de mejorar la experiencia del estudiante y del docente en el contexto rural, además, facilitar el aprendizaje y fomentar la participación dentro del aula unidocente para fortalecer con estrategias gamificadas el desarrollo del pensamiento histórico. En esta presentación, se expone el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, el marco teórico que sustenta el estudio, la metodología empleada, así como los avances y resultados obtenidos hasta el momento.

1.1 Planteamiento del problema

La gamificación en el aula es una estrategia educativa que se ha popularizado en los últimos años al incorporar elementos de juego y estrategias en el proceso de aprendizaje. Aunque esta metodología puede mejorar la motivación del estudiantado, al fomentar la participación y desarrollar su compromiso con el contenido curricular planteando desafíos y dilemas para los educadores.

El planteamiento del problema en esta investigación se centra en la necesidad de comprender a fondo cómo la gamificación se puede aprovechar en el centro educativo rural, Asimismo, se pueden diseñar experiencias positivas de gamificación lúdica y cómo abordar las posibles barreras y limitaciones que surgen al implementarla en el aula rural. Esta indagación busca promover el uso adecuado de la gamificación en la educación, de modo que abarque los objetivos de aprendizaje y proponer estrategias para optimizar su uso en beneficio de los estudiantes.

1.1 Planteamiento del tema

En un mundo cada vez más digitalizado, mantener la atención y el compromiso de los estudiantes se ha convertido en un verdadero reto. ¿Cómo lograr que estudiantes, se involucren activamente en procesos que tradicionalmente consideran aburridos? La gamificación surge como una estrategia innovadora que aplica elementos del juego en contextos lúdicos, con el objetivo de motivar y mejorar la participación. Esta nueva estrategia de formarse ha cobrado fuerza en el ámbito educativo, manifestando impactos positivos en el aprendizaje. En este trabajo se plantea analizar el uso de la gamificación como herramienta eficaz para transformar experiencias cotidianas, explorando sus fundamentos, beneficios y desafíos en su aplicación en la práctica. El desarrollo de la estrategia estimula la participación de los estudiantes, para motivarlos, mejorar su rendimiento académico, desarrollar las actividades mejorando sus habilidades. La estrategia de innovación educativa puede incorporar de forma trascendental los elementos del juego, apropiándose significativamente del aprendizaje de los estudiantes.

Dicho con palabras de EduTreds (2016) este método busca crear un ambiente acogedor influyendo positivamente en la conducta de los estudiantes, mediante actividades realizadas con juegos educativos. La gamificación es el estudio de principios y elementos adecuados del juego que establece un ambiente atractivo para promover un aprendizaje favorable al rendimiento competitivo. Cabe recalcar que la gamificación en el aula hace que la formación educativa sea aprovechada para innovar desde el salón de clase, reforzando las habilidades en los estudiantes y su criticidad en el uso de la gamificación. Asimismo, las capacidades de aprender con métodos pedagógicos inclusivos que emergen la construcción de conocimiento y potencializando sus destrezas, junto a los desafíos que implica aprender. Al incluir esta estrategia educativa se desarrollan elementos que se diseñan en el juego tales como: cooperación, competencia,

puntuación, pistas, recompensas; además de reconocer la autonomía a equivocarse y la retroalimentación del tema para enriquecer sus conocimientos.

De modo que el uso de la gamificación es significativo para la elaboración de nuevas prácticas pedagógicas que enlazan el aprendizaje con el currículum (Edo-Agustín, 2023) plantea los métodos de educación muestran que la experiencia con gamificación es compleja y difícil de asimilar, por lo que la gamificación es significativa para elaborar nuevas prácticas pedagógicas que enlazan el aprendizaje con el currículum. Sin embargo, la gamificación les permite aumentar la colaboración, la motivación compensa los contenidos y la densidad del material didáctico utilizado en clase. Para el docente es fundamental conocer técnicas que sean parte del aprendizaje para aplicarlas responsablemente al estudiantado, desarrollando su potencial de aprendizaje, aspectos importantes para desenvolverse en un enfoque inclusivo para todos, considerando que las prácticas pedagógicas deben ser innovadoras al contexto donde se aprovecharán.

Utilizar la gamificación en I y II ciclos en la enseñanza de la historia, es un reto para los docentes en este campo, tener que transformar las clases tradicionales que han acompañado la materia de Estudios Sociales de forma habitual, reestructura las técnicas tomará tiempo, para las nuevas generaciones de educadores por lo que promover el cambio e implementar la innovación educativa favorecerá significativamente al estudiantado.

1.2 Planteamiento del problema

La educación en Costa Rica ha experimentado cambios significativos en las últimas décadas, pero aún enfrenta desafíos en la búsqueda de constante innovación con nuevas estrategias pedagógica para desarrollar el pensamiento histórico. Por lo tanto, el estudio se centra en la aplicación de juegos didácticos gamificados en la asignatura de Estudios Sociales, incorporando

material concreto como una estrategia prometedora que podría cambiar la forma en que se imparte las clases en el aula unidocente. Además, es necesario evidenciar los beneficios de la gamificación en el desarrollo de habilidades, la aceptación en el contexto educativo costarricense limita y enfrenta obstáculos característicos por el poco conocimiento de la destreza. Los docentes enfrentan diferentes desafíos para integrar la gamificación de manera positiva en sus prácticas pedagógicas, debido a la poca o nula posibilidad a conexión tecnológica. La metodología necesita adaptarse a las demandas cambiantes que van transformando en el sistema educativo, se requieren de prácticas académicas transformadoras para integrar a los docentes y estudiantes.

La investigación busca fortalecer las habilidades del pensamiento histórico con estrategias y actividades que incluyen la gamificación lúdica, para desarrollar en el estudiantado prácticas y destrezas que los motiven a su aprendizaje. Para lograr lo anterior se proponen las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los obstáculos y desafíos que enfrentan los docentes de I y II ciclo al intentar incorporar la gamificación en las clases de historia? ¿Cuáles son los beneficios potenciales de la gamificación lúdica en la mejora del aprendizaje, la motivación y el rendimiento académico en los estudiantes? ¿Cómo se puede desarrollar una propuesta pedagógica efectiva que permita al maestro unidocente o al docente rural implementar la gamificación de manera exitosa en sus clases de historia? ¿Qué estrategias y recursos específicos pueden ayudar al educador rural a superar los desafíos y limitaciones asociados con la gamificación en el contexto educativo?

La educación en escuelas rurales, con sus características en términos de acceso a tecnologías, dinámicas educativas, tradiciones culturales y formas de interacción social, determina tanto las posibilidades como los límites de implementación de la gamificación. Por eso, en esta investigación no sólo se analizará la gamificación como una estrategia metodológica, sino también cómo su aplicación que debe adaptarse a realidades rurales concretas, considerando aspectos como

la conectividad, las prácticas pedagógicas locales y la participación de la comunidad estudiantil, que promueve estrategias más justas, eficaces y sostenibles. El diseño del problema permite comprender no solo el uso de la gamificación lúdica y pensamiento histórico, sino también cómo se diseñaron las estrategias pedagógicas, y dónde en una escuela rural unidocente con condiciones particulares, puede establecer y desarrollar el aprendizaje con los elementos que fortalecen las habilidades, permitiendo delimitar con mayor precisión los objetivos y el enfoque de la investigación, tomando en cuenta los desafíos existentes por la falta de conectividad, recursos y prácticas docentes, además la necesidad de una estrategia adaptable a las características que conlleva una escuela unidocente, donde el docente es quien implementa y adapta los contenidos a las realidades del contexto innovando con el uso de la gamificación como enseñanza de la historia.

Por tanto, esta investigación es relevante porque pretende abordar un tema crucial en la educación costarricense: cómo incorporar de manera efectiva la gamificación en la enseñanza de la historia. Así mismo, facilitar esta metodología pedagógica se busca incorporar herramientas prácticas, donde el docente puede fomentar la innovación en el aula, mejorar la motivación de los estudiantes y contribuir al desarrollo de habilidades de pensamiento histórico en el contexto educativo. Además, esta investigación puede servir como punto de partida para futuros estudios sobre la aplicación de la gamificación en otras zonas de la región rural. Conforme con lo anterior se planteó la siguiente pregunta de investigación: ***¿Cuáles estrategias educativas que involucren la gamificación lúdica podrían promover habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso?***

1.3 Justificación

La implementación de la gamificación en el campo educativo es una estrategia pedagógica cada vez más necesaria en las aulas escolares por su capacidad para influir y motivar a los estudiantes de manera afectiva. La gamificación en la educación ha experimentado transformaciones significativas en las últimas décadas, pero aún enfrenta desafíos importantes para su aplicación. La investigación ha emergido como una estrategia prometedora que será un apoyo para el docente al impartir las clases.

Esta estrategia implementa el uso de la gamificación y la aplicación en las aulas, afrontando los desafíos que han surgido en la educación para desarrollar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones en equipo. Se destaca su importancia para mejorar la motivación en los estudiantes y su rendimiento académico, adaptándose a los cambios y demandas en la maya curricular.

Esta estrategia deja observar el inconveniente que se presenta por la falta de preparación y conocimiento por parte de los docentes en la gamificación. Esta estructura tradicional de impartir clases de historia es muy monótona. Por ello, el docente debe comprometerse con la educación actualizando sus estrategias educativas para lograr una aplicación metodológica positiva. Esto es importante porque la gamificación educativa es una herramienta de incursión que en la educación no puede quedarse atrás en un mundo de constante evolución. El diseño de la gamificación propone estrategias básicas para desarrollar actividades y minimizar los obstáculos que enfrentan los docentes al incorporar un modelo que surge en el área educativa.

La técnica incluye beneficios para desarrollar una propuesta pedagógica positiva, identificando estrategias y recursos que puedan ayudar a superar los obstáculos y limitaciones asociados con el uso de la gamificación en el contexto educativo rural. Pimienta y Boude (2022)

ratifica esta estrategia se aplica en la enseñanza, para incorporar aspectos y reglas que se asemejen a las de un juego, incluso si originalmente no fueron diseñados con este propósito. La inclusión de la gamificación añade diversidad a las experiencias de aprendizaje, lo que provoca que los estudiantes presten más atención, participen activamente y mejoren su desempeño académico.

Al utilizar esta metodología se incorporan aspectos importantes en la enseñanza de historia introduciendo eficazmente la gamificación en el aprendizaje para desarrollar el pensamiento crítico. Esta estrategia pedagógica, promueve empoderar a los docentes con herramientas prácticas que fomenten la innovación en el aula, mejoren la cooperación, competitividad, motivación, trabajo en equipo y superación de los estudiantes, contribuyendo a mejorar sus conocimientos y habilidades. Además, lo que podría tener un impacto significativo en la calidad de la educación, contextualizar la enseñanza de la historia y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Esta estrategia profundiza los aprendizajes del estudiantado, fomentando la responsabilidad y autonomía sobre su propio proceso de formación, esto facilita la transferencia de conocimientos a contextos reales, ayuda al docente a comprender la importancia que tiene de incluir la gamificación en su contenido curricular, donde se utiliza un aprendizaje dinámico, interactivo y participativo para desarrollar el pensamiento histórico fortaleciendo el conocimiento y habilidades entre los alumnos, la gamificación tiene características particulares de transformar la enseñanza de manera particular, poniendo a pruebas los conocimientos de forma divertida.

Además, para utilizar la gamificación en escuelas unidocentes existe una gran brecha digital que no permite realizar el uso correcto de la tecnología, lo que hace que el nivel educativo unificado en todos los centros educativos del país no sea posible, cómo lo requiere la maya curricular para lo cual se cuenta con un programa universal para cada uno de los centros educativos públicos pero existen limitaciones de acceso a internet o a redes inalámbricas debido a la falta de infraestructura moderna también por la ubicación de las zonas, en parte no se hace uso de las

herramientas tecnológicas, ni los equipos técnicos porque no las ven necesarias por lo que este seminario se enfoca en las estrategias contextualizadas y lúdicas.

Desde el punto de vista de la UNESCO (2023a) existe la necesidad de cuestionarse cuál es el nivel de conocimiento sobre las herramientas tecnológicas en esta era digital actualmente, debido a las actualizaciones técnicas que realizan en las mismas, es poco factible que la contestación perfecta exista debido a determinación en perímetros coherentes con la era digital, por el contrario se debería enfocar en estructurar un procedimiento de saberes ecuanímenes que defiendan, fortalezcan, consoliden y corrijan algunas deficiencias en el campo humanista con la terminación de fortalecer los valores éticos y honestos, que permitan desarrollar clases magistrales con material contextualizado en las zonas rural donde el estudiantado fortalezca las bases de la nueva ciudadanía global .

También, la responsabilidad del estudiantado para que adquiera sus habilidades y creatividad en el área educativa rural. El estudiante requiere fortalecer sus conocimientos, capacidades conocer sus debilidades y robustecer esas deficiencias con valores de trabajo en equipo, compañerismo por lo tanto los estudiantes de zonas rurales pueden vivir experiencias innovadoras con materiales didácticos y contextualizar su aprendizaje con gamificación no digitalizada (escape rooms físicos, juegos de roles, como el gran banco, encuentro del tesoro con materiales manipulativos) cerrando el espacio de una brecha de acceso a sistemáticas activas, sin necesidad a plataformas técnicas de digitalización.

1.4 Planteamiento de los objetivos

Como estrategia pedagógica, la gamificación emplea prácticas educativas que ha mostrado como esta herramienta que incluye el juego para motivar los estudiantes, desarrollando destrezas transformadoras. La estrategia de gamificación refuerza la enseñanza y las habilidades que tiene

el estudiantado en el pensamiento histórico. No obstante, este abarca la comprensión, el análisis y la contextualización de eventos y procesos del pasado. La estrategia fortalece el desarrollo en la historia de manera dinámica y efectiva utilizando elementos lúdicos. Además, busca integrar elementos del juego en el aula para organizar las ideas mediante la gamificación utilizando; relatos, desafíos, recompensas y competencias. Se pretende fomentar el interés y la participación de los estudiantes y enlazar el aprendizaje profundo y significativos de los conceptos del pensamiento histórico.

Aplicar esta estrategia contextualizarla puede ser útil para los docentes, así como observar la interacción de los estudiantes en la asignatura de estudios sociales. Por lo tanto, la investigación debe incluir entrevistas, encuestas a los docentes y estudiantes para obtener una visión completa de las prácticas educativas en el aula, donde los resultados permitan desarrollar estrategias de gamificación, que se ajusten al currículo e incorporen con las conclusiones del seminario, para incluir mejoras en el desarrollo de las habilidades del pensamiento histórico en los estudiantes.

1.4.1 Objetivo general

- Analizar diferentes estrategias pedagógicas que involucren la gamificación para el desarrollo de habilidades del pensamiento histórico entre el estudiantado de la Escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso, de forma que se reconozca su efecto en el aprendizaje de la historia.

1.4.2 Objetivos específicos

- Reconocer estrategias de aprendizaje de la historia utilizadas en el centro educativo para identificar la forma en que se desarrollan los contenidos vinculados con la Historia comunitaria.

- Reconocer espacios de mejora pedagógica que podrían implementar estrategias de gamificación para la enseñanza de la historia comunitaria en la escuela unidocente de Pejibaye.
- Valorar los efectos de la gamificación en el aprendizaje de las habilidades del pensamiento histórico con el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye, para la promoción de diferentes estrategias pedagógicas en el aprendizaje de la historia.

Capítulo II: Marco teórico

La gamificación es una estrategia que ha transformado los espacios educativos significativamente en el aula en los últimos años. Gaviria (2021) deduce la gamificación busca solo ofrecer recompensas o premios, sino que involucra al estudiantado a fortalecer sus conocimientos debido a que su organización posee complementos motivacionales que logran hacer de esta estrategia un modelo dinámico, contextualizado y divertido. Por lo que la gamificación busca perfeccionar el aprendizaje mediante la incorporación de elementos de juego en contextos educativos. Numerosos estudios han demostrado que esta metodología aumenta la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, suministrando una experiencia de aprendizaje más interactiva y efectiva. Pérez-López (2021) proponen los juegos de mesa tienen la capacidad de crear un ambiente de aprendizaje que motive, llamando la atención de los estudiantes, a diferencia de lo que ocurre con la educación tradicional y los contenidos curriculares habituales. Al incorporar la gamificación en el aula, se aprovechan aspectos como la competencia, las recompensas y el entretenimiento para fomentar una mejor comprensión y motivación en los estudiantes.

La gamificación es una alternativa para una enseñanza creativa, realmente esta estrategia tiene un potencial de trabajo colaborativo, sin reemplazar la conexión entre docente y estudiante, sino que al contrario propone fortalecer los lazos educativos para aprovechar el juego y convertir la enseñanza en de la historia en una interacción potencial para fomentar en el estudiantado habilidades cognitivas de su aprendizaje en el aula. Segovia (2023) alude que la gamificación es un término que ha adquirido popularidad en los últimos años, se centraliza en el funcionamiento de juegos y de entornos lúdicos que perfeccionan el aprendizaje del estudiante, sirve para fortalecer los conocimientos. Su principal objetivo es implicar al alumno en la dinámica, para potencializar

las habilidades ayudando a trabajar la motivación, el esfuerzo y la cooperación dentro del ámbito escolar. En este marco teórico, estudiaremos las bases conceptuales y los enfoques claves de la gamificación, con el objetivo de promover una práctica basada en el uso de la gamificación en la enseñanza de la historia en I y II ciclos de la escuela unidocente de Pejibaye.

De acuerdo con la UNESCO (2023d) se establece la necesidad de realizar una petición a los gobiernos políticos para que certifiquen e impulsen mejoras equitativas y positivas en los conjuntos de técnicas para que se pueda usar la tecnología en educación. Lo que conlleva a realizar pautas formales convenientes y determinar reglas en el tema de privacidad, acceso a los datos, a la integración y establecer tiempos pausados frente al computador. Asimismo, implementar presentaciones de acción oficial y conseguir el apoyo de cooperaciones universales, para obtener el acceso a la conectividad y a los recursos pedagógicos adecuados, y adaptar capacitaciones acordes para los educadores en temas de tecnología debido a que la informática se encuentra en cambios continuamente.

La gamificación, concretará el uso de los elementos propios en el juego con materiales contextualizados, que se complementan como una estrategia pedagógica innovadora que mejora significativamente el proceso de aprendizaje. Así mismo podemos utilizar la gamificación dentro del contexto rural, incluyendo las TIC, como herramienta que facilita al docente el proceso de aprendizaje mediante la combinación de la tecnología y ludificación acorde con su espacio pedagógico. García (2024b) recomienda en el campo educativo actual la gamificación es una estrategia que se aplica digital y lúdicamente teniendo una forma interesante y motivadora para ser ajustada y encaja en cada una de sus actividades, por lo que hace enriquecedora su práctica educativa, donde se complementa con roles de juegos de manera educativa. De manera que la gamificación se convierta en una herramienta de apoyo en el aula para que el docente con el soporte de la tecnología para lograr desenvolver en el estudiantado mayores beneficios.

2.1 Antecedentes

En cuanto a los antecedentes nacionales e internacionales, hay que destacar que la gamificación educativa ha sido generosamente adoptada en diversas instituciones educativas en todo el mundo. En el ámbito nacional, se han observado esfuerzos progresivos para incorporar la gamificación en la educación, con la intención de hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo para los estudiantes costarricenses. A nivel internacional, se han realizado numerosos estudios y proyectos que respaldan la eficacia de la gamificación en la mejora de los aprendizajes del estudiantado, adquiriendo compromiso con la educación, lo que acentúa su distinción en el contexto educativo actual. Este enfoque teórico busca una base sólida para la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la historia en la escuela unidocente de Pejibaye, aprovechando tanto los antecedentes nacionales como la creciente tendencia internacional en este campo educativo.

2.1.1 Antecedentes nacionales

El primer antecedente nacional de las investigación de Vargas (2023) nombrada “*Análisis de la efectividad del uso de la gamificación digital en el aprendizaje de cultura tributaria en estudiantes de octavo año del Circuito 01 de la Dirección Regional de Heredia, Costa Rica*” Esta tesis doctoral investiga el uso de la gamificación como una herramienta que conduce a enseñar la cultura dependiente, con el fin de fortalecer el vínculo de aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado del sector formal público de Costa Rica. La hipótesis de la experiencia gamificada de la cultura dependiente será más efectiva que la mediación pedagógica tradicional y la investigación tiene como objetivo comparar el aprendizaje de ambos métodos. El estudio tiene dos objetivos generales: el primero es desarrollar una experiencia de gamificación sobre cultura dependiente, mientras que el segundo es comprender los resultados de la experiencia innovadora

aplicada a la cultura dependiente y fiscal. La investigación desarrolla el diseño de una experiencia educativa diferente y el análisis de los resultados de aprendizaje esperados para dos grupos control mediante la investigación.

Otro trabajo es de Prieto-Andreu et al. (2022a) nombrado "***Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare***". El propósito de este artículo es estudiar la bibliografía que analiza la relación entre gamificación, motivación, aprendizaje, así como proporcionar ideas pedagógicas y didácticas para su implementación en la educación no universitaria. En la metodología, de este estudio se realiza una sistematización mixta, en la que se analiza una prueba intencional conformada por diversos artículos, siguiendo los patrones de evaluación de la American Educational Research Association (Asociación Americana de Investigación Educativa), de un total de variedad de estudios, publicados y con sus resultados. Se seleccionaron y analizaron los mejores estudios escogidos intencionalmente siguiendo los estándares de evaluación y se comprueba que la gamificación tiene efectos continuos y positivos sobre las experiencias del alumnado en cuanto a su motivación y rendimiento.

El trabajo apunta a que la gamificación está siendo abordada académicamente desde dos perspectivas: como metodología orientada a la motivación del alumnado en su aprendizaje por competencias y como forma de potenciar el rendimiento académico en las diferentes áreas del conocimiento. Para el abordaje del objetivo general de este trabajo, se llevó a cabo un estudio de carácter cuali-cuantitativo, cuya principal técnica es la recolección de datos y un análisis de contenido de cada uno de los registros seleccionados de forma aleatoria, que hicieron parte de la muestra aplicada para tal fin. La técnica consideró los estándares establecidos.

El tercer antecedente nacional es la propuesta Vasconcelos-Vásquez et al. (2021) nombrada "***El cambio del rol del estudiante por la estrategia metodológica de la gamificación. Company Games y Business Simulation Academic Journal***". Donde sistematiza la experiencia realizada

durante los años 2014-2020 con la metodología de gamificación, el objetivo es: “implementar la mediación pedagógica de gamificación para la aproximación de los estudiantes en el uso de los juegos empresariales en el curso de capacitación y desarrollo de la carrera de AGRH”. Los resultados han sido el conocimiento por parte del estudiantado en el uso de juegos. Les ha permitido usarlo como referencia en procesos metodológicos.

Otro trabajo es el de Cascante y Granados (2018) que se tituló “*La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*”. Resaltó la importancia de la gamificación como elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para generar conocimiento histórico en el marco de la mediación pedagógica. En este modelo surge la necesidad específica de fortalecer el aprendizaje por medio de la renovación e innovación en las clases de didáctica donde se incluye la Historia por parte de los docentes en formación. La gamificación surge como un proceso de alfabetización en la competencia digital para la apropiación de recursos tecnológicos y lúdicos con su incorporación en los contextos de aprendizaje mediante procesos pedagógicos.

Se incluyen elementos del juego para aprovecharlos en el proceso de aprendizaje. Se toman algunos de los principios o mecánicas del juego como, por ejemplo: los puntos, los incentivos, la narrativa, la retroalimentación, el reconocimiento o la libertad a equivocarse como medios para generar un aprendizaje significativo. El estudio describe evaluaciones de estudiantes de la mitad de la carrera del Bachillerato de la enseñanza de los estudios sociales (BEESEC) de la Universidad Nacional de Costa Rica sobre sus conocimientos e impacto en la mediación pedagógica que podría generar la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

El último trabajo es el de Badilla y Núñez (2018) nombrado “*El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. Revista de Lenguas Modernas*”, este planteó como objetivo primordial describir cómo las

competencias y el desempeño lingüístico en el aula pueden estimularse y fortalecerse con actividades lúdicas; por lo tanto, se propone la gamificación como metodología de enseñanza. Su concepto manipulado recientemente pretende hacer más activas y participativas las prácticas de aprendizaje en su lenguaje. La presente muestra un enfoque donde se da prioridad a algunos conceptos relevantes sobre las técnicas de enseñanza relacionadas y se incluyen algunas sugerencias para su implementación.

Cuando el docente implementa la gamificación en el ámbito educativo, suele utilizar alguna actividad lúdica para que los estudiantes aprendan mediante la organización y el uso de las reglas de juego. Esto le permite involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje, de una forma distinta de aprender. A través del juego, se fomenta el esfuerzo y la colaboración, así mismo se recompensa simbólicamente a los estudiantes por completar las tareas asignadas mediante puntos, niveles o clasificaciones.

La información requerida fue recopilada consultando bibliografía existente, realizando observaciones de aula y empleando un cuestionario, el cual fue aplicado a 60 estudiantes de dos cursos de inglés integrado para otras carreras en la Universidad Nacional, en Costa Rica. Con el uso de estos instrumentos se buscó conocer las experiencias de aprendizaje vividas durante los dos meses en que se aplicaron algunas mecánicas de gamificación en las lecciones. Posteriormente, se hizo un análisis de los datos obtenidos con las dos estrategias de investigación aplicadas, este proceso indica que la gamificación puede ser aplicada a cualquiera de la asignatura básica e inclusive en inglés, el uso de esta metodología cambia las dinámicas habituales de clase.

2.1.1 Antecedentes internacionales

A nivel internacional, el primer trabajo fue el de Guevara et al. (2023) nombrado ***“Gamificación para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones matemáticas en tercero***

básico.” En la indagación se busca estrategias que ayuden a resolver los objetivos en el aula, desarrollando el aprendizaje en el tercer grado de educación en el país de Chile, identificando errores y dificultades en las actividades, además, acude a usar materiales lúdicos y recursos tecnológicos, estas estrategias son un instrumentó potencial para el docente, mediante actividades se logra una interacción positiva del estudiantado en su contexto desarrollando nuevas habilidades. Esta investigación uso el método descriptivo, mostró que para resolver los problemas de su aprendizaje realizan métodos cualitativos como; entrevistas individuales semiestructuradas a los docentes entre mujeres y hombres aproximadamente a 18 docentes.

Sin embargo, los docentes han observado que los procesos de aprendizaje y sus elementos son cruciales para el desarrollo de los estudiantes, también han notado dificultades, como la falta de comprensión lectora y la falta de apoyo familiar. Se realizó un estudio con 15 estudiantes durante 45 minutos, y los docentes lograron captar la atención e interés de los estudiantes con una nueva propuesta de gamificación. Se expone que el estudio que se encontró en este contexto de gamificación, comunicación y educación posee estrategias y dinámicas que los estudiantes pueden realizar para desarrollar habilidades en el desarrollo de las asignaturas.

Es necesario reconocer que estos juegos se han convertido en uno de los principales entretenimientos de gran parte de la población estudiantil es por ello, que deben de ser aprovechados en el contexto de aula. La indagación muestra que los aprendizajes pueden convertirse en atractivos juegos utilizando la gamificación en el aula, que lleva a dificultades y competencias para lograr abarcar su contenido, el o la docente elabora su planificación para que sea una clase motivadora.

Como segundo antecedente internacional se encuentra la investigación de Bennasar-García (2022) nombrada “***La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana: Gamification in the Physical Education***

Classroom as a Didactic Strategy for Academic Motivation in the Dominican Republic” La indagación incluye a los estudiantes en los procesos de enseñanza. Por ello, el propósito fundamental de esta investigación plantea un estudio sobre la gamificación como estrategia motivacional en educación. En el proceso académico de República Dominicana, presenta la posibilidad de una herramienta adecuada para el desarrollo de las actividades escolares, específicamente en educación.

De modo que la investigación en este modelo muestra que la gamificación es el origen de estudio que contiene componentes significativos en el aprendizaje. Bennasar-García, (2022) Postula esta estrategia motivacional en la educación conlleva a realizar nuevas destrezas innovadoras para la enseñanza en el aula. La idea plantea una práctica fundamental que traslada la gamificación a una herramienta que ayuda a comprender los objetivos proyectados para mejorar la comprensión del estudiantado, siendo más emotivo en el aula sin dejar su contexto.

El tercer trabajo internacional seleccionado se desarrolló por Colomo-Magaña et al. (2020) y se tituló *“Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. Información tecnológica”* El objetivo de este estudio analiza el conocimiento de los docentes respecto a la aplicación de un examen gamificado para evaluar la asignatura de Historia en educación secundaria. La muestra la conforman 192 profesores de Geografía e Historia de la provincia de Málaga (España), separados en subgrupos, que aplicarán un examen tradicional, y otro realizará práctica experimental, que efectuarán como base lúdica. A ambos grupos se le administró un cuestionario estandarizado sobre evaluación gamificada. Los resultados reflejan que la prueba gamificada es mejor percibida por los docentes que la tradicional, encontrando diferencias significativas en todas las áreas analizadas. Fundamentando los resultados de este estudio, se concluye que la evaluación gamificada es mejor valorada por los docentes,

destacando como principales ventajas el aumento de la motivación y la capacidad de la prueba para dar continuidad al aprendizaje fuera del contexto escolar.

El cuarto trabajo es el de Fraga et al. (2021) nombrado “***Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria The impact of serious games in mathematics fluency: A study in Primary Education***” Se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental para poner a prueba una hipótesis, sin grupo control y con varios grupos experimentales, con la participación de 284 estudiantes de primero a cuarto, en Santiago de Compostela (España). En estos últimos años hubo una renovación del software educativo propiciada por la incorporación de diseños específicos apoyados en juegos. Los estudios previos sobre su uso no ofrecen datos exactos sobre el avance en el aprendizaje, tanto a nivel general como de contenidos concretos.

El objetivo principal es explorar el uso de juegos en las aulas de educación primaria, especialmente en la fluidez matemática del alumnado, atendiendo a la aplicación de gamificación y experiencia docente. Los resultados obtenidos mejoran significativamente de la fluidez matemática con el uso de juegos en los distintos cursos y grupos-aula estudiados. La estrategia de gamificación promueve un progreso aún mayor respecto a las aulas en las que no se ha implementado. Se presta atención en el tiempo de uso similar de los juegos por parte de profesores, con mejores resultados en fluidez matemática en el caso del grado de segundo. También se muestra la relación existente entre los resultados obtenidos y las calificaciones del alumnado. Las conclusiones señalan el potencial del uso de juegos diseñados específicamente para entornos escolares y cuestionan trabajos previos sobre las barreras generacionales en el profesorado.

Por último, la quinta investigación seleccionada fue la de Gurieva et al. (2019) nombrada “***Gamificación en educación básica: la enseñanza de la historia de México***” En este enfoque los estudiantes de educación primaria perciben diferentes cambios en sus procesos de desarrollo y por

lo que es necesario que en este nivel tengan oportunidades de adquirir conocimiento mediante actividades lúdicas en México. Actualmente, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), facilitan el aprendizaje en edades tempranas, siendo parte de nuestra vida y del mundo que nos rodea. La ocupación de estos recursos propicia en los educandos el interés por la investigación, desde las preguntas básicas hasta conocer el alcance de los hechos, favorece una educación didáctica, de mayor participación, actualizada, y por lo tanto apoya una mejor comprensión del contenido. El estudio previo del plan de estudio de tercer grado de primaria permitió ubicar la materia “La Entidad donde Vivo” como punto orientación útil para incrementar los aprendizajes esperados como el manejo del tiempo cronológico, el entorno geográfico, la identidad nacional y la pertenencia con su entorno.

2.2 Marco teórico referencial

La educación actualmente se encuentra en constante evolución, adecuándose a las necesidades del proceso de aprendizaje. En este contexto, la gamificación educativa puede implementar estrategias pedagógicas innovadoras con elementos de juego en entornos educativos para aumentar la participación, la motivación y el compromiso del estudiantado. Este enfoque se basa en la aplicación de dinámicas del juego en contextos lúdicos, en el aula, para transformar la experiencia educativa y potenciar el aprendizaje. Además, se busca incorporar la gamificación como un modelo innovador en las escuelas unidocentes, si bien responde a condiciones importantes pedagógicamente vemos que las escuelas unidocentes enfrentan varios retos al integrar dinámicas de juego, recompensas simbólicas y narrativas lúdicas. La gamificación para la escuela unidocente busca la manera de integrar y diseñar actividades lúdicas adaptadas a distintos niveles de aprendizaje para promover la colaboración entre estudiantes de diferentes edades, fomentar la autonomía, lograr optimizar el tiempo del docente al utilizar mecánicas reutilizables y dinámicas

que requieren menos intervención directa, en la escuela unidocente rural así como una adaptación contextualizada de las estrategias ya que el acceso al internet es limitado.

Para comprender la integración de la gamificación en las escuelas, es fundamental explorar conceptos como: educación, gamificación, pensamiento histórico que ofrecen una amplia visión de estrategias para crear materiales lúdicos que recrean, educan, que adquieren habilidades cognitivas y críticas. En este marco teórico, se explora cómo la gamificación puede potenciar la enseñanza de la historia estimulando la participación y el pensamiento crítico, innovando con nuevas actividades relevantes con el uso de materiales lúdicos como método.

2. 1 La educación rural

La educación rural desempeña un papel fundamental en la construcción de sociedades equitativas y sostenibles. En estas zonas rurales, donde la distancia, el acceso limitado a servicios básicos y la falta de infraestructura son parte de los desafíos cotidianos, garantizar una educación de calidad es clave para romper ciclos de pobreza y exclusión para la educación rural. Es un proceso por el cual los seres humanos edifican el conocimiento a través de sus habilidades, destrezas y valores que son transmitibles a otras personas, es un proceso individual y continuo que construye cada individuo (Jiménez y Murillo, 2011). La educación en el contexto rural se entiende como un espacio para el aprendizaje donde puede manifestarse el recuento de las prácticas educativas que se desenvuelven en las instituciones de educación, ubicadas en el contexto rural del país implicando la construcción permanente de una pedagogía particular desde el contexto educativo rural.

La educación lo rural se caracterizaba por un escaso desarrollo tecnológico, por el mundo del trabajo ligado exclusivamente a lo agropecuario, por sectores de baja densidad de población relativamente aislados, por el cual los seres humanos construyen el conocimiento a través de sus

habilidades, destrezas y valores que son transmitibles a otras personas. La educación es individual y la gamificación une los aprendizajes de manera dinámica y tiende a vincular la formación de cada persona desde el momento que tiene conocimiento de la misma (León, 2007) Por lo tanto, la educación está expuesta a cambios drásticos, es importante saber que es cambiante en los contextos rurales y urbanos así lo dispone el tiempo. Se debe integrar a los niños y niñas al aprendizaje, a la construcción de conocimientos, satisfaciendo las necesidades y creando un aprendizaje para vivir y estar seguro de sí mismos. La educación rural es la que imparten los docentes en zonas retiradas de las ciudades, las cuales deben contextualizar el currículo para lograr desarrollar un aprendizaje continuo y particular.

2.2 Pensamiento histórico

El pensamiento histórico se entiende como la capacidad de analizar, comprender y reflexionar sobre la historia. En otras palabras, se aprende a interpretar y dar sentido a los eventos pasados mediante estrategias que implican la memorización de fechas y hechos, iniciando de lo más simple a lo más complejo del pensamiento. Aprender historia en las aulas es transportar el pensamiento histórico, recordar y analizar aspectos del pasado al presente en las prácticas metodológicas. Por lo que se ha determinado como pensamiento histórico a un conocimiento que no es ni inconsciente ni natural, sino que requiere un proceso formativo gradual del conocimiento.

Como lo hace notar (Sáiz y Fuster, 2014) la restauración del pensamiento histórico no crea significaciones, sino que reconstruye los existentes dando lugar a nuevos conceptos únicos, que forman parte de la construcción de la enseñanza y aprendizaje de la historia. Los modelos conceptuales ayudan a comprender las estructuras científicas de las disciplinas que estudian la sociedad, tal como la remodelación en el funcionamiento memorístico y conceptual que fortalece las propuestas didácticas, se forman estrategias que permiten la inter- correlación de los conceptos,

fundamentando la historia como una forma de orden lógico que se puede trabajar en diferentes etapas educativas, obteniendo estrategias educativas que formaran parte de la representación histórica, que se muestran principalmente a través de la narración real y de la explicación para generar un pensamiento crítico y creativo.

El pensamiento histórico Santisteban (2010 a) destaca en repasar históricamente, implica pensar en términos de tiempo, trasladarse mentalmente a diferentes épocas y ser consciente de la dimensión temporal. Este proceso ayuda a desarrollar una comprensión histórica que conecta el pasado con el presente y proyecta hacia el futuro. Uno de los propósitos más importantes de la enseñanza de la historia es formar el pensamiento histórico, para dar al estudiantado materiales de comprensión o interpretación, que le permitan abordar el estudio de la historia con libertad para construir su representación en el pasado, y poder contextualizar y explicar los hechos históricos acontecidos, imaginando la distancia que los separa del presente.

Sin embargo, el pensamiento histórico se relaciona con el uso de materiales que se correlaciona en una línea del tiempo que forman los conceptos básicos de cada momento acontecido. Como expresa (Santisteban, 2010 b) un dato interesante del pensamiento histórico considera que el pasado pudiera haber sido de otra forma, los sucesos podrían haber tenido otra conclusión. No obstante, la formación del pensamiento histórico debe estar al servicio de una ciudadanía democrática, que utiliza la historia para demostrar al mundo actual los sucesos del pasado, pudiendo diferenciar con facilidad una historia que se estudia como un antecedente importante de hechos, datos, fechas, personajes o instituciones, fundamentando el aprendizaje de la historia basado en la comprensión de la construcción de la narración o definición histórica, de las correlaciones entre personajes, hechos y espacios históricos.

2.3 La Escuela Unidocente en Costa Rica

La escuela unidocente se caracteriza por la particularidad educativa de ser atendida por un solo docente que es el responsable de atender a los estudiantes de diferentes grados simultáneamente, dentro de un mismo espacio y jornada académica. Este tipo de escuela es muy común en zonas rurales donde la densidad de la población es baja y las condiciones geográficas impide la creación de centros educativos con más personal docente y más aula por nivel. Cada una de estas instituciones se considera como la primera puerta de acceso a la educación con que cuenta la población que habita en comunidades rurales. Los educadores tienen que atender a seis o tres niveles a la vez, asume un papel muy diferente al que tienen como profesionales en educación de otras escuelas, ya que debe proyectar el trabajo diario de tal forma que pueda estimular, ubicar y mediar los aprendizajes de una forma no directiva, puesto que no puede atender directamente a todos los niveles a la vez. Desde la posición de (Chaves, 2010) el docente de la escuela unidocente cumple con diversas funciones; enseña todas las áreas del currículo, enseña a los estudiantes de diferentes niveles de aprendizaje, organiza los espacios para implementar las estrategias pedagógicas constituyendo un aprendizaje colaborativo entre los estudiantes. Estas instituciones tienen sus diferencias con respecto a otras del sistema público, ya que en una misma aula se ubican a todos los estudiantes desde primero hasta sexto, con edades comprendidas entre los 6 y los 14 años. Por lo tanto, el Estado tiene como funcionalidad de continuar respondiendo a los modelos de educación y acceso, que el currículo nacional se contextualice a la diversidad de ruralidades, que el personal docente que las atiende se encuentre capacitado para asumir dicha tarea que este proceso requiere.

Es muy trascendental reconocer lo importante que son las escuelas unidocentes en las zonas rurales; se logra que la población obtenga su derecho humanitario a la educación gratuita y

oportuna, son clave para el desarrollo rural, se requiere continuar los aprendizajes como medios para que las personas puedan acceder a niveles superiores dentro del sistema educativo costarricense. Entonces, las escuelas unidocentes se convierten en una fortaleza cultural, lugar que permite el acceso al sistema educativo (Alvarado et al.,2022) sugiere, estos centros educativos en los territorios indígenas propician que se defiendan la lengua materna y la cultura nativa de los pueblos que habitan estos contextos. Las instituciones unidocentes forman una alternativa que permite a los niños y las niñas de comunidades rurales dispersas acceder a la educación, quienes de otro modo no tendrían la oportunidad de recibir la educación primaria completa, ya que sus hogares están muy apartados de los centros de población.

2.4 Gamificación como estrategia educativa

La gamificación se desarrolla como una estrategia metodológica innovadora que incorpora las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos propios del juego al proceso de aprendizaje. Esto se puede incluir en el salón de clase como una herramienta para evaluar el aprendizaje y fortalecer la motivación y las ideas al utilizar juegos en situaciones donde el estudiante debe realizar trabajo en equipo, ser un líder en el aula y construir su propio conocimiento. Las normas de la gamificación lúdica incorporan aspectos en el juego como: puntos, premios, desafíos y retos. El objetivo de utilizar la gamificación es aprovechar la motivación personal de cada estudiante y aplicarla en la realización de actividades lúdicas para mejorar el compromiso y el rendimiento académico. Este método puede ser una herramienta efectiva para realizar en el estudiantado un cambio de pensamiento al momento de ejecutar tareas determinadas, a su vez aprender a desarrollar nuevas habilidades adoptando nuevos comportamientos en su desarrollo. Como lo menciona Pérez-López y Navarro-Mateos (2022) según lo citó Kapp (2012) la gamificación no es solo jugar y ganar premios, debe de darle un sentido más educativo y profundizar los contenidos del currículo para

enriquecer el aprendizaje. Se propone que el educador ubique la gamificación en el contexto del estudiantado para poder desarrollar habilidades en diversos ámbitos y que se les aplique instrumentos de diagnósticos utilizando rubricas participativas y formativas para valorar su desempeño dinámicamente. Para el estudiante es significativo los resultados que puede generar el juego, los hará sentir con menos presión y más emoción, solucionando los desafíos con empatía y enriqueciendo sus conocimientos.

Las estrategias de gamificación se han desarrollado como herramienta que abarca varias áreas de la educación, permitiendo mejorar las relaciones entre docente y estudiante, facilitando conseguir contenidos en las asignaturas y combinarlas en las prácticas metodológicas. La gamificación ayuda en todas las áreas y espacio de las aulas, puede aplicar a todas las edades (Acedo y Villasmil, 2022) argumenta, Venezuela es un país que ha utilizado la gamificación en el campo educativo, formando y capacitando al personal docente con estrategias que se pueden utilizar en el aula, implementado también herramientas digitales para enfrentar los procesos educativos y de formación donde han cambiado la enseñanza, que han transformado la forma de lograr el aprendizaje.

Así que la gamificación ha utilizado ciertas prácticas lúdicas para facilitar el aprendizaje en los periodos (I y II ciclo) de primaria con recursos didácticos que el docente elabora antes para impartir la clase. Por otra parte, la gamificación educativa es fundamental en el proceso de aprendizaje del estudiantado, ellos aprenden haciendo y relacionando el juego con actividades en el aula, promoviendo la motivación a corto plazo. Por lo tanto, al incluir elementos del juego se logra aprovechar los espacios de aprendizaje y comprometer a los estudiantes a participar en los juegos, esto lleva un máximo compromiso para el docente al aplicar actividades de manera lúdica para alcanzar los procesos metodológicos, mediante las estrategias se aprovechan las

características del juego para motivar y comprometer a los estudiantes a participar en su contexto educativo.

2.5 Estrategias didácticas en educación primaria y en escuelas unidocentes usando la gamificación.

Las estrategias didácticas son los elementos que los docentes contextualizan en su zona para proporcionar y transferir el aprendizaje de los niños y niñas. Además, se consideran componentes que ayudan a enseñar y desarrollar los contenidos educativos para construir aprendizajes significativos (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software). Las estrategias didácticas para primaria en zonas rurales son elementales formativos en el contexto educativo para facilitar el desarrollo de las actividades pedagógicas. De acuerdo con Carrasco y Pérez (2014) tienen como propósito principal que los estudiantes exploren y asemejen mediante aspectos significativos que se dan en el proceso. El docente equilibra los contenidos procedimentales para no forzar el pensamiento de sus estudiantes en sus actividades.

También, se puede exteriorizar que las escuelas unidocentes son un modelo que tiene una gran riqueza en la exploración de su contexto rural, de forma que se pueden utilizar estrategias didácticas en la enseñanza del aprendizaje, el docente puede transformar los contenidos curriculares en concretos contextualizando desde su formación académica las lecciones impartidas, así establece y socializa con sus estudiantes utilizando su entorno educativo como un proceso de aprendizaje en la comunidad educativa. La herramienta introduce a los estudiantes en un proceso de aprendizaje maravilloso, en el que el docente involucra la creatividad del estudiantado con estrategias innovadoras. Se refleja la cooperación entre sus compañeros y buscan soluciones y enigmas que ellos mismos resuelven a partir de las estrategias que soporten el aprendizaje. El hecho de usar diversas técnicas fortalece la transformación de los aprendizajes de cada asignatura,

con el propósito que el estudiantado se motive y logre retroalimentar los conocimientos, lo cual refleja un mejor aprendizaje en el tema. Esteves et al. (2018) agregan que esto ayuda a mejorar las estrategias, para que estas sean claras e interesantes; esta actividad educativa estimula los sentidos, alcanzando mejor su objetivo cuando los estudiantes perciben el mensaje, además permite desarrollar la imaginación, haciéndola más agradable y adaptable para su aprendizaje.

Los métodos utilizados desde edades tempranas proporcionan en los niños un mejor aprendizaje y la posibilidad de tocar, indagar, descubrir, observar, mientras se preparan para la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores que sirven para que los docentes se interrelacionen mejor. Armas (2009) expresa son elementos que facilitan y conducen el aprendizaje en el estudiantado, también se consideran que ayudan a mostrar y desarrollar los contenidos del programa de estudio, para construir los aprendizajes significativos.

Promover el uso de nuevas técnicas mejora la calidad educativa tanto en escuelas rurales unidocentes. Citando a (Manrique y Gallego, 2013) la aplicación de las estrategias didácticas beneficia el proceso de aprendizaje en los estudiantes, por medio de la práctica con elementos reales que impulsan el gusto por aprender, así mismo estimulan el desarrollo de la memoria, la motora fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros puntos fundamentales. La práctica pedagógica es una alternativa importante para el aprendizaje práctico-significativo, depende en gran medida de la ejecución y desarrollo que haga el docente en su estrategia metodológica; por tal motivo, es preciso sobresalir para que el estudiantado utilice cosas diferentes, para avanzar progresivamente con otros objetos similares o materiales contextualizados en su área rural.

Capítulo III: Marco metodológico

En este capítulo se muestra la metodología de investigación, que dará una visión de los métodos de este estudio. En primer lugar, se abordará el enfoque de investigación, su tipo de investigación, participantes y estrategias metodológicas. Luego, se describirán las herramientas y técnicas que se utilizarán para recopilar datos y promover la propuesta de gamificación. Además, se detallará el proceso de implementación del juego educativo y se explicarán los métodos de análisis de datos que se emplearán para evaluar el impacto de la gamificación en las habilidades del pensamiento histórico.

Esta investigación busca mejorar la enseñanza de la historia y fortalecer las competencias del pensamiento histórico en los estudiantes de la escuela unidocente de Pejibaye. La gamificación busca enriquecer el proceso de aprendizaje, creando un ambiente educativo más interactivo y atractivo. Además, se incluye y refuerza los conocimientos de los estudiantes (Iquise y Rivera, 2020) postula que está desarrolla las clases de forma activa y dinámica, facilitando las actividades difíciles, conformando una retroalimentación positiva mediante premios, promoviendo el triunfo, la persistencia y aumenta el compañerismo, además fomenta la comunicación entre los estudiantes. El estudiantado alcanza sus metas a corto y largo plazo; el escolar y docente sigue el seguimiento sobre su rendimiento y destaca al estudiantado como actor principal de su propio progreso.

Para cumplir con los objetivos planteados, se llevará a cabo una investigación cualitativa en la escuela unidocente de Pejibaye, donde se observará y analizará las estrategias de aprendizaje de la historia que actualmente se utilizan. Se recopilará información a través de entrevistas y observaciones en el aula para identificar las prácticas pedagógicas empleadas. Desde esta base, se diseñarán estrategias de gamificación definidas para el aprendizaje de la historia, para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en los estudiantes. La estrategia se concentrará en

elementos como juegos de rol, desafíos, recompensas, y se adaptará al contexto dependiendo las necesidades de la población estudiantil del centro educativo.

Posteriormente, se realizará la estrategia de gamificación desarrollada y se evaluarán sus efectos mediante un análisis cualitativo de la experiencia educativa. Las herramientas que utiliza son; encuestas, entrevistas con los estudiantes y el docente para recoger sus percepciones sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades del pensamiento histórico. Además, se utilizarán instrumentos antes y después de la intervención para medir cualquier cambio en estas habilidades. Con base en los resultados obtenidos, se ajustará y perfeccionará la estrategia de gamificación para optimizar su efectividad, incorporando los aprendizajes y experiencias adquiridas durante la implementación del seminario.

3.1 Enfoque de la investigación

Para desarrollar este enfoque, se realizará un trabajo de investigación que se centra fundamentalmente en la orientación cualitativa. Navarrete (2004) menciona que investigar cualitativamente lleva a utilizar palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para comprender el entorno social mediante significados, pues se trata de percibir el conjunto de cualidades relacionadas con un fenómeno y utiliza descripciones detalladas de hechos. Es importante, promover una propuesta de gamificación diseñada para reforzar la enseñanza de la historia y el desarrollo de habilidades del pensamiento histórico entre los estudiantes de I y II ciclo de la escuela unidocente de Pejibaye.

La gamificación se presenta como estrategia pedagógica que propone la retención de conocimientos, la motivación y el compromiso del estudiantado para fomentar un aprendizaje más activo y participativo. Así mismo, se promueve la estrategia de gamificación, abordando aspectos relacionados con la selección de la población, estrategias metodológicas y la recopilación de datos.

La cual no solo busca mejorar la forma en que se enseña la historia, sino también cómo los estudiantes la perciben. Con esta investigación, se pretende mejorar la enseñanza de la historia y fortalecer las habilidades del pensamiento histórico, complementando las bases del proceso educativo haciéndolo más atractivo y efectivo.

3.2 Tipo de investigación

La investigación exploratoria es un tipo de estudio que se centra en investigar problemas poco definidos o desconocidos para entenderlos mejor. Este tipo de investigación es flexible y adaptable, ya que no busca resultados definitivos. Esta trata de descubrir nuevas ideas e identificar patrones y generar hipótesis que pueden investigarse más a fondo en estudios futuros. Usando métodos cualitativos como entrevistas, grupos focales y observaciones, la investigación exploratoria permite a los investigadores explorar áreas de estudio nuevas y establecer una base sólida para investigaciones a futuro. Según Claire (1965) citado por Nicodemes (2018) es una recopilación de información con el objetivo de formular problemas e hipótesis para una investigación más profunda y explicativa. Estos estudios exploratorios, también conocidos como estudios de formulación, tienen como propósito definir un problema para facilitar una investigación más precisa o el desarrollo de una hipótesis.

Este método busca acercar la investigación al contexto cotidiano de los centros educativos, tal como se aborda en el seminario. Propone una visión disciplinada y técnica para comprender la realidad de las aulas, que a menudo desconocen algunos educadores, e incorpora nuevas prácticas pedagógicas y experiencias educativas.

3.3 Participantes

Es un grupo de personas que se desea conocer información vivencial para desarrollar esta investigación. Pineda et al. (1994) deduce que el infinito o población puede estar formado por personas, animales, los nacimientos, instituciones, registros médicos, entre otros. Por lo tanto, esta investigación va enfocada a una población estudiantil de I y II ciclo, conformada por un unidocente, es el encargado de la parte administrativa y de impartir las lecciones teniendo a cargo 14 estudiantes de la escuela; con márgenes de edades entre 7 y 12 años, incluye integrar e implementar la gamificación educativa como parte de una estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento histórico. Por lo tanto, las personas estudiantes tienen un protagonismo directo con los resultados que se recopilan durante el trabajo de campo.

3.4 Estrategia metodológica

Para desarrollar los objetivos planteados, se propone la investigación cualitativa en la escuela unidocente de Pejibaye. Se observará y aplicarán estrategias para el aprendizaje del pensamiento histórico mediante entrevistas al docente, observaciones breves para identificar las prácticas pedagógicas empleadas. A partir de esta información, se diseñarán tres estrategias de gamificación para el aprendizaje de la historia, con el propósito de fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en los estudiantes estas son, estrategias que incluyen juegos, desafíos y recompensas, que se adaptarán a las características y necesidades de la población estudiantil. Además, se observará el impacto que realiza la gamificación en el proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos se ajustarán progresivamente para mejorar las estrategias de gamificación durante la implementación del seminario.

Para la estrategia se requirió poner en práctica algunas herramientas de ludificación y digitalización, para trabajar con los estudiantes de la escuela de Pejibaye, la cual cuenta con una

población de I y II ciclos, se trabaja con el plan de Estudios sociales del segundo periodo 2024. Por lo tanto, se desarrollaron las siguientes actividades en la escuela unidocente de pejibaye: escape room, la cual fue implementado y contextualizado, utiliza imágenes del pueblo y la narración que se construyó con historia local de Pejibaye, cada reto tenía una recompensa, se vincula el desarrollo del pensamiento histórico al utilizar los contenidos del programa vigente del Ministerio de Educación Pública. La segunda estrategia es; el Gran Banco se constituyó con el temario de los símbolos nacionales, la flora y fauna de Costa Rica, desarrollando habilidades psicomotoras, trabajo en equipo y reconocimiento de gran parte de nuestra identidad nacional.

Como tercera estrategia, se implementó el juego (Rally) Búsqueda del Tesoro: La logística se construyó de manera, divertida de acuerdo con el nivel de comprensión de los estudiantes con edades de siete y doce años, el tema involucra nombres de personaje reconocidas en la comunidad. Así mismo, la búsqueda de elementos determinados, para lo cual se elaboró un cuento, con la temática, el rompecabezas alusivo al tesoro que correspondía encontrarlo al final del reto. Como aprendizaje se promueve una enseñanza más atractiva y significativa, donde se relaciona el trabajo en equipo y colaborativo demostrando que los espacios de aula se pueden reforzar con el uso de la gamificación.

3.4.1 Técnicas de investigación

En esta sección se exponen las técnicas que se utilizaran mediante; qué acciones y cómo se desarrolla el proceso de investigación. Por lo tanto, se requieren de instrumentos apropiados y eficientes para la recolección de la información. Barrantes (2002) revela en este espacio se pretende que exista una particularidad de parte del investigador y que se elaboren instrumentos sean oportunos a la actividad, se delimita la técnica como un conjunto de instrumentos de medición, elaborados con base en los conocimientos investigados. Cabe subrayar que las técnicas

son parte fundamental para desarrollar instrumentos que arrojarán aspectos necesarios para la recopilación del sondeo. La presente técnica de investigación se compone de; instrumento de observación no participante por intervalo breve, entrevista a profundidad para la persona docente y taller diagnóstico para el estudiantado.

3.4.1.1 Instrumento de observación no participante por intervalo breve.

Este instrumento de observación no participante por intervalo breve se caracteriza por visualizar a los estudiantes sin intercambiar preguntas y sin que sientan observados, lo que significa que el investigador recolecta la averiguación visual, toma nota de lo que observa, detalla dónde y cómo se desarrollan las actividades, pero no presenta los instrumentos a los participantes. Así mismo, es conveniente que la observación sea muy discreta para no interrumpir la recolección de los datos, se mantiene una distancia prudente. La técnica requiere que el estudiante no perciba que es observado o evaluado por la persona investigadora, detalle importante de la persona a cargo es su ética, delimitarse solamente a recolectar la información alusiva a su investigación, su papel es observar, escuchar, registrar, interpretar y mantener la privacidad de su instrumento y anonimato. Peña (2015) agrega la técnica es utilizada por individuos investigadores para la recolección de datos; la cual se realiza en el lugar de campo y no se interactúa con la población a la que se observa, es un método muy eficiente, debido a que el observador no es parte del desarrollo del medio en el que se encuentra, por cabeza se involucra en su objetivo por lo tanto los resultados se anotan de forma privada, manteniendo la identidad del encuestado u observado, logrando implementar un trabajo de campo cualitativo donde se requiere obtener un resultado, al visualizar y tomar nota, para luego evaluar las derivaciones.

3.4.1.2 Entrevista en profundidad para la persona docente.

En la entrevista a profundidad, el entrevistador es el responsable de recopilar la reseña en forma clara y oportuna. Además, centra su responsabilidad y su desempeño en desarrollar su trabajo de campo, dado que no siempre existe una segunda oportunidad para profundizar o aclarar la indagación conseguida durante el primer encuentro. Citando a Taylor y Bogdan (2008b), al utilizar la entrevista de profundidad estructurada representa que las preguntas fueron formuladas con antelación y los informantes fueron seleccionados cuidadosamente. Durante el desarrollo de la entrevista, se decidió profundizar en ciertos aspectos más que en otros, puesto que el interés para la información recopilada. [Apéndice A: Entrevista a profundidad para la persona docente](#)

3.4.1.3 Taller diagnóstico para el estudiantado

Se puede definir como un tipo de investigación, cuyo objetivo es descubrir las características del contexto, debe ser realizado en espacios cortos, para su ejecución se confía aplicarlo en tres etapas, por lo que se trata de realizar una técnica operativa y práctica, donde el instrumento arrojará los resultados que determinen los objetivos, además se observarán elementos de juicio de orden cualitativo que se utilizarán para la fundamentación del seminario.

3.4.2 Categorías de análisis

Este apartado hace referencia al sujeto de estudio de investigación que aborda la gamificación en la enseñanza para fortalecer el pensamiento histórico. Así mismo, se establecen las categorías de análisis como característica, de la misma forma la investigación cualitativa permite resumir los datos recopilados. Además, su objetivo es obtener conceptos para facilitar y desarrollar el fenómeno de investigación con sustento teórico que sistematizan los datos. Definiendo las categorías se describen en el siguiente apartado.

3.4.2.1 Enseñanza de la Historia en Educación Primaria

La enseñanza de la historia se ha posicionado desde un modelo positivista y tradicional, que se ha desarrollado con un aprendizaje memorístico, utilizando libros de texto y una transmisión de relatos. Además, se podría considerar una propuesta para la enseñanza de la historia que se base en entornos que faciliten la construcción del pensamiento histórico. El modelo integraría conocimientos históricos y permitiría a los estudiantes representar el pasado de manera crítica y reflexiva. Algunos autores plantean propuestas didácticas basada en la adaptación de los contenidos curriculares haciendo uso de las múltiples opciones actuales. Desde el punto de vista de Ayala (2018) la enseñanza de la historia es un elemento del conjunto general de la didáctica. Las discusiones teóricas sobre la historia permanecen inmersas en los debates relativos a la didáctica y a la pedagogía.

3.4.2.2 Aprendizaje de la Historia en Educación Primaria

Cuando hablamos de aprendizaje, debemos recordar que es el punto de partida para adquirir y desarrollar conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Estos elementos ayudarán a los estudiantes a comprender su presente a partir del pasado de manera cada vez más autónoma. Es fundamental que en estos niveles se integren tanto aspectos informativos como formativos, para apoyar el desarrollo integral del estudiante. Por lo tanto, se espera que en esta etapa el estudiantado adquiera la mayor cantidad posible de información histórica, es decir, que comprendan la historia nacional e internacional desde la antigüedad hasta nuestros días.

Se debe esperar que aprendan a convertir información histórica en conocimientos, lo cual implica crear un buen equilibrio entre lo académico y la vivencia implementando técnicas, logrando fortalecer el desarrollo del pensamiento histórico en la asignatura de estudios sociales. Sarmiento (2007a) destaca la existencia de diversas teorías que hablan de la conducta humana, las

teorías sobre el aprendizaje tratan de exponer los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de averiguación o conceptos, las estrategias cognitivas, destrezas motoras o actitudes.

3.4.2.3 Estrategia de gamificación centrada en el pensamiento histórico

La gamificación ha logrado cambiar esta situación en la enseñanza de la historia con la inclusión de la didáctica para el desarrollo de competencias asociadas al pensamiento histórico, a partir de modelos existente que vinculan libros de texto y la forma de presentar la información con las características del juego o actividad que se desea gamificar. Este prototipo ayuda a impulsar la propuesta de la gamificación didáctica, aplicando esta metodología de aprendizaje. Empleando las palabras de Sánchez y Colomer (2018 a) la técnica se caracteriza por incluir mecánicas propias de los juegos en sectores que no están relacionados con estos. Son muchas las ventajas que conlleva su introducción, entre ellas, un aumento progresivo de la motivación que van adquiriendo las personas estudiantes y el uso del aprendizaje mediante la experiencia.

3.4.2.4 Implementación de la propuesta de gamificación

La gamificación se considera como una de las innovaciones pedagógicas con resultados gratificantes, ya que esta se considera una estrategia relevante en las necesidades de la persona estudiante donde su integración educativa motiva el desarrollo del aprendizaje.

Algunos autores plantean la implementación de la gamificación como una herramienta importante que se encuentra en la intersección de los juegos y la psicología. Desde la posición de Gallego y de Pablos (2013) sostiene la experiencia del usuario a su vez es una práctica que busca la colaboración entre usuarios, para obtener mediante el juego estrategias de creación de valor. Empleando las palabras de Gaitán (2013) es transcendental resaltar y recalcar que la gamificación

tiene un extenso y variado campo de aplicación, ya que se ha introducido en muchas áreas más allá de la educación, mejorando algunos conocimientos, habilidades, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

3.4.2.5 Alcances de la gamificación en educación primaria para el fortalecimiento del pensamiento histórico

En la educación la gamificación se utiliza como soporte para los docentes, innovando de manera pedagógica en los diseños de la historia, donde los juegos fueron eficientes para la imaginación del estudiantado mejorando el rendimiento académico. El estándar de aprendizaje gana espacios en las aulas gracias a metodologías de formación lúdica, que interiorizan conocimientos de forma más divertida, generando una experiencia positiva. Gaitán (2013) define la gamificación como una técnica de enseñanza, trasladando los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de mejorar los resultados académicos, ya sea para absorber mejor los conocimientos del pensamiento histórico; desarrollando habilidades entre las acciones concretas del juego para abarcar los objetivos de la maya curricular.

3.4.2.6 Estrategias de gamificación para fortalecer el pensamiento histórico en la Escuela Pejibaye de Guatuso.

La estrategia se realiza retomando la pregunta de investigación ¿Cuáles actividades que involucren la gamificación podrían promover habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la Escuela de Pejibaye de Guatuso?”. Siendo esta una forma transcendental de interés y motivación para el estudiantado es por ello que la estrategia utilizada, logrará captar la atención del estudiantado al presentarles la historia de una manera diferente a lo que comúnmente conocían en el aula. La gamificación es una estrategia dinámica y efectiva que motiva a los estudiantes a implementar herramientas para alcanzar las habilidades en el pensamiento histórico,

mediante la utilización de desafíos, retos, insignias, medallas y puntos, además, fortaleciendo los conocimientos del pensamiento histórico.

Teniendo en cuenta a Sánchez y Colomer (2018b) la gamificación como un modelo de actividades gamificada que han ido relacionado habilidades como, por ejemplo, investigar, pensar de forma crítica e interpretar el papel acorde con la época. La técnica de la gamificación ha vinculado el pensamiento histórico con actividades que se aplican en el aula para fortalecer las bases de las secuencias didácticas que establezcan el sondeo a partir del modelo de aprendizaje. Así, cuando el estudiantado logra desarrollar el pensamiento histórico y adquirir conciencia de los conocimientos encuentra la oportunidad de desarrollar un enfoque diferente, de analizar y percibir las circunstancias de cualquier acontecimiento histórico.

3.4.3 Validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se planteó en dos etapas. En la primera se realizó una revisión, por parte de un experto en educación rural que indicó cada uno de los elementos que los instrumentos tenían que incorporar. Esta revisión se ejecutó por el Máster Jonnathan Arce Rodríguez y se puede observar en el siguiente enlace: [Revisión de instrumentos](#)

La segunda etapa; plan piloto, fue la validación de campo en la que se aplicaron dos instrumentos que sirvieron para recopilar antecedentes y ajustar detalles de las demás técnicas que se aplicarán posteriormente. En esta etapa, se visualizó la necesidad de ampliar en algunas conceptualizaciones dado el desconocimiento de la población participante. Derivado de esta aplicación se corrigieron dos preguntas de la entrevista al docente, dado la confusión que presentó el instrumento.

3.5 Matriz operacional

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|---|---|---|---|--|---|--|
| ¿Cuáles actividades que involucren la gamificación podrían promover habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela de | Analizar cómo diferentes estrategias pedagógicas podrían involucrar la gamificación en el desarrollo de habilidades del pensamiento histórico en el | Reconocer estrategias de aprendizaje de la historia utilizadas en el centro educativo, para identificar la forma en que se desarrollan los contenidos | Estrategias de aprendizaje de la historia en el centro educativo. | Se comprende cómo los procesos pedagógicos que se utilizan para el desarrollo de contenidos históricos en la educación primaria. | Entrevista a profundidad para la persona docente. Observación no participante por intervalo breve en las clases de enseñanza de la Historia. | Preguntas: (1,2,3,4,5,6,7,8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 y 15). Indicadores: (1,2,3,4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11). |

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|----------------------------------|--|---|---|--|---|---|
| Pejibaye de Guatuso? | estudiantado de la escuela de Pejibaye de Guatuso, para reconocer cuales son los efectos en el aprendizaje de la historia. | vinculados con la Historia comunitaria. | | | | |
| | | Reconocer espacios de mejora pedagógica que podrían implementar estrategias de gamificación para la enseñanza de la | Aprendizaje de la historia en educación primaria. | Fomenta un mayor compromiso y comprensión por parte de los estudiantes a través de la aplicación de principios y dinámicas propias | Estrategia de gamificación para la enseñanza de la Historia | Actividad 1: cuarto de escape. Actividad 2: Búsqueda del tesoro histórico de gamificación. |

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|---------------------------|------------------|--|--|---|--|--|
| | | historia comunitaria en la escuela unidocente de Pejibaye. | | de la gamificación. | | Actividad 3: Reto gamificado del Gran Banco. |
| | | Valorar los efectos de la gamificación en el aprendizaje de las habilidades del pensamiento histórico con el estudiantado de | Uso de la gamificación en el aprendizaje de la historia. | Adapta los desafíos y actividades en diferentes niveles de destrezas, proporcionando la caracterización en el aprendizaje | Observación no participante por intervalo breve para contrastar resultados. Entrevista semiestructura | Indicadores: Preguntas (1,2,3 y 4) Preguntas: (1,2,3,4 y 5). |

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|---------------------------|------------------|--|---|--|---|--|
| | | <p>la escuela unidocente de Pejibaye, para la promoción de diferentes estrategias pedagógicas que se pueden utilizar en el aprendizaje de la historia.</p> | <p>Alcances de la gamificación para fomentar el pensamiento histórico</p> | <p>para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante.</p> <p>Comprueba elementos lúdicos y dinámicas del juego para crear experiencias educativas más participativas y efectivas en el</p> | <p>de validación de resultados para el estudiantado.</p> <p>Entrevista a profundidad para la persona docente.</p> <p>Observación no participante por intervalo breve en las clases de</p> | <p>Preguntas: (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15)</p> <p>Indicador: (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 y11)</p> |

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|----------------------------------|-------------------------|------------------------------|-------------------------------|--|---|---|
| | | | | <p>ámbito del pensamiento histórico.</p> | <p>enseñanza de la historia. Estrategia de gamificación.</p> <p>Observación no participante por intervalo breve para contrastar resultados.</p> | <p>Cuarto de escape, búsqueda del tesoro y reto gamificado: gran banco.</p> <p>Indicadores: (1,2,3 y 4)</p> |

| Pregunta de investigación | Objetivo general | Objetivos específicos | Categorías de análisis | Definición conceptual | Descripción de técnicas de investigación | Descripción de instrumentos de investigación |
|----------------------------------|-------------------------|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|---|---|
| | | | | | Entrevista semiestructura de validación de resultados para el estudiantado. | Preguntas (1,2,3,4 y 5) |

3.6 Consideraciones éticas

Para la implementación de esta investigación es importante el diálogo oportuno, respetando las normas del aula los valores éticos en conformidad de preservar la identidad del docente y el estudiantado que nos brinda la oportunidad de compartir en su espacio formativo. Para profundizar en el tema para obtener información relevante como el estudiantado adquiere y desarrolla el aprendizaje del pensamiento histórico. Por lo tanto, se solicitó permiso al director del centro educativo, padres de familia o encargados para desarrollar la propuesta de gamificación centrada en el desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de I y II ciclo de la escuela. Por medio de un consentimiento instruido se coordina con la DER y se reenvía al docente a cargo de la institución. [Anexo](#)

Capítulo IV: Resultados

En este apartado, se presentan los resultados obtenidos después de la ejecución de la gamificación en el aprendizaje de la historia. Se comparan aspectos clave como el nivel de motivación, desempeño académico, la participación en las actividades y la percepción general de la metodología. Además, se indagan los beneficios y desafíos de esta estrategia, proporcionando datos y reflexiones sobre su efectividad en el ámbito educativo. Al integrar elementos de juego como desafíos, recompensas, narrativas interactivas y competencias, se busca transformar el estudio de los hechos históricos en una experiencia dinámica y atractiva.

4.1 Presentación de resultados

En esta investigación, se mostrarán los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos utilizados, los cuales fueron: la entrevista en profundidad con la persona docente (se realizó una vez con una duración de aproximadamente 40 minutos), la observación por intervalo breve (se realizó en el aula dos veces con una duración de 40 minutos cada una), observación no participante (se realizó en el aula con la duración de 80 minutos), una entrevista semiestructurada tras la implementación de las estrategias gamificadas en la enseñanza de la historia (con la población estudiantil con una duración de 1 hora). Se compararon los indicadores como; el nivel de compromiso, su desempeño académico y la mejora en la comprensión de los eventos históricos. También se destacaron los beneficios y los retos encontrados en el proceso, proporcionando una visión integral del impacto de la gamificación en el aprendizaje. En la actualidad, la educación enfrenta el desafío para captar el interés y la atención, donde la tecnología y el entretenimiento digital juegan un papel superior. La gamificación ha surgido como una estrategia transformadora que busca convertir la enseñanza tradicional en una experiencia más interactiva. De esta manera, se busca contribuir al desarrollo de metodologías didácticas que potencien el aprendizaje

significativo y el interés de los estudiantes por el pasado, promoviendo una educación más dinámica.

4.1.1 Estrategias de aprendizaje de la historia en el centro educativo

Para comprender el contexto de la gamificación en la historia, se plantean estrategias de aprendizaje que involucran el juego como enseñanza para adquirir conocimientos significativos en el estudiantado. Estas intervenciones son herramientas que ayudan al proceso de formación, a partir de las estrategias utilizadas, su uso posibilita el desarrollo de habilidades promoviendo el trabajo en equipo con elementos que resultan útiles para la transcripción de los contenidos modificando las técnicas didácticas. La evaluación que se realiza antes y durante su aplicación con las estrategias de gamificado en la escuela unidocente, así como el manejo de las metodologías e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes esperados durante el proceso esto conduce de manera que se analiza y observa cómo avanzaron los aprendizajes implementados con el uso de la gamificación durante su aplicación.

Se diseña esta investigación, para el centro educativo unidocente utilizando la gamificación como la estrategia que incluye el juego en el aprendizaje, como enfatiza Alvarado (2016), su aplicación en las clases requiere una detallada y de una mediación consciente con las herramientas que se utilizarán para alcanzar los objetivos propuestos las estrategias que se basan en diversos métodos, técnicas y recursos. Para un acercamiento de manera efectiva en la clase, es necesario planificar cuidadosamente el proceso de enseñanza y seleccionar los utensilios adecuados para alcanzar los objetivos planteados cuando se trata de temas complejos.

Las actividades deben ser preparadas para promover el interés de los estudiantes, de manera que el único responsable sea el docente, que va a profundizar en los contenidos curriculares con instrumentos para evaluar el aprendizaje contribuyendo al desarrollo cognitivo. Para elaborar el

trabajo se diseñaron instrumentos que arrojaron resultados que se ajustan a la enseñanza de la historia. Con los instrumentos se identificaron fortalezas y debilidades de la población participante que permitieron reflexionar sobre sus métodos de enseñanza-aprendizaje. Esto promovió detectar áreas de mejora en el desarrollo de estrategias más efectivas. Los efectos demuestran que se puede promover un ambiente de aprendizaje más interactivo, utilizando adecuadamente los espacios del aula, para mejorar el progreso del aprendizaje (OIB, 2024, mayo 2, indicador 1 y 2). Se debe tomar en cuenta los elementos que acompañan el aprendizaje para evaluar el desarrollo cognitivo del estudiantado. Se pretende que el desarrollo de técnicas innovadoras cambie de forma positiva cada etapa del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con base en Lozano (2018) la sociedad está en constantes transformaciones, lo que impacta claramente a la educación. El docente debe desenvolverse para lograr aptitudes competitivas que respondan a una enseñanza con eficacia, acondicionado las demandas actuales, los docentes deben facilitar el aprendizaje en un entorno de innovaciones, estimulando el progreso de prácticas contextualizadas y personales a través de procedimientos establecidos pedagógicamente. Lo que involucra una modificación continua de aplicar nuevos métodos de aprendizaje. Zambrano et al. (2018) analiza las habilidades formativas son un conjunto esencial en el campo educativo que implementa la persona docente con el objetivo de proporcionar la formación y el aprendizaje, mediante la práctica de metodologías didácticas que ayudan a optimizar la comprensión de modo que estimule el pensamiento crítico. Montenegro y Villacís. (2024) postula el campo educativo requiere de una logística estructurada planificando organización de los materiales necesarios para implementar mejoras del currículo de manera exhaustiva y crítica. La persona docente debe refrescar sus los aprendizajes de los estudiantes para mejorar de su propio aprendizaje.

El docente implementa diversas metodologías de enseñanza, recurriendo al uso de dictado, libros de texto y pizarra, desarrollo actividades comunes en el aula (OIB, 2024, mayo 2, indicador

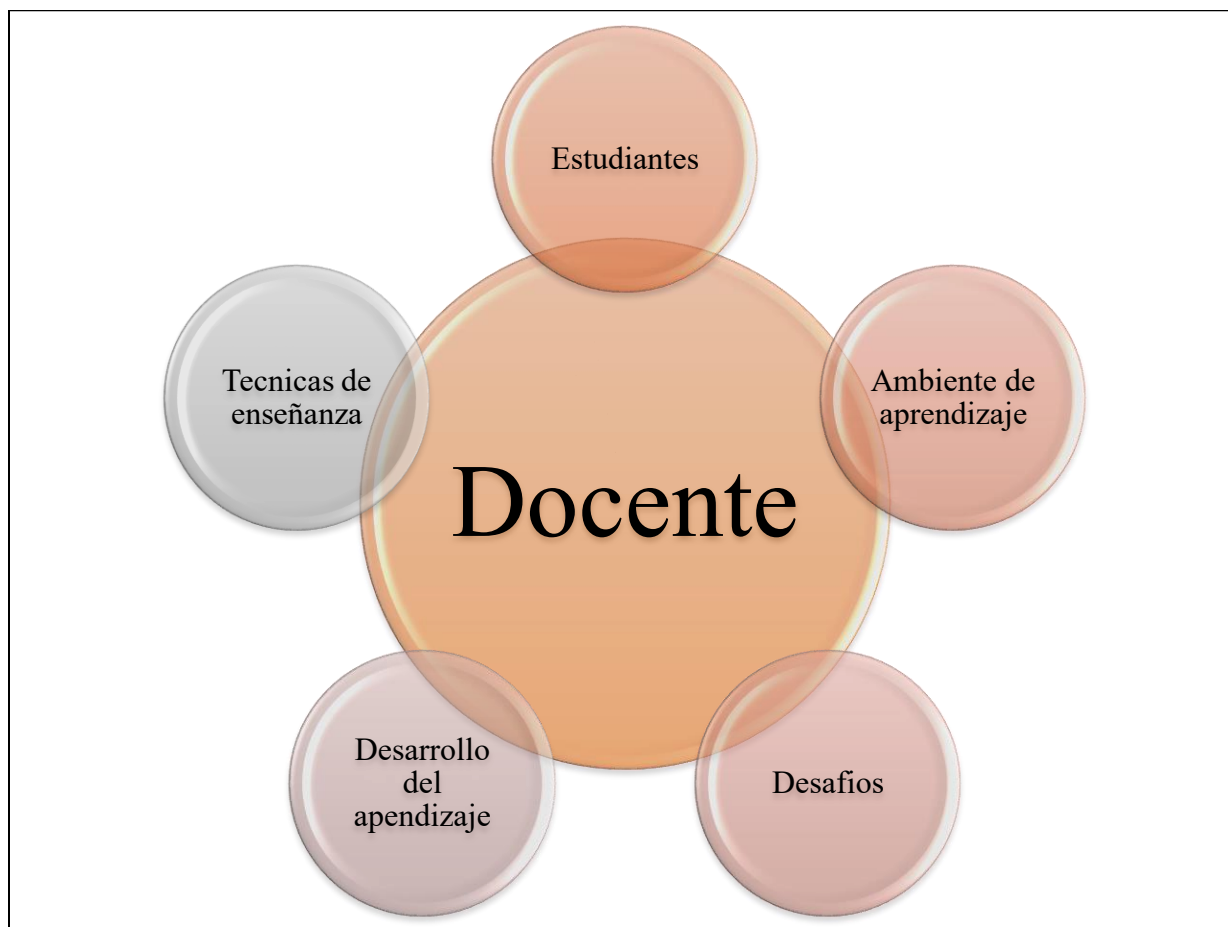
3, 4 y 5). De lo anterior, se requieren espacios creativos donde los estudiantes pueden usar sus propias habilidades y conocimientos. Pamplona-Raigosa et al. (2019) describen que el docente en algunas ocasiones se permite dar sus clases sin preparar estrategias innovadoras, por lo cual no usan material gamificado y sus planificaciones no son contextualizadas, al contrario, asumen que los estudiantes ya reconocen el tema de estudio y comprenden el ámbito donde viven, además, por lo cual no implementan nuevas habilidades, para el estudiantado que se abruma y baja su nivel de aprendizaje. La enseñanza de la historia requiere que el alumnado esté activo, motivado e incluido en dicho asunto. La investigación realizada demuestra que el uso de la gamificación puede mejorar los resultados de aprendizaje en diferentes contextos.

La investigación ha demostrado que el uso de elementos y dinámicas propias del juego en contextos educativo es una estrategia efectiva para mejorar los resultados del aprendizaje. Al incorporar juegos como recompensas, desafíos, narrativas inmersivas y retroalimentación inmediata de los contenidos de estudio con la gamificación transforma la enseñanza en una experiencia dinámica e interactiva, despertando el interés y el compromiso de los estudiantes. Esta metodología permite contextualizar los contenidos de manera más significativa, facilitando la comprensión de procesos históricos complejos y fomentando una conexión emocional con los eventos estudiados. Por ejemplo, actividades como simulaciones históricas, resolución de "misiones" basadas en hitos del pasado o competencias por equipos pueden convertir un tema aparentemente abstracto en una vivencia cercana y relevante.

[\(Planeación\)](#)

Figura 1

Proceso de enseñanza- aprendizaje y desafíos



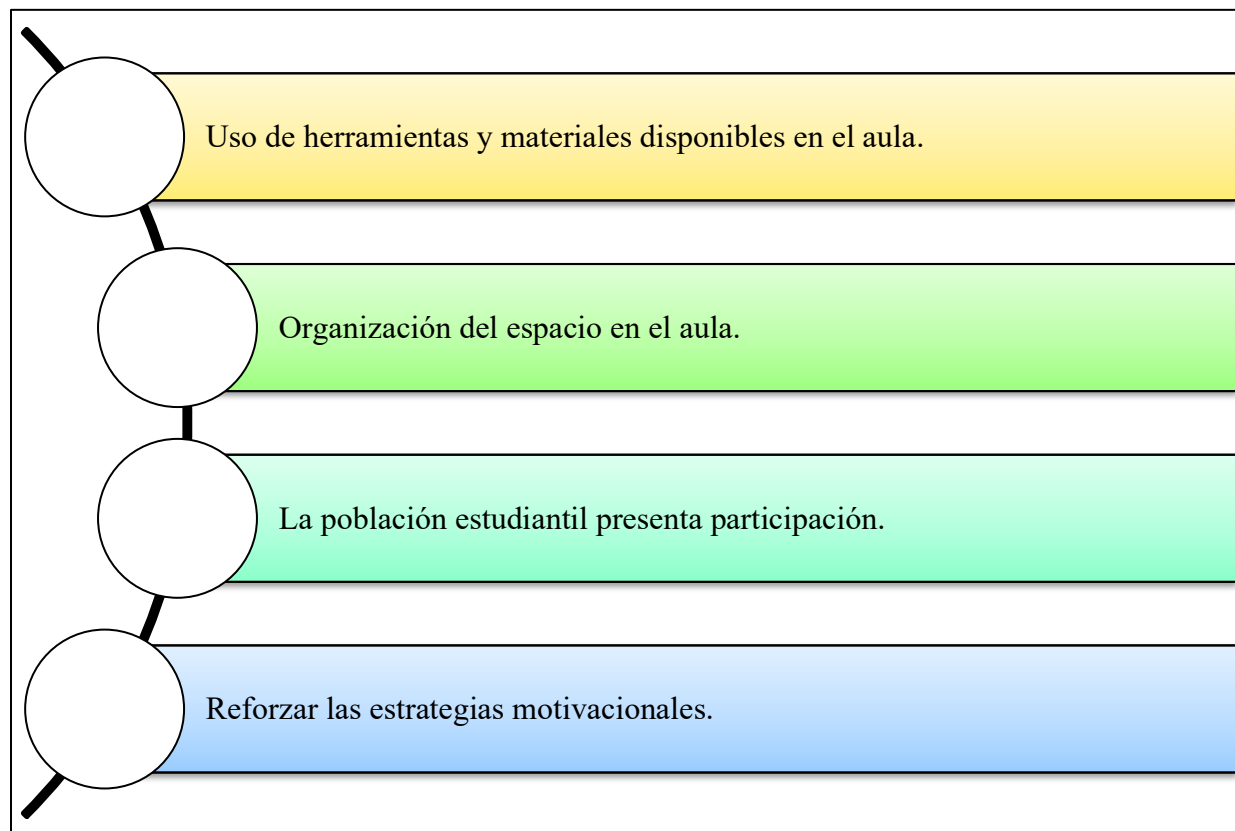
Nota. La figura representa las etapas de la enseñanza de la historia según la observación. La figura se elaboró con datos de la (OIB, 2024, mayo 2, indicador 1, 2, 3, 4 y 5).

La historia se transfiere como aprendizaje educativo, incorporando la metodología de la gamificación para los procesos de enseñanza en la mediación pedagógica, se muestra cómo la intervención puede incluir juegos atractivos y motivacionales. Parker y Thomsen (2019) sostienen que el juego incorpora recursos innovadores y creativos que pueden transformar la realidad educativa. Por eso, los educadores han empezado a incorporar actividades lúdicas para motivar, permitiéndoles aprender de forma más entretenida y alineada con sus intereses, o como método para promover aprendizajes significativos.

Durante la observación se logró documentar que la participación del estudiantado durante las clases de historia se basó en una metodología poco interactiva con el uso de materiales como lecturas guiadas y prácticas en el libro (OIB, 2024 mayo 2, indicador 6,7,8 y 9). De acuerdo con las propuestas cotidianas de enseñanza, las clases se ubican dentro de las “tradicionales” que en concordancia con Luján-Mora (2013) algunas ventajas con respecto a otras metodologías, puesto que son más sencillas y rápidas de aplicar, pues son conservadoras y ampliamente utilizada por los docentes donde se ha identificado que existen periodos cortos de atención del estudiantado entre 15-20 minutos separados por pequeños lapsus de 1-2 minutos donde se distraen y dejan de prestar atención. Este modelo de atención fragmentada resalta la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas al ritmo cognitivo del estudiantado. Por ejemplo, modificar las sesiones en bloques con contenidos de la maya curricular, intercalados con pausas activas para reflexionar, realizar actividades lúdicas o simplemente descansar, puede mejorar significativamente el enfoque y la retención de datos. Estas pausas no solo permiten un "reseteo" mental, sino que también pueden aprovecharse para fomentar la interacción y el compromiso del estudiantado mediante preguntas, discusiones breves o ejercicios dinámicos.

Figura 2

Métodos de enseñanza por la persona docente

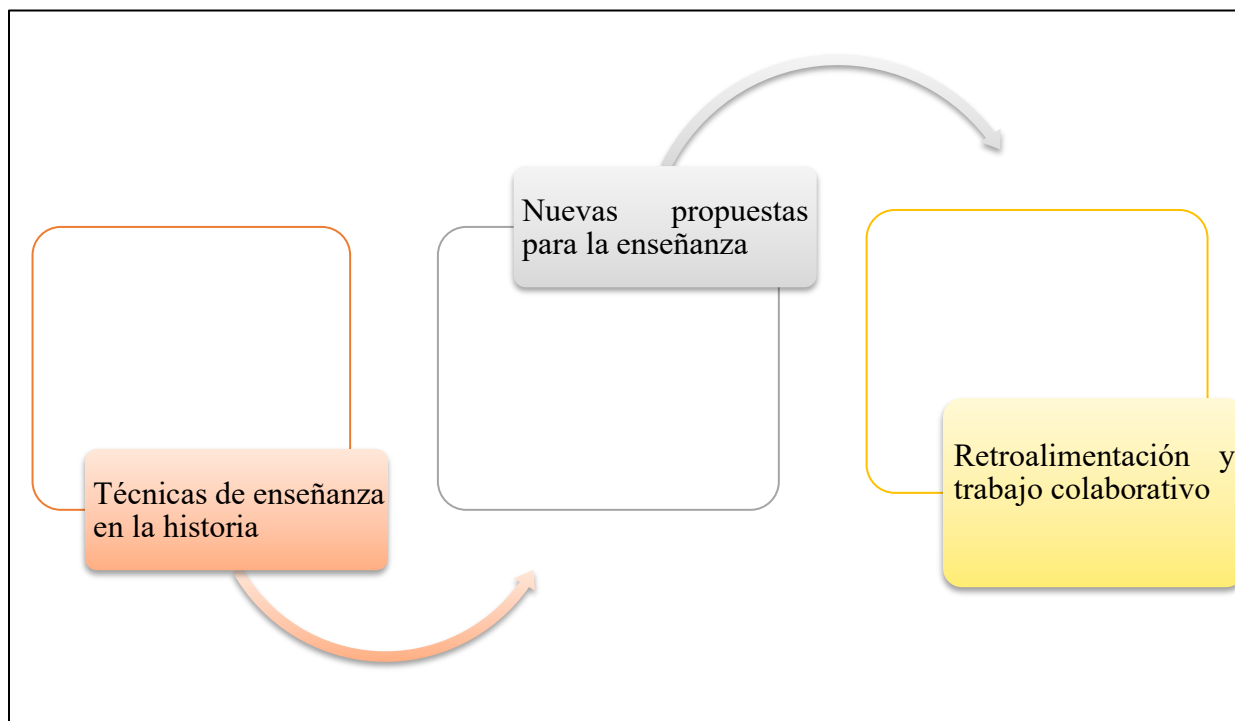


Nota. La figura representa la participación de la enseñanza. La figura se elaboró con datos de la (OIB, 2024, mayo 2, indicador 6,7,8 y 9).

Tal la observación, se requiere reforzar algunas técnicas de enseñanza de la historia. Algunas de estas podrían incluir elementos del juego, retos, aprendizaje adaptativo e inclusive la gamificación para llevar a un fortalecimiento del razonamiento histórico. Es rescatable que los estudiantes retroalimentan los conocimientos de manera positiva, mediante una lluvia de ideas planteada en clase, también se recalca la participación y trabajo colaborativo (OIB, 2024, mayo 2, indicador 10 y 11). Meneses (2019) recomienda en la sociedad actual la enseñanza es cambiante e innovadora, los métodos han evolucionado para el desarrollo de nuevos conocimientos de los escolares, logrando una clase inspiradora para el establecimiento de nuevas habilidades.

Figura 3

Metodología y enseñanza en historia



Nota. La figura representa metodología de enseñanza. La figura se elaboró con datos de la (OIB, 2024, mayo 2, indicador 10 y 11).

El docente juega un rol transcendental cuando diseña y aplica herramientas para la enseñanza de la historia, promueve un ambiente de aprendizaje interactivo que potencia la curiosidad y colaboración de los estudiantes. La gamificación podría realizar cambios significativos en la enseñanza de historia, creando espacios más atractivos y motivadores para mejorar las técnicas en el aula. El docente mencionó que el pensamiento histórico podría potenciar cambios para mejorar el futuro de la sociedad (EPPD, 2024, mayo 2, preguntas 1). Bain (2017), apuntó que la historia es un proceso que surge de manera natural, implica ir más allá de una simple

narración de hechos, para transformarse en una historia que enseñe a la sociedad, adquirir conocimientos y desarrollar una comprensión más profunda del presente.

La enseñanza de la historia en educación primaria es esencial para el desarrollo de habilidades y conocimientos con la formación de una perspicacia de los hechos históricos. Las principales ventajas son la capacidad de fomentar el pensamiento crítico y el desarrollo de un conocimiento histórico. El docente enfatizó que, en la actualidad el conocimiento histórico se sigue adquiriendo por procesos de aprendizaje que implican la memorización de los acontecimientos (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 2). Desde el punto de vista Lahera y Pérez (2015) el aprendizaje de la historia proporciona un acercamiento al pasado, que se puede enlazar con lo que se vive en la actualidad y lograr su comprensión de lo vivido a nivel social. Comprende que la historia involucra el conocimiento del pasado y su progreso, convirtiéndose en un instrumento para transformar el entorno. Se procura que el estudiantado se forme desde una perspectiva crítica para comprender ampliamente el entorno social.

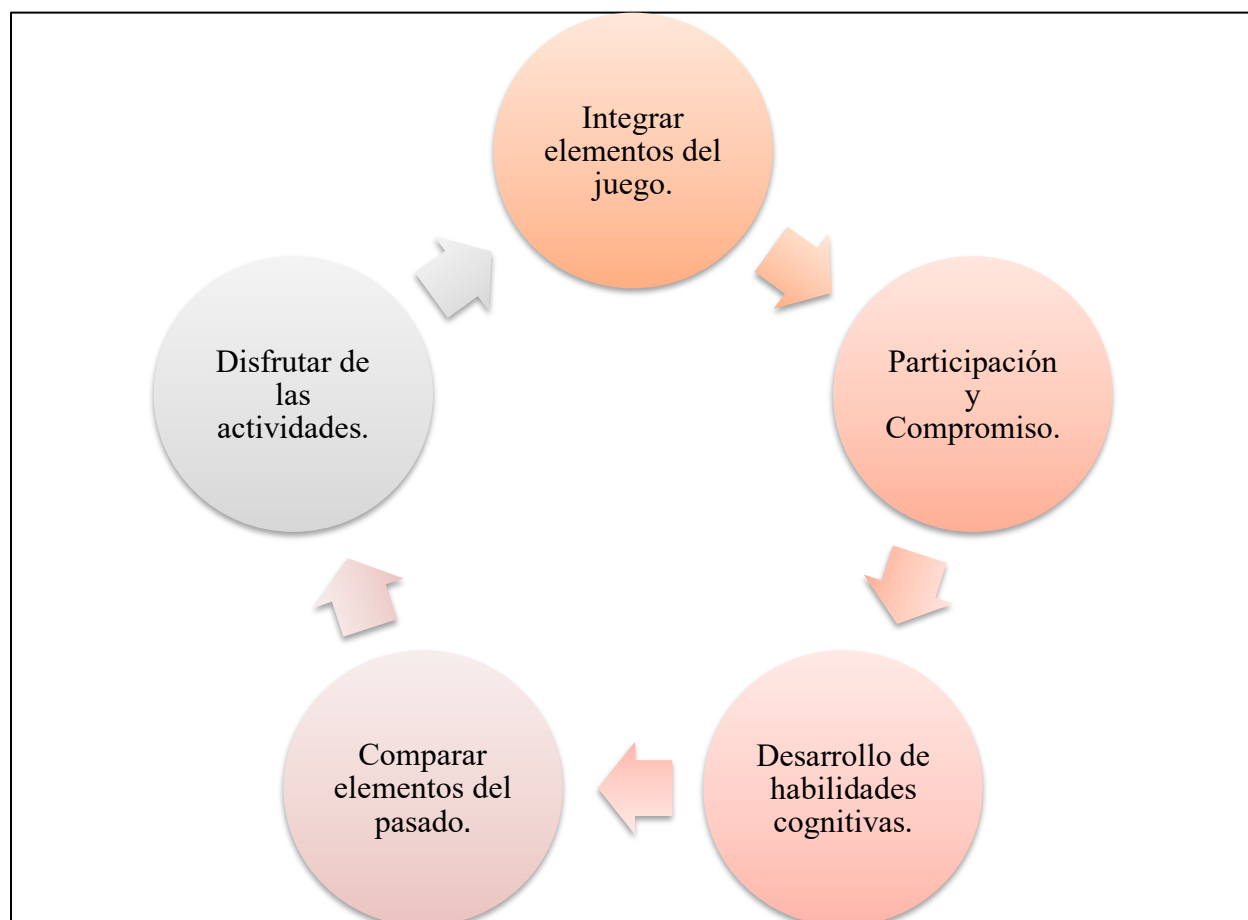
Al integrar elementos del juego se incrementa la participación y el compromiso en el aprendizaje para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas de manera lúdica. De acuerdo con la entrevista, el docente consideró que la enseñanza de la historia tiene parámetros amplios que se usan para comparar diferentes elementos del pasado (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 3, 4 y 5). En palabras de Borrás (2015) en el campo educativo se deben fomentar y utilizar métodos que no confundan el jugar con el juego al momento del aprender, planificando las estrategias de enseñanza en un ambiente divertido, para el establecimiento de bases que involucren el aprendizaje de los estudiantes de manera espontánea y que disfruten de las actividades implementadas.

La gamificación, bien aprovechada en un aula unidocente, no solo es posible sino también valiosa se puede aprovechar la diversidad como una fortaleza que permite edificar experiencias, habilidades y conocimientos que son motivadores para todos grados. El reto existe en diseñar con

estrategia, claridad y flexibilidad, utilizando la narrativa histórica, los roles y los niveles como herramientas para articular los diversos aprendizajes en un mismo objetivo común.

Figura 4

Integración de elementos lúdicos en la enseñanza para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de la historia.



Nota. La figura representa la integración de elementos lúdicos. La figura se elaboró con datos de (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 3, 4 y 5).

Castillo y Sánchez (2021) considera que el rol del docente debe fortalecer el interés por el aprendizaje, aunque haya varias limitaciones como: la planificación y uso de materiales,

elaboración de papeleos administrativos, implementación de los programas de estudio formativos impiden desarrollar una enseñanza crítica y adecuada. Según los datos obtenidos, la persona docente organiza su aula, reconstruye el pensamiento crítico para fortalecer la historia y definió ante los estudiantes cuáles son los métodos de trabajo. No respondió a las interrogantes de la (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 6, 7, 8, 9, 12 y 14). Argumentando que no cuenta con el conocimiento de la palabra "gamificación".

Figura 5

Fortalecimiento del pensamiento crítico en la enseñanza de historia.



Nota. La figura representa el fortalecimiento de la historia. La figura se elaboró con datos de la (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 6, 7, 8, 9, 12 y 14).

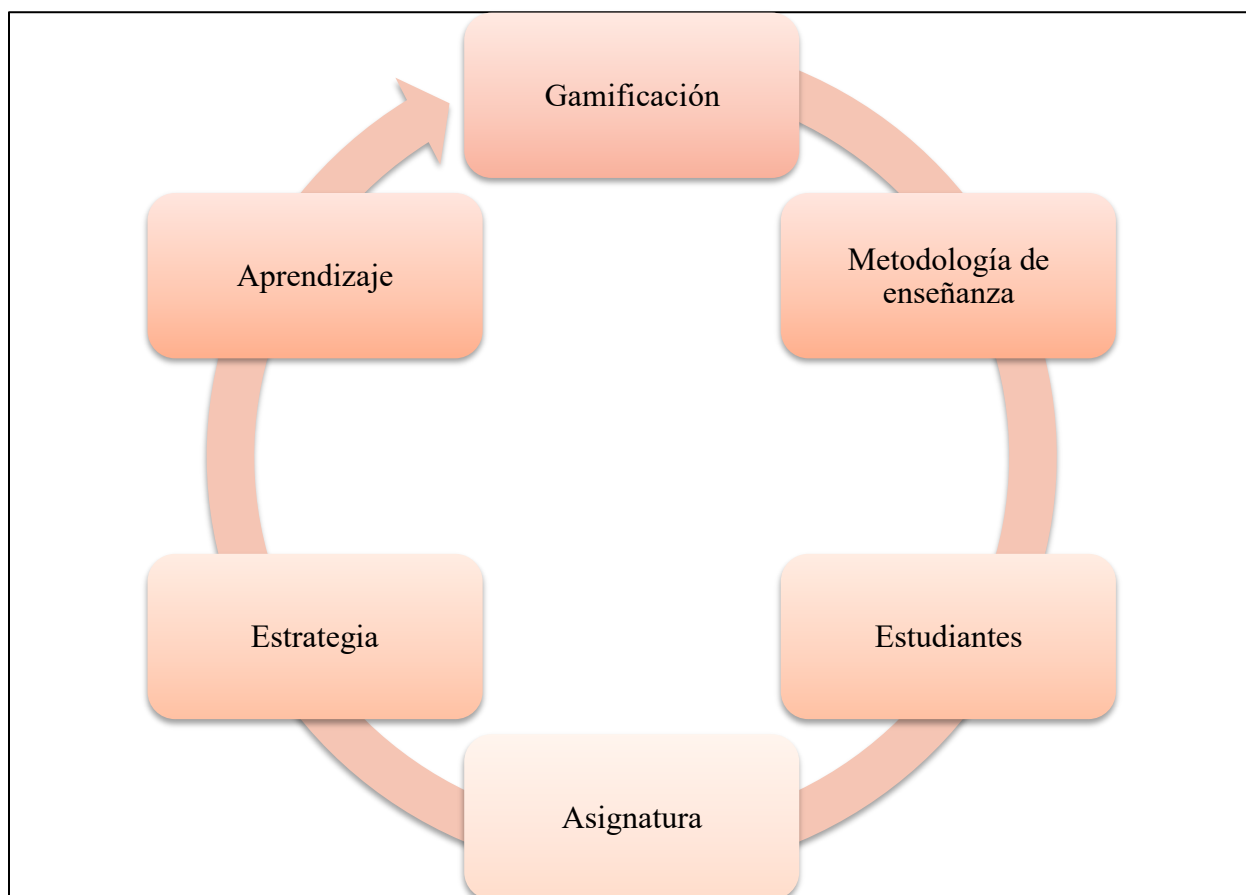
El docente enfatizó cómo se puede adaptar la enseñanza de la historia en un ambiente lúdico con métodos dentro del aula atendiendo varios grupos de diferentes grados y mencionó que por medio de fechas, nombres y personajes de historia se sujeta a diferentes interpretaciones lo que puede llegar a confundir al grupo de estudiantes, desfavoreciendo el aprendizaje y perjudicando la percepción de los contenidos, sin embargo explica que el aprendizaje es versátil según el contexto (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 10 y 11).). Incorporar la gamificación, como nueva metodología para enseñar de historia, es un reto para los docentes que no conocen esta tendencia educativa como se ha presentado hasta ahora. Vahos et al. (2019) proponen que el docente tiene como objetivo promover el perfeccionamiento de competencias en los estudiantes, establecer una didáctica innovadora para fortalecer conocimientos, habilidades y valores. Por lo que el proceso se forma al facilitar un aprendizaje distinguido que se puede ampliar en los contextos familiar y formativo. Se promueve la reflexión sobre cómo las prácticas educativas contribuyen a la construcción de un discernimiento crítico, donde el aprendizaje es el eje central.

Es esencial reconocer la importancia de la participación de todos los estudiantes en las dinámicas de aprendizaje, especialmente en contextos que implican el uso del juego. La necesidad de implementar estrategias inclusivas asegura la participación de cada estudiante, independiente de sus preferencias o habilidades iniciales, involucrando y motivando a participar. El docente aludió que se debe aplicar juegos atractivos y motivacionales para todos los grados, la colaboración de todos no solo contribuye a un ambiente de aprendizaje imparcial, sino que también enriquece la experiencia educativa al integrar diversas perspectivas y formas de aprendizaje (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 13 y 15). Meneses (2007) declara la enseñanza sólo puede comprenderse en función del aprendizaje, lo que enlaza tanto los métodos de enseñanza como los de aprendizaje, surge de la interacción y colaboración entre profesor y el estudiante, en un entorno específico y con métodos estratégicos que definen el punto de partida para la exploración que se llevará a cabo

en los centros educativos específicamente en el aula. La siguiente figura representa la enseñanza de la historia y aprendizaje basado en estrategias.

Figura 6

Aprendizaje gamificado basado en el pensamiento histórico



Nota. La figura representa la gamificación basada en el pensamiento histórico. La figura se elaboró con datos de la (OIBPD, 2024, mayo 2, preguntas 13 y 15).

Las estrategias utilizadas en el estudiantado de la Escuela de Pejibaye, transforma la enseñanza de historia, hace que el aprendizaje cobre un nuevo sentido, implementado de manera atractiva el aprendizaje creando un ambiente apropiado. El aprendizaje de la historia ha surgido como una estrategia innovadora para motivar a los estudiantes y hacer más interesantes los contenidos históricos. No sólo capta el interés de los estudiantes, sino que también fomenta una

comprensión más profunda, al permitirles explorar de manera activa el contexto y las derivaciones de los eventos históricos. En un aula unidocente, la diversidad de edades, grados y niveles de aprendizaje es una característica que predomina. Por lo tanto, para el docente la gamificación puede convertirse en una eficaz estrategia de gestión y aprendizaje, siempre que se planifique con propósito y flexibilidad que esta conlleva, para organizar actividades gamificadas con diferentes niveles de dificultad y ser adaptadas a las distintas edades y capacidades es un reto ya que puede tener adaptaciones más simples o más complejas, donde se debe permitir que todos participen con equidad. La autonomía y responsabilidad permite que los estudiantes trabajen de forma más independiente, lo cual es clave en aulas multigrado, también puede ser desventajoso ya que requiere preparación anticipada, especialmente al crear actividades concretas a distintos niveles.

Promoviendo una mayor retención del conocimiento y una actitud más positiva hacia el aprendizaje de la historia. Pertegal y Lorenzo (2019) señalan que los estudiantes en el aula tienden a distraerse con facilidad, y su tiempo de concentración suele ser breve. Las clases habituales pueden resultar aburridas, lo que contribuye a un ambiente de monotonía. Para evitar la falta de atención, es fundamental que el docente busque formas de motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. El uso de estrategias puede ser eficaz implementado técnicas de gamificación, apoyadas por la tecnología, para hacer que las lecciones sean más dinámicas y atractivas, lo que a su vez mejora la eficacia del aprendizaje.

La metodología utilizada con los estudiantes fue útil para el aprendizaje en el aula, los estudiantes mostraron el interés y la aceptación de las estrategias aplicadas en el aprendizaje de la historia por el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye. La experiencia fue transformadora, reconociendo que el aprendizaje alcanza a ser emocionante a través del juego. Todos los grados respondieron de forma individual que les gustó las estrategias desarrolladas durante las visitas al centro educativo, indicando que repasaron jugando de modo muy diferente,

les motivo retroalimentar los aprendizajes, comparado a los habituales. Además, las estrategias se desarrollaron en talleres, su aplicación se efectuó durante 12 lecciones para cada taller completando cada actividad propuesta utilizando la gamificación en la escuela unidocente.

Conseguir un nivel emotivo es un reto para los docentes, la estrategia conlleva a atraer el interés que estimule e incremente la participación. Conseguir que el estudiantado se involucre emocionalmente en el aprendizaje representa uno de los mayores desafíos para el docente. Sin embargo, la estrategia de gamificación tiene el potencial de despertar un interés positivo, estimular tanto la participación como el vínculo emocional con los contenidos, promoviendo un ambiente donde el aprendizaje se asocia con emociones significativas. En esta etapa del desarrollo se refleja que los estudiantes comprenden e integraron las actividades

4.1.2 Aprendizaje de la historia en educación primaria

El aprendizaje de la historia en el ámbito educativo desempeña un papel fundamental en la formación integral de los escolares, ya que les permite comprender su entorno, formar una identidad cultural y apreciar la riqueza de los procesos históricos. En esta etapa educativa, es esencial implementar técnicas pedagógicas en los contenidos de manera accesible y atractiva, fomentando la curiosidad y el pensamiento crítico desde temprana edad. Por medio de estrategias dinámicas e inclusivas, como narrativas, juegos y proyectos interactivos (TIC), se busca que los estudiantes no solo memoricen hechos, sino que también implementen habilidades para analizar y reflexionar sobre el pasado, conectándolo con su presente y futuro, según Sarmiento (2007 b) enfatiza el aprendizaje de la historia no se limita a memorizar fechas, eventos o personajes; va más allá del entorno académico, estimulando una comprensión profunda del medio social, cultural y natural en el que vive el estudiante. Además, promueve que los estudiantes desarrollen habilidades

y destrezas en la historia al conectar los contenidos académicos con la práctica de juegos y las experiencias cotidianas.

El área educativa también ha adoptado la estrategia de gamificación como una metodología de aprendizaje, en dicho sentido, es importante evocar que las estrategias utilizadas son flexibles y variables, que el docente pueda cambiar las técnicas de acuerdo con las carencias de sus estudiantes para un mejor aprendizaje. Las herramientas digitales (TIC) juegan un papel importante en el aprendizaje de la historia, se integran para lograr un enfoque más inclusivo, atractivo y significativo. Esto no solo enriquece la comprensión del medio social, cultural y natural, sino que también capacita a los estudiantes a participar activamente en su entorno, teniendo en cuenta Luque-Alcívar et al. (2020) proponen que las herramientas educativas tecnológicas relacionadas con la gamificación se crean para generar estimulaciones en el aula, relacionando el juego con los contenidos educativos para lograr un aprendizaje significativo. Además, fortalece las habilidades y conocimientos. Sin embargo, la gamificación es fundamental para quitarle el aburrimiento a la clase, despertando un mayor interés por el aprendizaje.

La combinación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación ha transformado las metodologías actuales en herramientas innovadoras que fomentan el aprendizaje activo. En el apartado, se exponen los resultados obtenidos de la segunda categoría de investigación en la gamificación utilizada en el estudiantado de I y II ciclo llamadas "cuarto de escape", "gran banco" y "rally-búsqueda del tesoro" las cuales fueron diseñadas en el contexto donde se adecua al aprendizaje académico, adoptando elementos lúdicos y desafíos intelectuales con los contenidos curriculares, para crear experiencias inmersivas y dinámicas, donde se resuelven acertijos y completan tareas utilizando habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. Lasluisa et al. (2024) ratifican que las Tecnologías de la Información

y la Comunicación (TIC) abarcan una amplia variedad de herramientas y recursos digitales, como computadoras, tabletas, aplicaciones educativas, plataformas en línea y software especializado.

Estas herramientas han abierto nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además de facilitar el acceso a una gran cantidad de información, también hacen posible personalizar la educación, ajustándose a las necesidades específicas de cada estudiante. Así mismo los resultados obtenidos se llegó a la conclusión que él, estudiantado mostro aprendizaje y adaptación a las estrategias de gamificación educativa, las cuales motivaron a comprender de manera dinámica las actividades, fortaleciendo diferentes elementos del aprendizaje. Se trabajó la actividad de reconocer la importancia de la historia de su comunidad recalcando la parte histórica, se evaluó de forma individual estudiantado-personas investigadoras, durante la aplicación con base a los instrumentos de lista de cotejo, se buscó valorar experiencias y percepciones de cada estudiante que participó en las actividades con el propósito de medir diferentes aspectos como es: comprender, identificar, reconocer, compromiso, satisfacción, motivación, rendimiento y habilidades de los distintos elementos.

Los resultados evaluaron el impacto y efectividad de la gamificación en función de los criterios del instrumento. El nivel de aprendizaje se midió entre dos columnas con criterios logrado y no logrado (LC, 2024, octubre 10, criterios 1,2,4 y 5). Bagnardi (2022) propone que los juegos son entretenidos y motivadores, pero no por eso dejan de ser dinámicos donde se puede vincular a indicadores para medir avances y logros en los objetivos. Por lo tanto, evaluar consiste en seleccionar métricas y métodos de observación para monitorear y poder verificar la ejecución del proceso gamificado. La actividad logró ampliamente la inclusión integral de todos los estudiantes de primaria, satisfaciendo, motivando y fortaleciendo los niveles de aprendizaje en la enseñanza de la historia.

Por otra parte, se identificaron debilidades que se reflejaron durante la aplicación de la actividad metodológica, entre ellas la falta de confianza del estudiantado con la estrategia tecnológica, además, de la poca fluidez en la conexión a internet del centro educativo siendo un factor que afecta la estrategia gamificada, donde el docente juega un papel importante en la técnica, porque requiere de la misma para aplicarla de manera constante. La siguiente figura, presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación planteando los criterios y el proceso investigativo.

Figura 7

Criterios del aprendizaje en la enseñanza de historia.



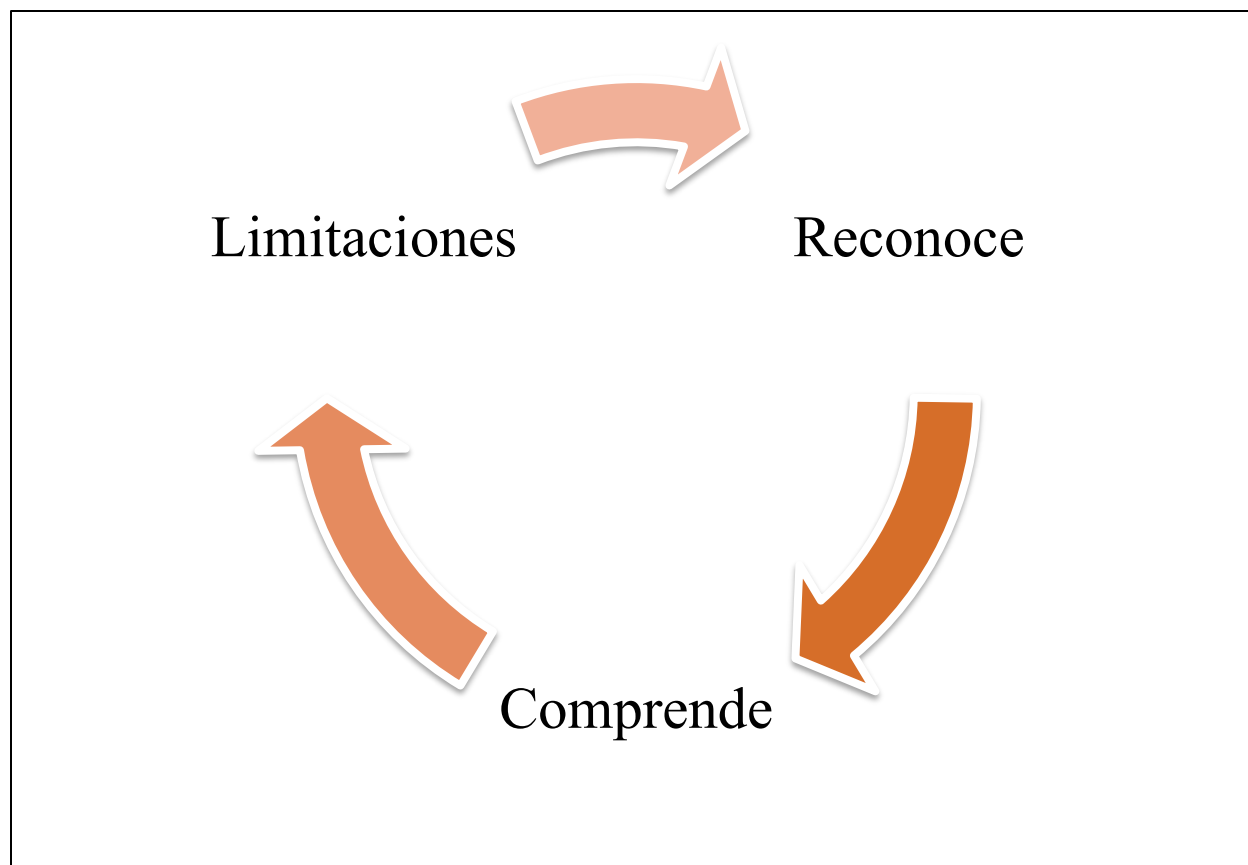
Nota. La figura representa aprendizaje de la enseñanza de la historia. La figura se elaboró con datos del IPE, 2024 de octubre 10, criterios 1,2,4 y 5. Simbología: L= logrado, NL= No logrado

Los hallazgos permiten registrar los cambios en el aprendizaje con el uso de la gamificación por el estudiantado, además responde positivamente a las actividades ejecutadas. Con los resultados del instrumento se dividió y concluyó que el estudiantado presentó una comprensión en la estrategia de gamificación, además, para el criterio (LC, 2024, octubre 10, criterio 3), se trabajó para percibir la importancia de los límites entre las comunidades, la aplicación del instrumento desarrollado para esa categoría es adecuado para la enseñanza de la historia. La siguiente figura, presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación planteando los indicadores de logro en el proceso investigativo.

Prieto-Andreu et al. (2022) refiere la estrategia de gamificación para favorecer efectivamente en educación por las ventajas que tiene para mejorar la aptitud formativa con su influencia sobre la estimulación y el beneficio académico. Al utilizar esta herramienta podemos observar que la incidencia es significativa en aquellos centros rurales que aplican e investigan la relación entre los posibles beneficios y contras de esta. El logro académico requiere incluir factores como la atención y el compromiso con la implementación de la dinámica, una actitud auténtica para motivar la participación del escolar. La figura 9 presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación planteando los logros y el proceso investigativo.

Figura 8

Logros en el aprendizaje de la historia en educación primaria.



Nota. La figura representa aprendizaje de la enseñanza de la historia. La figura se elaboró con datos del IPE, 2024 de octubre 10, criterio 3. Simbología: L= logrado, NL= No logrado

La gamificación contribuye a desarrollar la resiliencia y a normalizar los errores como algo normal, e incluso necesario, en el proceso de enseñanza, lo que favorece enormemente el aprendizaje de las futuras asignaturas. La estrategia busca potenciar el aprendizaje en el aula, aumentar la motivación, reactivar la atención e incluso realizar evaluación del estudiantado a través de puntuaciones en diversas partes del juego. Esta estrategia de gamificación permite crear un ambiente diferente basado en un contexto natural creado por la persona que diseña la presentación. Pensando en mantener la motivación y la atención de los participantes en todo momento. Santillán et al. (2024) mencionan que la investigación apoya a los estudiantes en el

aprendizaje, dando un cambio a la enseñanza, utilizando la gamificación como estrategia metodológica, incluyendo nuevos conocimientos y permitiéndoles poder incrementar habilidades cognitivas, ayudando al estudiante a ser protagonista de su propio aprendizaje.

El pensamiento histórico hace referencia al uso de habilidades y conocimientos para conseguir el desarrollo de diferentes métodos de gamificación, esta técnica ha surgido al integrar elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y narrativas, en contextos educativos. El propósito es incentivar el compromiso, mejorar la concentración y potenciar habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas a través de actividades. UNESCO (2018), señala que, diversos estudios han demostrado que ciertos juegos metodológicos empleados en la gamificación pueden aumentar la comprensión de la materia gris del cerebro, compuesta por axones neuronales. Esto apunta que el hipocampo desempeña un papel crucial en la organización y almacenamiento de recuerdos significativos, manteniéndolos intactos en una región específica del cerebro, además, la corteza prefrontal está involucrada en funciones como la planificación, la regulación del comportamiento, la toma de decisiones y la resolución de problemas cotidianos.

De modo que, aplicar diferentes técnicas para la enseñanza de la historia implica organizar y planifica una clase más atractiva, entretenida e innovadora, basada en los principios activos del plan de estudio. Además, la técnica utilizada en el estudiantado de I y II ciclo logró permitir acontecimientos propios del contexto, llamando la atención de los estudiantes a concursar activamente en la actividad, asimismo se incluyeron términos nuevos en el léxico para mejorar la comprensión entre los conceptos reconociendo e identificando información relevante sobre los símbolos nacionales. García (2024a) alude que la forma de enseñar y aprender a dado giros paulatinamente, la indagación se ha transformado en nuevas expectativas y necesidades para el

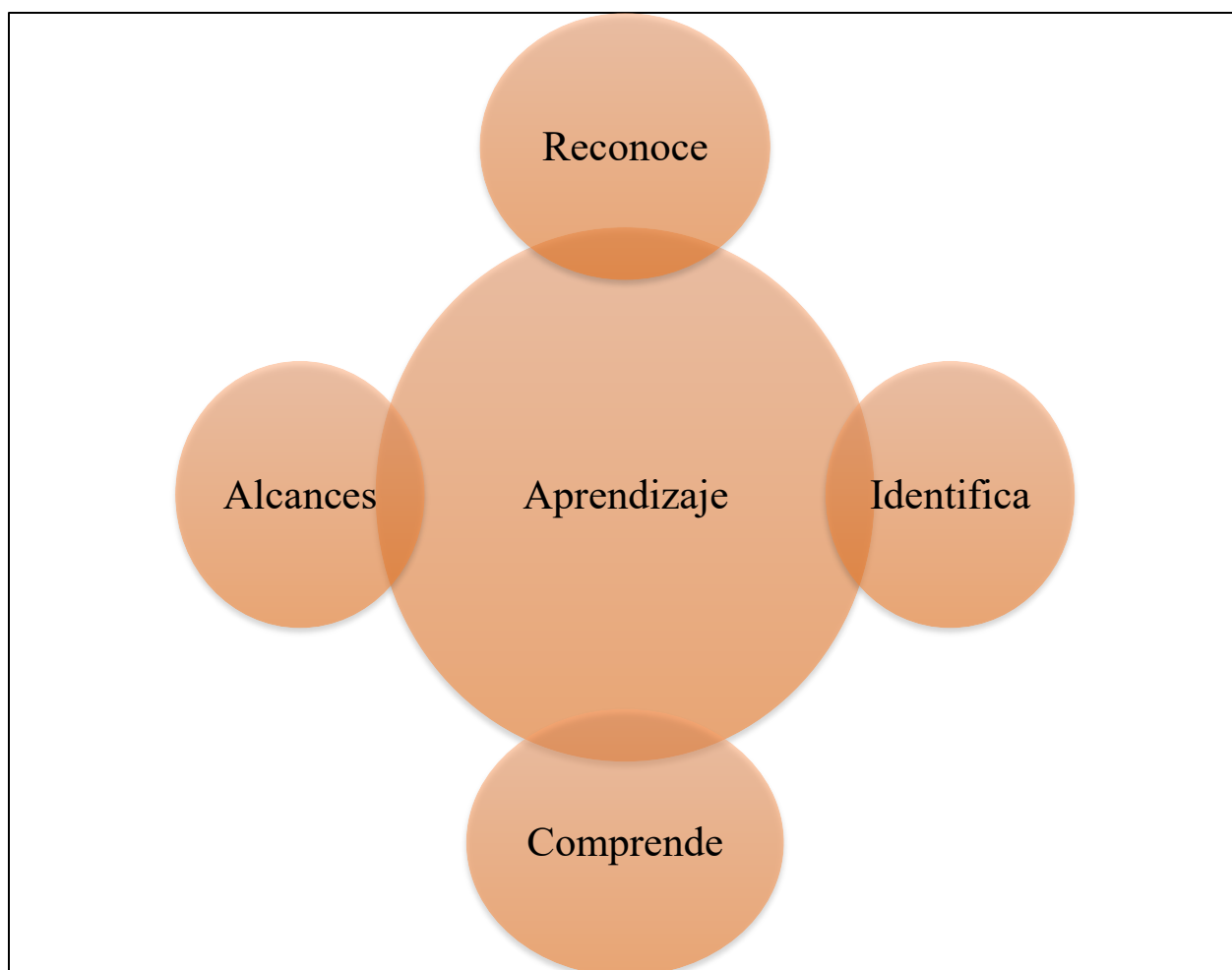
estudiantado. Sin dejar de lado métodos de enseñanza tradicionales, que se basan en la exposición pasiva de información y la memorización.

Los resultados obtenidos en la investigación demostraron el impacto y realidad de la gamificación en función de los criterios del instrumento, El nivel de aprendizaje se midió entre dos entradas con criterios como: logrado y no logrado (LC, 2024, noviembre 12, criterios 1, 3 y 4), donde los estudiantes reconocieron los significados y características básicas de los símbolos nacionales, contextualizaron acontecimientos propios de la comunidad. De modo que la inclusión de la estrategia en I ciclo favorece el aprendizaje de manera correlacionada, utilizando la gamificación en el pensamiento histórico como método que se representa ilustrativamente con figuras y cálculos matemáticos en el juego el gran banco, está permite aplicar un aprendizaje significativo.

Castillo (2023) define que el proceso educativo ha dado giros enormes en el tiempo, por lo que, el trabajo docente, se convierte en la adquisición de nuevas técnicas en los procesos educativos que percibe el contexto. Además, incluir herramientas gamificadas lúdicas permite el avance académico para mejorar las habilidades aptitudinales para identificar los contenidos, logrando la participación y dinámica para fortalecer el pensamiento crítico. La figura 9 presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación planteando los logros y el proceso investigativo.

Figura 9

Alcances de aprendizaje.



Nota. La figura representa aprendizaje de la enseñanza de la historia. La figura se elaboró con datos del IPE, 2024 de noviembre 12, criterio 3. Simbología: L= logrado, NL= No logrado

En cambio, para II ciclo el aprendizaje se mostró con mayor desempeño por parte del estudiantado donde lograron comprender, reconocer e identificar cada objetivo de la actividad. Implementar metodologías activas como la gamificación, alude a aplicar la dinámica y el procedimiento del juego en escenarios y espacios controlados para promover el aprendizaje en los criterios (LC, 2024, noviembre 12, criterios 1, 2, 3, 4 y 5). Pardo (2014) señala como los contenidos educativos del segundo ciclo educativo, abarcan las necesidades de conocer los elementos propios

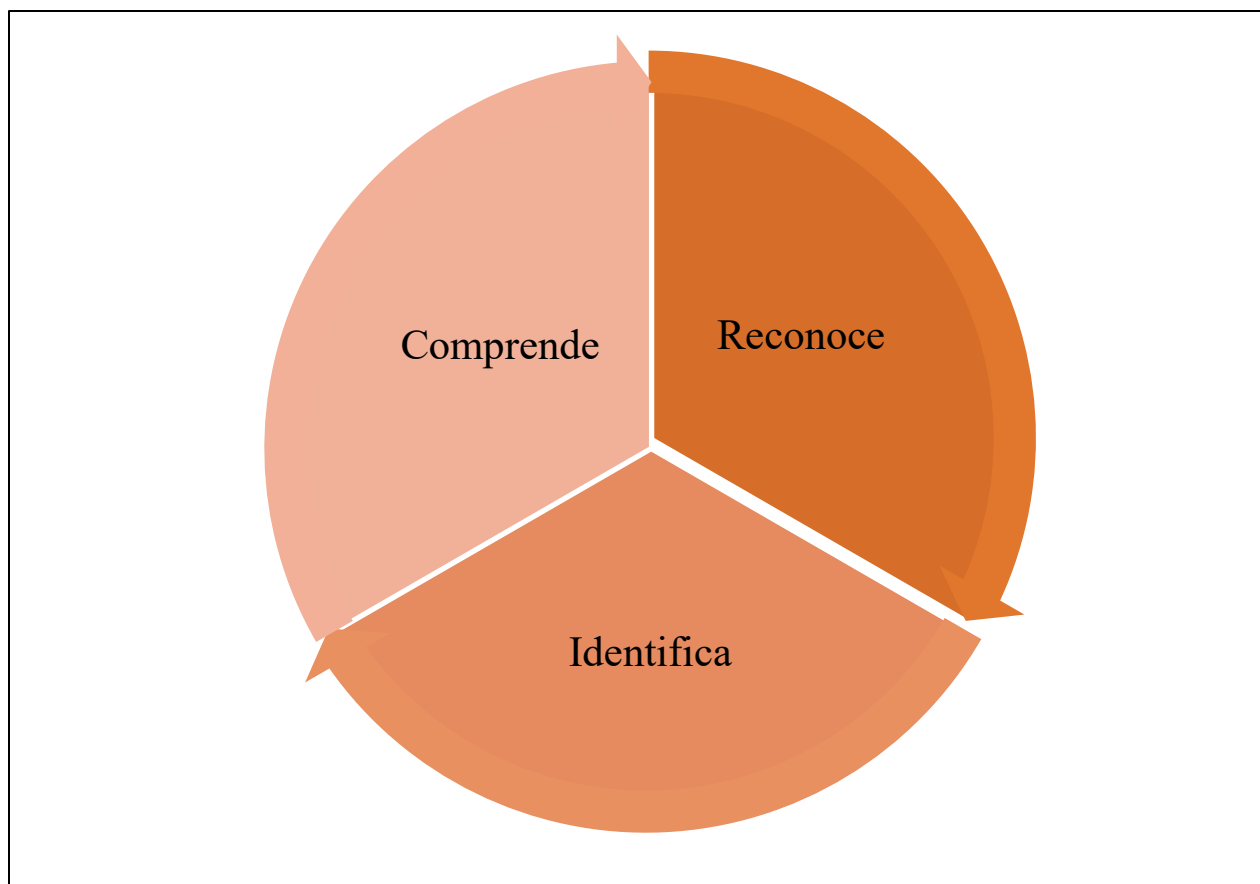
de juego mediante su uso, ayuda a niños a conocerse el entorno que le rodea, esta metodología, contribuye al desarrollo de competencias y al trabajo de temas transversales.

De manera que, aplicar diferentes técnicas para la enseñanza de la historia implica un reto importante para el docente, además, la utilización de esta herramienta desarrolla habilidades en el pensamiento histórico y reconoce la importancia de aplicar diseños gamificados. Los resultados que se obtienen en la investigación demuestran la forma cómo la gamificación puede desarrollar diferentes actividades, donde se refuerza la motivación y las actitudes positivas que mejoran el desempeño del docente explorando situaciones nuevas. Noguera (2023) considera que se pretende implementar materiales pedagógicos con esta habilidad para mejorar las prácticas del pensamiento histórico en primaria rural.

A continuación, se presentan los resultados de los logros alcanzados en la estrategia gamificada "Búsqueda del tesoro histórico": Rally (el encuentro de culturas), el estudiantado mostró un interés muy importante en la actividad, se contextualizó de manera sencilla para el desarrollo, las habilidades e intereses mostrados por el estudiantado fue satisfactoria. Al aplicar la estrategia, los subgrupos cumplieron con el tiempo establecido para su desarrollo y se observó la convivencia estudiantil. Para esta categoría, se midió el nivel de aprendizaje entre dos columnas con criterios como: logrado y no logrado; los aspectos corresponden a: reconocer, identificar y comprender (LC, 2024, noviembre 20, criterios 1,2,3,4 y 5). El resumen de lo trabajado en esta aplicación se muestra en la siguiente figura 10.

Figura 10

Claves para el aprendizaje.



Nota: La figura representa aprendizaje de la enseñanza de la historia. La figura se elaboró con datos del IPE, 2024 de noviembre 20, criterios 1,2,3,4 y 5. Simbología: L= logrado, NL= No logrado.

Aunque los resultados fueron positivos, se puede mejorar la estrategia para que las personas estudiantes puedan contar con mayor comprensión. La técnica de gamificación incluye la mecánica del juego al campo educativo de manera que consigue mejorar los resultados, absorbe mejor los conocimientos y algunas habilidades entre otros muchos objetivos para el estudiantado donde el docente juega un rol importante. Unicef (2018) señala que los niños repasan de una manera “práctica” obtienen conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y requieren mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos, además, de un proceso organizado en el cual construyen bases para fortalecer los aprendizajes.

4.1.3 Uso de la gamificación en el aprendizaje de la historia

En esta investigación se busca incorporar la gamificación en las aulas y los beneficios que genera en diversas áreas de la estrategia, sin embargo, se enfrentan retos importantes como: atraer la atención de los niños en un mundo cada vez más digitalizado. La estrategia pretende la innovación para convertir el aprendizaje en una experiencia más llamativa y participativa, logrando que se incluyan activamente en el proceso educativo. El uso y aplicación de la gamificación en el aprendizaje de la historia no solo motiva, sino que facilita la comprensión de conceptos complejos, fomenta el pensamiento crítico y permite vivir el pasado de manera más cercana y significativa. También promueve una conexión activa con los eventos históricos, convirtiendo la educación en una actividad enriquecedora.

Teniendo en cuenta a Vorecol (2024) la gamificación ha enfrentado un amplio respaldo en principios psicológicos exteriorizan por qué los juegos pueden ser instrumentos eficaces en contextos de la educación, un estudio de la Universidad de Stanford señala que los individuos son más propensos a involucrarse en una actividad de juego si saben que hay un sistema de recompensas al final. El esfuerzo positivo, además de acrecentar la motivación, también mejora el aprendizaje. En el apartado se presentan los resultados de la contrastación del uso de la gamificación en la enseñanza de la historia, al incorporar actividades lúdicas para el aprendizaje, el estudiantado logró experimentar otras formas de percibir la información, donde se llega al aprendizaje significativo. La mediación pedagógica que el docente utiliza posterior a la aplicación de la estrategia de gamificación es la tradicional como; el uso de libros, pizarra y dictado, pero hay que resaltar que hace un buen trabajo en el aula. Sin embargo, usar la gamificación en el salón de clases mostró fortalecimiento para el aprendizaje, generó avances importantes entre estos; la

motivación de conocer nuevas técnicas para aprender, comprendieron la historia y dejando de lado la memorización y adquiriendo habilidades con nuevos conocimientos.

Después de haber observado los cambios significativos con el uso de la gamificación y la forma en que se aborda la disciplina en el aula, es indiscutible que se involucraron más activamente en la clase, despertando su curiosidad por los temas históricos, aumentando el interés, motivación de un aprendizaje más activo participativo con mayor comprensión y retención de los contenidos. En el instrumento (ONPIBCR, 2024, noviembre 20, indicadores, 1,2,3 y 4) se desarrollaron habilidades críticas explorando perspectivas diversas, empatía hacia personajes con situaciones del pasado permitiéndoles adaptarse al aprendizaje, con una mayor integración dándole uso a la estrategia de gamificación, así como, reconociendo nuevos formatos para enseñar en la historia.

Además, las narrativas y ejercicios del juego pueden relacionar eventos históricos con problemáticas contemporáneas, haciendo la historia más relevante, ajustable a su realidad. Alvarado y Rosado (2023) añaden que la utilización de elementos del juego hace del proceso de aprendizaje más interactivo e interesante aumentando la estimulación. También ayuda a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración. La gamificación no es una solución mágica para los desafíos educativos, por lo que debe planificarse y usarse con cuidado. La propuesta de gamificación impulsa cambios característicos en el pensamiento histórico del estudiantado, donde fomenta el análisis crítico con actividades como: contextualización de eventos históricos, desarrollando una visión más integral, además de la empatía ante las estrategias históricas utilizadas, ayudando a reconocer que la gamificación permite explorar cronologías y cambios en el tiempo de manera interactiva, mediante retos como crear historias o resolver misterios.

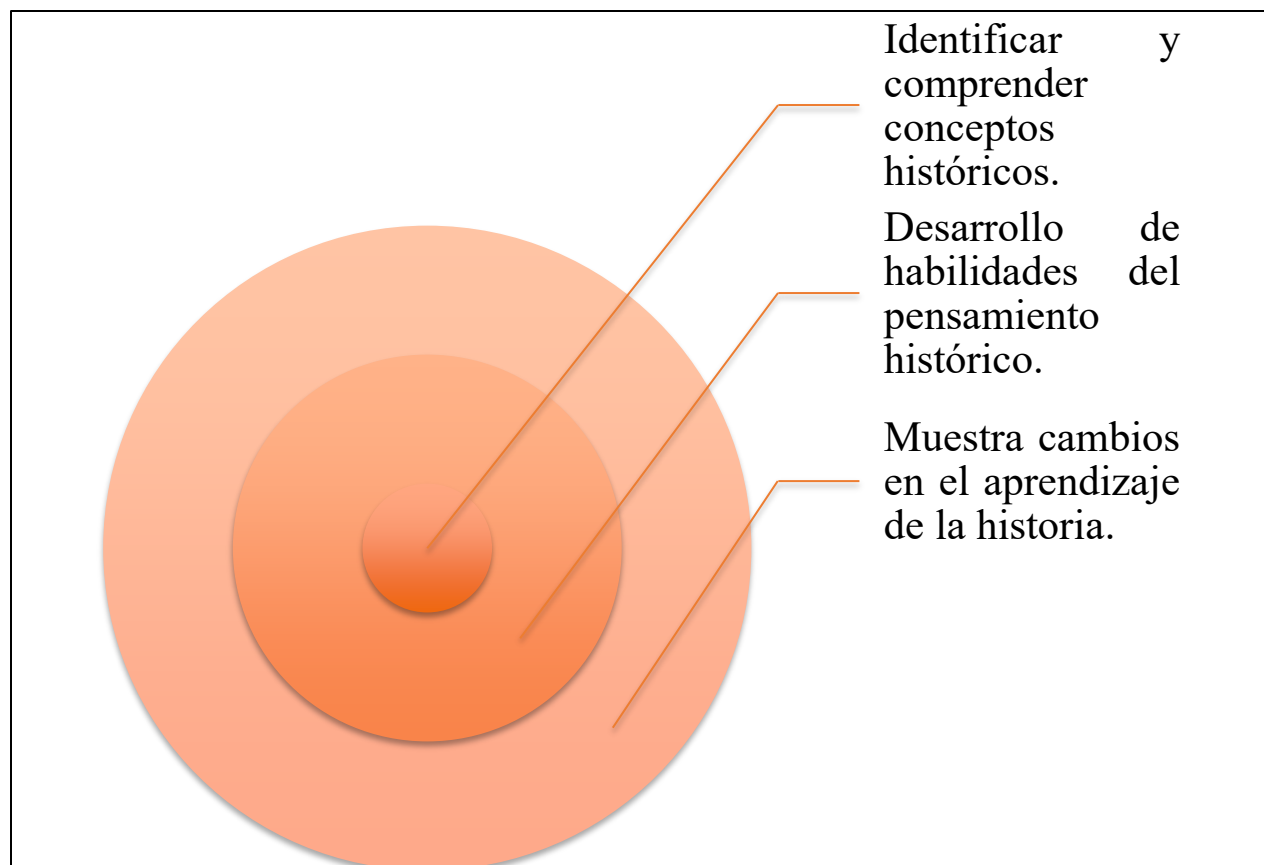
Los cambios son el reflejo positivo que tienen las dinámicas del juego al transformar una asignatura tradicionalmente en una experiencia más recíproca como; confianza, capacidad para

aprender historia promoviendo un aprendizaje progresivo y basado en logros. La práctica para trabajar en equipo fomentando colaboración, debate e intercambio de ideas, mejorando la actitud hacia el aprendizaje colectivo. Además, el uso de las dinámicas del juego en la enseñanza de la historia también los prepara para enfrentar competencias futuras con una mentalidad colaborativa y reflexiva, Crespín et al. (2024) propone que la gamificación es transcendental en la educación de la historia, cuando se discurre una alternativa potencial para motivar e involucrar a los escolares ayudando a la falta de herramientas interactivas y atractivas.

Entre otros desafíos descritos, el docente es el guía responsable de transmitir el aprendizaje, es importante destacar su aporte e interacción en el quehacer de la educación logrando enfoques para implementar la práctica del conocimiento donde se apropien de lo cotidiano. Además, se presenta un nuevo modelo gamificado en la educación que va adquiriendo percepción, fomentando la colaboración con la sociedad. La siguiente figura 11, presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación, plantea las principales intervenciones en el proceso de investigación.

Figura 11

Desarrolla habilidades presentes en las estrategias.



Nota. La figura representa la gamificación basada en el pensamiento histórico. La figura se elaboró con datos de (ONPIBCR, 2024, noviembre 20, indicadores 1,2,3 y 4)

La implementación de estrategias gamificadas y lúdicas no solo incrementa el interés del alumnado, sino que también favorece en la confianza y la capacidad para aprender, lo que promueve un aprendizaje progresivo basado en logros tangibles. Los cambios del aprendizaje son reflejo del impacto positivo que tienen las dinámicas de juego al transformar una materia tradicionalmente considerada monótona, como la historia, en una experiencia donde se busca aprendizajes sencillos que se enfoquen en los beneficios y desafíos generados en el proceso, facilitando una visión adecuada sobre el impacto de este método en la validación de resultados. Educo (2021) afirma que los procesos en los que se produce una interacción entre personas en

situaciones supuestas son para lograr un fin distinguido, acostumbran a utilizar métodos de selección, en grupos de apoyo psicológico y también son una herramienta de aprendizaje en la escuela.

El instrumento de valoración en la entrevista semiestructurada se presenta para recopilar reseña detallada y significativa sobre el discernimiento y experiencia vivida durante la aplicación de las estrategias. De esta manera, se busca apoyar al desarrollo de la nueva metodología, permitiendo una mejor comprensión en el aprendizaje en la experiencia estudiantil, promoviendo una educación más adaptada a las necesidades actuales. La respuesta del instrumento se percibió como la gamificación impactó al estudiarse con la entrevista (ESCRE, 2024, noviembre 20, preguntas, 1, 2, 3,4 y 5). Con relación a lo anterior Gamero (2022) añade que para evaluar esta propuesta de gamificación se hicieron observaciones en las clases, evaluaciones y autoevaluaciones a los escolares, obteniendo como resultado que, tanto el interés como la motivación mejoraron en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo más placentero el espacio del aula. El estudiantado presentó una adecuada aceptación de la aplicación con las diferentes estrategias gamificadas aplicadas en la escuela, donde se muestran los resultados obtenidos con las diferentes técnicas contrastadas. El uso de nuevas estrategias promovió el interés al momento de la ejecución cumpliendo con los aspectos de las actividades. La siguiente figura 12, presenta un resumen de lo obtenido en la aplicación del instrumento de investigación, planteando los principales hallazgos en el proceso de investigación.

Figura 12

Contrastación de los elementos del aprendizaje en el uso de la gamificación.



Nota. La figura representa la gamificación basada en el pensamiento histórico. La figura se elaboró con datos de (ESCRE, 2024, noviembre 20, indicadores 1,2,3,4 y 5)

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, del aprendizaje y la participación, desde la educación la perspectiva ha logrado avances importantes en los contextos educativos. Al aplicar mecánicas de juego como recompensas, desafíos y retroalimentación de los contenidos, se logra captar la atención de los estudiantes, fomentar un mayor compromiso. Sin embargo, su éxito depende de una planificación equilibrada del nivel educativo. Si bien sus beneficios incluyen mayor aprendizaje dinámico a la vez favorece en facilitar la retención del conocimiento, también presenta desafíos, como la posible dependencia de

recompensas, la exclusión de ciertos perfiles y los costos de desarrollo. Contreras (2022) indica que el uso de la herramienta de gamificación es una estrategia que utiliza los juegos, de manera atractiva y basada para la actualidad con el propósito de involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Implementar sistemas gamificados son la clave que va más allá de la simple obtención de incentivos, promoviendo experiencias significativas y motivaciones.

4.1.4 Alcances de la gamificación para fomentar el pensamiento histórico

Los alcances son los beneficios que favorecen al desarrollo de las diferentes habilidades que incluyen la gamificación como punto importante se refleja el uso de las estrategias aplicadas como: colaboración, resolución de problemas y la toma de decisiones, aspectos fundamentales en el estudio de la historia. A partir de la revisión fundamentada, se presentan los resultados de las categorías e instrumentos. Ardila-Muñoz et al. (2016) deduce que la gamificación desde el propósito de promover un aprendizaje basado en la motivación provoca modificar las estrategias de evaluación en la relación enseñanza-aprendizaje. El modelo tradicional de prueba, donde el cálculo es el premio al rendimiento académico, puede transformarse por otro tipo de recompensas sustentadas en una realimentación positiva que refuerce el interés por aprender.

Los alcances buscan plasmar la implementación de la "gamificación" en la escuela, lo que involucra considerar su viabilidad, ya que la modalidad de la investigación dejó aportes positivos de parte del estudiantado y del profesor. La propuesta de gamificación es apreciada como una de las posibles opciones para mejorar la educación en zonas rurales, por lo que la investigación se enfocó en identificar las mejores prácticas y herramientas para implementarlas de manera contextualizada en su aprendizaje. Se buscó reconocer cómo se percibió la estrategia y qué tan sensible fue para el docente y estudiantado conocer la metodología implementada, haciendo de esta modalidad una

alternativa más para otros docentes de otras zonas rurales, buscando eliminar de esta manera las brechas que existían entre la educación tradicional y la inclusión de la estrategia de gamificación.

Otro punto que destacar, es la proactividad del estudiantado en cuanto a la aceptación de la metodología, a pesar de ser un grupo pequeño y con estudiantes de varios grados académicos se adaptaron de forma rápida y eficiente. El estudiantado expresó que la herramienta les facilitó el aprendizaje, dependiendo de comprensión y reconocer la historia de manera más sencilla de acuerdo sus habilidades, participaron activamente. Es de suma importancia hoy en día asimilar que la educación implica un aprendizaje proactivo, que permite a los docentes y alumnos abrirse caminos de aprendizajes significativos; reconocer que el trabajo y el rol de los estudiantes debe reconsiderarse importante para crear espacio de participación que facilita obtener cada vez resultados más eficientes en la educación.

4.2 Productos generados del seminario

En el siguiente apartado se presenta la metodología con gamificación, esta herramienta ha transformado el proceso de aprendizaje, fomentando el compromiso y la motivación de los alumnos de la escuela unidocente de Pejibaye. Durante el desarrollo de estos productos, se ha procurado aplicar los elementos; compromiso y motivación. Por tanto, cada producto busca no solo captar la atención que refleja un ejercicio consciente de planificación, creatividad y responsabilidad, donde la gamificación no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr mejores resultados en el aula y convertir las experiencias de aprendizaje a través de ejercicios que despierten el compromiso, la motivación.

Se plantea la capacitación sobre gamificación para la educación rural docente, para un periodo de dos meses estructurado en lecciones de 40 minutos; un juego para la explotación de los recursos lúdicos con elementos didácticos para trabajar dentro de la mediación pedagógica que se

aplicara como una caja de herramientas gamificada para docentes de educación rural, Oliva (2016) señala la importancia y efectivamente que tiene la técnica de gamificar para los docentes, donde el objetivo general de gamificación mejora la estrategia de manera que el docente trabaja mejor en el aula, además incidir en forma positiva a que el estudiantado pueda lograr el desempeño a cabalidad de objetivos específicos de aprendizaje, por lo cual el docente debe impulsar a los alumnos mediante el juego gamificado, en los cuales se efectúe con una eficaz vinculación de los elementos que atraen significativamente a nuevos aprendizajes.

4.2.1 Primer producto: Capacitación para el docente sobre gamificación, para la educación rural.

4.2.1.1 Planteamiento teórico del producto.

La elaboración de herramientas lúdicas y dinámicas que pueden enriquecer el aprendizaje, desarrollando actividades que permitan la interacción del proceso de enseñanza. La presente capacitación se estructura para los docentes mediante un orden que va de lo más sencillo a lo complejo con un juego como apoyo para el proceso de enseñanza, buscando motivar la participación, donde se promueve mejorar la experiencia jugando, resaltando la interacción y la resolución de problemas. Por lo que el modelo provoca autonomía, pensamiento crítico y el compromiso con el proceso educativo. El acceso a recursos educativos puede ser limitado, pero permite también aprovechar materiales sencillos y tecnologías accesibles para enriquecer la enseñanza. Albornoz (2021) indica que los beneficios y resultados son positivos para los centros educativos y es de suma importancia por ser de carácter transformador, en ciertas edades resulta sumamente exitoso trabajar el juego para el aprendizaje. La adecuación de las estrategias busca innovación en la práctica educativa, ofreciendo metodologías adecuadas para diferentes aprendizajes.

Luna (2012) propone que toda estrategia está compuesta por una sucesión de actividades intencionadas en las cuales se incluye a los participantes en un evento para el beneficio de sus conclusiones. Las estrategias cumplen un papel fundamental respondiendo al uso que conduce de manera significativamente e involucra a los docentes y alumnos donde se establece relaciones entre sí, teniendo como marco el contexto y los propósitos de la interacción, los conocimientos y saberes que transitan en el aula. La capacitación es una estrategia para aprender, enseñar e investigar. Se reconoce como instrumento para capacitar partiendo desde la enseñanza y aprendizaje, que hace referencia al uso de la herramienta investigativa.

El propósito de la capacitación es dar a conocer a los docentes de primaria algunos conceptos básicos de gamificación, técnicas y estrategias poderosas para vincular el juego con los aprendizajes. Además, al incluir en su implementación pedagógica nuevos diseños aplicables al entorno escolar para conocer el ambiente que se puede implementar en las aulas rurales, como desenvolverse y exponer en la realidad las actividades que pueden generar mediante prototipo o insumos para ayudar al educador a ser resiliente y complementar estas nuevas teorías con sus estudiantes y crear nuevas expectativas para mejorar la educación y generarle a la sociedad individuos creativos, autónomos y felices. Con la implementación del caso se busca involucrar al maestro a que se convierta en un guía donde el estudiantado sea el dueño de su aprendizaje.

4.2.1.2 Presentación del producto.

De acuerdo con la investigación el uso de la gamificación en educación rural forma parte trascendental en los procesos de aprendizaje, es una nueva herramienta que visualiza innovación, en esta situación se alcanzó a aprovechar las metodologías lúdicas. Buscando creación con el propósito de motivar la incorporación el procedimiento de juego en las actividades de mediación e idear alcances educativos (EPPD, 2024, mayo 2, preguntas 4, 5 y 11). Son recursos que podrían

llevar a una mejor calidad formativa, planificándola de manera que se disfrute aprender historia. Oviedo y Morán (2012) alude que la innovación es un conjunto de nuevos desafíos y recursos necesarios para crear una atmósfera favorable en el ámbito educativo porque logra que el docente perfeccione y cree acontecimientos fascinantes en el aula.

Para que eso ocurra se requiere, equivalentemente, que desde las instituciones jerárquicas del Ministerio de Educación Pública se propicie ese plus de estimulación emocional y materia prima, complementando la formación de los estudiantes rurales, para que estudien en condiciones alcanzando los objetivos y facilitando una respuesta efectiva a dichos desafíos por lo que el juego mantiene la atención del estudiantado y los impulsa a desarrollar fácilmente la apreciación de los contenidos promoviendo el pensamiento crítico.

La importancia de crear esta capacitación es promover el uso de la gamificación siendo esta herramienta fundamental, que asume el control de vincular la teoría con el juego logrando capacitar a las personas docente para desarrollar actividades que se ajusten a los objetivos deseados. Con la planificación estructurada el docente es capaz de desarrollar actividades lúdicas y digitales que fomenten el aprendizaje. La presente capacitación incorpora mecanismos que combinan las estrategias metodológicas tradicionales con herramientas que incluyen juegos que fortalezcan la efectividad de la herramienta.

| Capacitación de gamificación para la educación rural docente | |
|---|--|
| Lugar donde se realizará la capacitación. | Centro educativo escuela unidocente Pejibaye |
| Objetivo | - Desarrollar estrategias innovadoras gamificadas para la creación y utilización de material lúdico que favorezca el |

| | | | |
|--|---|--------------|---------------|
| | <p>aprendizaje en el pensamiento histórico en el desarrollo integral de los niños en diferentes contextos educativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar el uso de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos para mejorar la enseñanza, fortalecer la motivación de los estudiantes y facilitar el acceso a recursos digitales que desarrollen el aprendizaje, utilizando Quizz como herramienta. | | |
| Objetivos Específicos | <ul style="list-style-type: none"> - Planificar las clases utilizando la gamificación como ludificación para el contexto en la zona dependiendo de la dirección regional. - Construir un producto final de gamificación digital, utilizando las técnicas que se realizaron durante la capacitación. | | |
| Cronograma | 8 sesiones | | |
| Tiempo estimado | 2 o 3 lecciones por sesión de 40 minutos. | | |
| Actividad | Responsable | Horas | Sesión |
| Introducción: Definir gamificación; (síntesis y productividad de la gamificación en educación rural). | Estudiantes de UNA en el TFG | 2 horas | 1 |
| Dinámicas con el uso de la gamificación, (desafíos) que se ajustan al contexto educativo. | Estudiantes de UNA en el TFG | 2 horas | 2 |

| | | | |
|---|------------------------|---------|---|
| Utilización de plataformas con materiales lúdicos y digitales para gamificación. | Docentes participantes | 3 horas | 3 |
| Planificar y diseñar destrezas utilizables en el aula rural. | Docente participante | 3 horas | 4 |
| Integrar estrategias de gamificación con los contenidos planteados en la maya curricular. | Estudiantes TFG | 3 horas | 5 |
| Planteamiento de los temas y asignaturas a presentar. | Docentes participantes | 3 horas | 6 |
| Desarrollar una técnica lúdica y digital para cada propuesta en el contexto rural. | Docentes participantes | 3 horas | 7 |
| Exposición de las técnicas realizadas y evaluación de los conocimientos. | Docentes participantes | 3 horas | 8 |
| <p>Documentos de referencia para desarrollar la actividad.</p> <p>EduTrends. (2016). Gamificación. Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa. https://drive.google.com/file/d/1FXFcovH2_Bzc9EowDg529nNPJPMaaap3/view</p> | | | |

Nota. El cronograma anterior presenta una guía cronológica a seguir para la capacitación sobre gamificación de educación rural docente. La figura es elaboración propia (2025, octubre 20, aplicable a metodologías de capacitación)

Metodología de la capacitación: Se plantea un taller teórico-prácticos orientado al trabajo colaborativo, utilizando los estudios de caso y analizando algunas características de experiencias anteriores.

Recursos requeridos:

- Proyector y computadora.
- Acceso a internet.
- Impresora.
- Material didáctico impreso y reciclado.
- Acceso a plataformas recíprocas de gamificación.
- Espacio adecuado para dinámicas grupales y individuales

Evaluación:

- Se registra asistencia de los que se anotaron para el taller.
- Se registra la participación activa de los docentes.
- Diseños de los trabajos individuales y grupales.
- Valoración del producto final del taller de investigación.

4.2.1.3 Elementos metodológicos para la aplicación producto.

Para la gamificación en el contexto rural se encomienda aplicar de la siguiente manera con metodología: planificar objetivos generales y específicos sobre el uso de la gamificación para capacitar a los docentes, identificar las debilidades existentes en el proceso educativo, usar recursos lúdicos y tecnológicos para reconocer las necesidades en el aprendizaje. Se diseña la dinámica del juego con herramientas que se aplican en la capacitación y se ajusta para evaluar de

manera eficaz durante el uso de la gamificación a través de análisis y retroalimentaciones para realizar mejoras el producto mediría el impacto en el aprendizaje y la motivación mediante indicadores logrando la satisfacción sobre la capacitación

4.2.1.4 Resultados esperados.

Se genera una expectativa positiva con los resultados esperados entre ellos. una mayor motivación y participación por parte de los integrantes. Por otra parte, se procura mejorar la retención del conocimiento gracias a la metodología lúdica y digital que se emplea. El desarrollo de las habilidades socioemocionales motiva al trabajo en equipo, mejor resolución de problemas y la autonomía. En esta capacitación, se indaga la transformación que puede llegar a darse con la inclusión de gamificación en los docentes rurales, así, como las herramientas innovadoras y efectivas para mejorar la calidad educativa de sus estudiantes.

4.2.2. Segundo producto: Caja de herramientas gamificada para docentes de educación rural.

4.2.2.1 Planteamiento teórico del producto.

La caja de herramientas gamificada se crea con el propósito de favorecer con los docentes en un aprendizaje más significativo, tomando en cuenta que las estrategias y técnicas son diseñadas para ser incorporadas con elementos del juego, tanto lúdicas como digitales, están basadas en la teoría de la autonomía, con un aprendizaje que transforma actividades convencionales en experiencias más atractivas, promoviendo la participación, el compromiso y la retención del discernimiento. Empleando las palabras de Torres (2022) que es de suma importancia que los educadores adquieran conocimientos básicos de gamificación lúdica y digital para retomar la educación con sentido social, comprendiendo que conocer del prototipo de técnicas y sistemáticas son vitales para la educación, poseer conocimiento de herramientas digitales y nuevas herramientas

es esencial para que promuevan una clase motivadora, diferente como lo demanda los jerarcas del Ministerio de Educación Pública que se requiere de un aprendizaje funcional, práctico y significativo.

Cedeño (2019) deduce que es esencial utilizar herramientas formativas contextualizadas para alcanzar los conocimientos, de manera que se logre una integración positiva entre los conocimientos lúdicos y virtuales para aplicar la gamificación. La caja de herramientas tiene como objetivo transfigurar la enseñanza acostumbrada mediante la utilización de un conjunto de técnicas para emplear la particularidad de la correlación usual, para desarrollar en los docentes el movimiento motivador y la utilización de los contextos educativos. Así mismo se fortalece un aprendizaje necesario y relativo al contexto de la ciudadanía que el docente promueva en el estudiantado la reconstrucción de su propia enseñanza.

4.2.2.2 Presentación del producto.

El producto consiste en un equipo físico-digital que contiene una serie de herramientas tecnológicas para facilitar la implementación de estrategias gamificadas tanto lúdicas como digitales. El método incluye manual con guía que se pueden imprimir, también contiene tarjetas digitales que se pueden bajar en físico, con las instrucciones básicas para el juego, (puntos, niveles, recompensas, etc.), además, con videos y ejemplos de cómo aplicar las diferentes estrategias que están en la plataforma. Las plantillas estarán diseñadas previamente con actividades editables para ser ajustadas a través de la temática que el docente implemente para su asignatura. Además, del software que se encargan para la gamificación se encuentra en la caja al inicio. En el instrumento aplicado a la persona docente (EPPD, 2024, mayo 2, preguntas 6,7,9 y 14), se muestra la falta de comprensión al uso de gamificación en el aula.

Caja de herramientas

Objetivo general:

Elaborar una caja de herramientas gamificada en un sitio web donde se integran herramientas TIC para mejorar el aprendizaje y la interacción de los docentes, promoviendo el compromiso y la motivación a través de dinámicas de juego.

Objetivo específico:

Elegir las herramientas TIC que se desarrollaran para el aprendizaje dentro del sitio web, para formar a los docentes y para personalizar la caja de herramientas de acuerdo a las necesidades del docente.

4.2.2.3 Elementos metodológicos para la aplicación producto.

La caja de herramientas gamificada se crea en el sitio web, con un enfoque metodológico cualitativo para el desarrollo del aprendizaje, que permitirá ajustar tanto la experiencia como el impacto de la gamificación y el uso de estas herramientas TIC fomentando la enseñanza, ajustándose al horizonte de interacción y motivación entre los docentes, utilizando las herramientas. Su estructura está creada en tres fases: creación y desarrollo, pruebas piloto y validación, y aplicación final con evaluación. En la última fase, se mostrará el sitio web como estrategia pedagógica que mostrará cada página con las TIC que se utilizará para desarrollar conocimientos, donde se ajustará el comportamiento de los docentes, evaluando la participación y agrado. Con este proceso se garantizará una experiencia enriquecedora y dinámica, fomentando el uso de herramientas TIC a través de la gamificación. [Enlace de la caja de herramientas](#)

4.2.2.4 Resultados esperados.

Los resultados deseados en el uso de la caja de herramienta gamificada, buscan generar resultados positivos que incrementen la participación de los docentes en el ámbito educativo, mejorando la retención y comprensión del conocimiento, aumentando la interacción entre ellos desarrollando habilidades transversales para la resolución de problemas, creatividad y trabajo en equipo, valorando el impacto positivo que favorece la gamificación, convirtiendo el proceso de formación en una experiencia nueva. La caja de herramientas se estructura de manera flexible y adaptable a diferentes contextos, refiriéndose a una aplicación segura y enriquecedora para esta herramienta de gamificación. Drimify (2025) postula que actualmente se desarrollan nuevos conocimientos para crear horizontes que generan nuevas habilidades en la educación demostrando trabajo colaborativo en equipo. Se debe filtrar y reconocer los programas educativos, como implementan las técnicas de gamificación y los beneficios de contar con una caja de herramientas de gamificación.

4.2.3 Tercer producto: Libro de Aprendizaje Gamificado

4.2.3.1 Planteamiento teórico del producto.

La gamificación en el campo de la educación rural busca mejorar las herramientas utilizadas tradicionalmente para desarrollar nuevas estrategias que motiven al docente al compromiso a través del uso de juegos y dinámicas, para lograr transformar lo tradicional en nuevas prácticas pedagógicas, buscando generar y fundamentar con teorías del aprendizaje constructivista, que enfatizan la participación de los estudiantes y docentes en el proceso de aprendizaje, así como las características propias que posee el juego para enseñar y se resalta el valor del conocimiento y la retroalimentación positiva. Por lo tanto, se elabora un cuaderno de

aprendizaje gamificado diseñado para motivar los estudiantes su aprendizaje mediante mecánicas del juego, contiene desafíos, recompensas para hacer el estudio más divertido.

Santana (2007) sugiere que en los últimos años los estudios reflejan como se va cambiando la forma de impartir los contenidos curriculares, los resultados van obteniendo diferentes formas para que adquieran los aprendizajes donde se refleja que el conductismo, donde se imponen los conocimientos y se imparte una clase magistral no es la forma más productiva de crear individuos autónomos, por lo que se consideran los resultados que definen que no se puede continuar reproduciendo, en estas décadas la educación se transforma para crear personas independientes, activos que desempeñen labores e implementen nuevas prácticas en el ambiente que los rodea a mostrarse conforme lo requiera para desenvolverse en el mundo moderno para que se desenvuelva proactivamente.

Aplicar gamificación en el ámbito educativo es un concepto muy aludido en el apoyo de cambiar el aprendizaje debido a sus aportes positivos en las derivaciones del aprendizaje. Abad-Segura et al. (2023) revelan que, en la ampliación de productividad, fortalecimiento del conocimiento, destrezas y progreso educacional. Elegir un libro gamificado en la enseñanza del pensamiento histórico es una grandiosa habilidad lúdica que robustece e interioriza la contextualización, acrecienta que estimula la aspiración del estudiantado a adquirir los aprendizajes y dar repuesta a cada incógnita de manera positiva, la estrategia involucra el juego. La persona estudiante no se siente intimidado ni presionado con los objetivos planteados, sino que se dedica a jugar sin miedos, ni inseguridades, al estar utilizando la estrategia su opinión es libre para alcanzar la recompensa del juego.

4.2.3.2 Presentación del producto.

El ideal de confeccionar el cuaderno de aprendizaje es una técnica que facilitara la organización y el aprendizaje a través de la gamificación, para incentivar a los estudiantes con dinámicas de juego. Al mismo tiempo, hace del estudio una forma más divertida y motivadora, Hernández (2015) indica que el docente debe prestar atención y observar qué tipo de metodología debe implementar durante la aplicación de la enseñanza y evaluar con diagnósticos para medir los resultados con instrumentos y aplicar técnicas adecuadas a la comunidad educativa.

La actividad que se planea con la elaboración del libro gamificado, donde se contextualiza la historia de la comunidad (contenido de programa de estudio de la asignatura de Estudios Sociales de primaria), el docente confecciona el libro para fortalecer el aprendizaje del estudiantado, siendo esta una herramienta atractiva y significativa para la enseñanza de la historia. Por otra parte, la estrategia utilizada en la clase es percibida por el estudiante como un juego, lo interpreta natural y creativamente, esta destreza de aprendizaje con retos y recompensas que incluyen a los estudiantes como actores principales del libro, dejando de lado la estructura tradicional del contenido histórico, para transformar el aprendizaje en habilidades educativas que son aprovechadas para enseñar e innovar con la gamificación; lo cual puede ser elaborado de dos formas; lúdico o utilizando las TIC, dependiendo del contexto en el que se trabaje, así se desarrollan las estrategias didácticas en el aula. [ENLACE DEL LIBRO](#)

4.2.3.3 Elementos metodológicos para la aplicación producto.

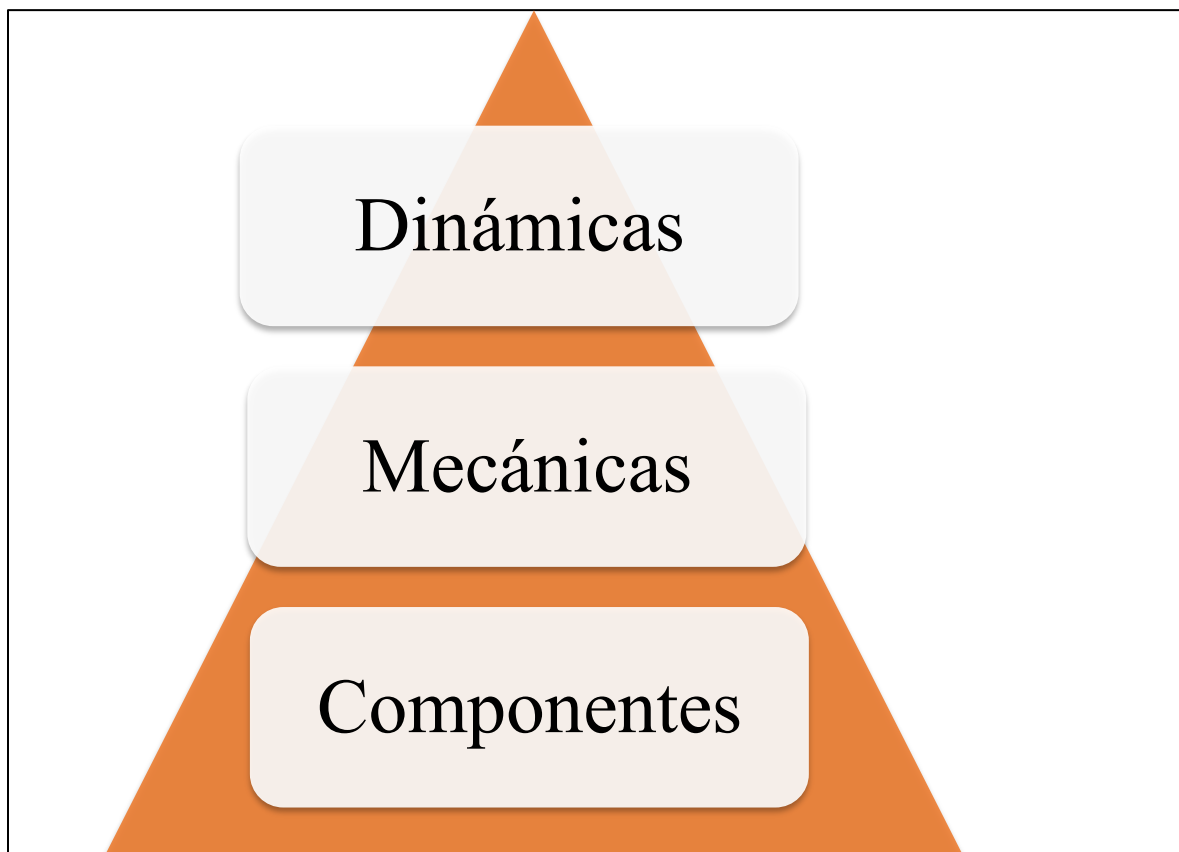
Los elementos metodológicos que componen la gamificación son: las dinámicas, mecánicas y componentes que acompañan los distintos aspectos metodológicos que se muestra en la figura 13 donde se incluyen cada uno de ellos en el cuaderno gamificado. Esto hacen que la técnica funcione considerablemente agregando elementos que se consideren necesarios para el

aprendizaje. La formación continua, logra innovar con estrategias como esta, fortaleciendo la colaboración y el intercambio de experiencias entre los estudiantes, aumentando la retención y transferencia de conocimientos adquiridos durante el desarrollo, donde el impacto podría ser positivo y la calidad educativa con un desempeño académico diferenciado. Esta actividad resulta interesante para los estudiantes, pues no solamente se trabaja con el contenido en los libros de texto o de manera tradicional, sino que se incluye la gamificación que es de su interés, el trabajar en equipo y sobre todo jugar, aunque el objetivo principal no deja de ser el aprendizaje.

La metodología gamificada, dicho con palabras de Oliva (2016) es la práctica de gamificar concentrando las habilidades del juego sin desviar el significado del principio de la educación, y los objetivos del programa educativo, donde se enfocan en atraer al estudiantado a profundizar sus conocimientos para lograr los procesos pedagógicos, que involucran algunos sitios del juego como; la obtención de puntos, premios, avances para subir durante la ejecución de la jornada e incentivando y promoviendo un ambiente dinámico y significativo tanto para el estudiantado como al docente que es solo un guía en el salón de clases.

Figura 13

Pirámide de componentes gamificados.



Nota. Elaboración propia del tercer producto generado del seminario.

4.2.3.4 Resultados esperados

El juego es una de las principales características porque los alumnos piensan que están jugando ya que incorporan metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elegir, libertad de equivocarse, obtienen recompensas, los mantiene retroalimentado las habilidades, además se ayudan y trabajan en equipo y tienen la oportunidad de no perder la capacidad de asombro al poderse incluir elementos sorpresa con imprevistos para los jugadores avancen. Los resultados esperados son positivos ya que es esta técnica tiene características que resultan ser motivadoras al utilizar el sistema de puntos y el docente busca la apropiación del aprendizaje esperado. En opinión de Laya et al (2024) la gamificación con ludificación como un complemento para mejorar las

destrezas del pensamiento histórico, donde se pretende estimular al estudiantado de forma que utilicen la imaginación para la creación de diferentes manualidades, adicionando el reconocimiento y validación conceptos históricos y facilitando de trabajo en equipo.

4.3 Alcances y limitaciones durante el proceso de investigación

La gamificación ha transformado poco a poco los métodos de aprendizaje, potencializando el aprendizaje eficaz del estudiantado, convirtiendo los procesos educativos en experiencias, motivadoras y significativas. Por lo tanto, se incluye elementos propios del juego, fomentando la creatividad y el compromiso de los estudiantes en su formación académica. La gamificación requiere de aprobación por parte de la institución para el desarrollo de la investigación. Los principales puntos en la gamificación garantizan que la herramienta impulsa el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo. Por lo tanto, es necesario presentar los alcances que beneficien los logros y objetivos que permitan la integración de la gamificación en el proceso educativo, asegurando su impacto positivo en el desarrollo académico y personal del estudiantado.

Peris (2015) sostiene que al utilizar diferentes técnicas en educación permite al docente establecer conciencia y lleva hacia el compromiso de su propia formación, mediante la labor y la colaboración se requiere establecer el objetivo, formar a los futuros profesionales con autonomía para que logren el perfeccionamiento de sus capacidades, dejando volar la imaginación y creatividad, implementar el uso de juegos en los centros educativos ayuda en el aprendizajes sin que se sientan obligados o presionados a retener conceptos.

4.3.1 Alcances

Los alcances identificados en la aplicación de la gamificación promovieron el aprendizaje del estudiantado impulsándolos a participar colaborativamente con el uso de cada una de las

estrategias utilizadas, proporcionando el desarrollo de habilidades y conocimientos en el pensamiento histórico. La apertura de la institución generó espacios importantes en el aula, facilitado las condiciones del aprendizaje, incentivando a la participación del docente y el estudiantado donde se estableció el vínculo académico. Además, se propició el manejo y apropiación de la temática de indagación que beneficio la difusión y socialización dentro y fuera del aula con los resultados obtenidos por las estrategias utilizadas en la investigación. Los posibles avances de la gamificación son trascendentales para la educación en zona rural, por lo que la investigación decidió enfocarse en identificar las prácticas y herramientas para implementar mejoras en el aprendizaje.

4.3.2 Limitaciones

El ambiente de trabajo se delimitó con el uso tecnológico, la institución cuenta con internet la velocidad en megas es muy baja por ser zona rural, el estudiantado demostró interés por la herramienta tecnológica utilizada Genally, otro punto que limitó una de las estrategias gamificadas aplicadas en la escuela fue el elemento climatológico, se tuvo que transformar la estrategia gamificada lúdica para no exponer al estudiantado a efectos secundarios, esto deja observar que el docente rural tiene que estar capacitado para buscar alternativas que no afecten el aprendizaje y que logre cumplir con los contenidos esperados desde sus planes. Otra de las limitaciones que se observó y analizó en la segunda estrategia lúdica fue que los estudiantes más pequeños ocuparon ayuda en conceptos básicos que se derivaron del tema, aun así fueron adaptándose conforme la estrategia fue avanzando, de manera que se observó que la gamificación puede llegar a ser un aliado útil para el docente rural en el aula, cuando se trata de juegos básicos que generan motivación y reconocimiento en los estudiantes pequeños, porque aun con ciertos inconvenientes los estudiantes lograron incorporarse al juego de manera muy sencilla, ocupando espacios dentro

del contexto académico durante la actividad realizada. Finalmente, el estudiantado de la escuela rural demostró que se puede aprender jugando desde los más pequeños hasta los más grandes, sin problemas, adaptarse al juego gamificado, realizar las actividades a pesar de existir limitaciones mínimas en su aplicación.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones generales del seminario

El seminario tiene como objetivo estudiar métodos innovadores para la enseñanza de la historia en el pensamiento histórico, con énfasis en la gamificación como estrategia pedagógica. Se indagaron los beneficios, desafíos y alcances de la metodología de juegos con elementos lúdicos y digitales en el aula para fomentar un aprendizaje significativo en la escuela unidocente. Por otra parte, la orientación se centra en la importancia de la investigación con la inclusión de gamificación. De esta manera, se estudian teorías y diferentes modelos habilidades y actividades aplicadas en la educación. Se plantearon casos de estudio nacionales e internacionales que evidencian el impacto positivo de la gamificación, la motivación que genera y el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes.

El trabajo de investigación se enfatizó en la relevancia del diseño pedagógico de la gamificación, estableciendo que los juegos son herramientas didácticas efectivas y no solo elementos para el entretenimiento. Se investigaron métodos específicos, el uso de narrativas interactivas, recompensas y dobleces históricas, que le permite a los estudiantes experimentar el contexto histórico de manera inclusiva. En cuanto la observación en la primera categoría se demostró que la enseñanza de la historia en I y II ciclo enfrenta desafíos en algunas ocasiones como la falta de interés del estudiantado y metodologías centradas en la memorización. Se propuso la implementación de estrategias gamificadas, como el aprendizaje basado en juegos y el análisis de fuentes primarias, para mejorar la comprensión de los eventos históricos.

Sin embargo, el enfoque teórico, resaltó la aplicación del constructivismo González-Tejero y Pons (2011) agregan que el constructivismo traza el conocimiento y que no es el resultado

copiado de la realidad, sino al contrario es una causa a lo dinámico e interactivo a través del cual la pesquisa exterior es descifrada y reinterpretada por la mente. Para este proceso la imaginación va construyendo paulatinamente modelos interpretativos, cada vez más complejos y eficaces, de manera que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos cada día. La gamificación, desde un enfoque, puede ser una herramienta positiva para situar a los estudiantes en escenarios históricos y permitirles vivir los eventos en lugar de simplemente memorizarlos.

Para la segunda categoría del aprendizaje de la historia en educación fue expuesta como una estrategia efectiva para transformar la enseñanza, convirtiendo la técnica más accesible y participativa. Se analizaron y realizaron tres diferentes tipos de juegos con elementos de gamificación que fueron aplicados en el aula, entre ellas se incluye el juego digital gamificado y lúdico que permitió a los alumnos asumir el compromiso de adquirir nuevos conocimientos históricos y tomar decisiones basadas en el contexto. Se busco medir los resultados para obtener sus ventajas o desventajas en la metodología, su avance se midió con instrumentos de evaluaciones adecuados para cada estrategia. La aplicación, además se adecúa para formar un ambiente de motivación interior mediante la utilización de puntos, insignias o niveles, con simulaciones y narrativas de intercambio, ayudándoles a comprender el impacto de los eventos históricos a través de la experiencia directa con la gamificación. Campero (2024) sugiere el juego busca la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el alumno medita el mecanismo que potencia el desarrollo físico, y emocional.

Para la tercera categoría, se analizó el uso de la gamificación como estrategia metodológica que transforma la enseñanza de la historia con elementos que se pueden utilizar en el aula. Su aplicación se basa en la inclusión de herramientas del juego dentro del entorno educativo para mejorar la enseñanza en diversas áreas del conocimiento. A través del juego los estudiantes pueden

desarrollar habilidades, autonomía y resolución de problemas. A pesar de sus múltiples ventajas su aplicación enfrenta desafíos no menos importantes que se pueden solucionar con una planificación adecuada. El uso de estas herramientas favorece la retención de información y el compromiso de los estudiantes, los motiva a explorar con mayor profundidad los contenidos educativos. Para estas estrategias fue relevante el trabajo en equipo donde se cuenta con escenarios históricos simulados, esto hace que motive el pensamiento crítico ofreciendo múltiples beneficios que van más allá de la motivación quedó demostrado con la aplicación y el uso de las estrategias en la escuela de Pejibaye, además, la comunidad estudiantil abordó la temática de la mejor manera sin incurrir en dificultades para su desarrollo. UDAVINCI (2023) a que el uso de la gamificada brinda una experiencia única y renovada para hacer que el estudiantado se involucre, despierte el deseo de aprender, fortalezca sus conocimientos y fundamente sus habilidades. Además, para aumentar la creatividad el ser humano requiere buenas prácticas educativas y una excelente planificación, esto se debe a que la técnica transforma los aprendizajes de manera unánime, única y contextualizada.

Esta investigación trasciende los límites educativos en la medicación pedagógica, el resultado generó transformación educativa e innovadora, preparando a los estudiantes a constituir su propio pensamiento crítico. El proceso que transforma al educador para esta investigación demuestra que una planificación plena en las actividades representa una línea clara del objetivo que trabaja de la mano con la metodología y sus actividades lúdicas, fomentando la participación y la aplicación del discernimiento en situaciones contextualizadas. Además, esta investigación permitió formar lo habitual en una clase creativa mejorando el área sociocultural en historia siguiendo la estructura siempre que el Ministerio de Educación Pública maneja para el área de historia.

El análisis que se realizó durante la investigación y la integración de gamificación en el pensamiento histórico, dejar ver que al plantear el tipo de metodologías es de suma importancia para los centros educativos. El campo de la educación debe implementar nuevas herramientas para que permitan a los escolares comprender rápidamente los temas de estudios sociales con el fin de construir los conocimientos para fomentar el movimiento crítico y contextualizarlo. Al realizar la estrategia pedagógica en el centro educativo unidocente rural, se adecuaron los elementos lúdicos y digitales para vincular un mayor interés y dinamismo por parte de los estudiantes, logrando una excelente complementación y desarrollo de los contenidos que demanda la maya curricular, haciendo uso apropiado del producto generado.

5.2 Recomendaciones

La gamificación en el ámbito educativo consigue generar varios beneficios de aprendizaje y desarrollo de habilidades en los estudiantes. Para que su aplicación sea efectiva, es necesario considerar recomendaciones específicas en distintos niveles: el centro escolar, los procesos formativos desde la DER y el sistema educativo en general. Por otra parte, la integración curricular, busca incorporar estrategias de gamificación en los planes de estudio contextualizándolos, reforzar los contenidos educativos adaptando las metodologías basadas en juegos sin perder el rigor académico, capacitando docentes rurales en estas áreas, así como su formación para que comprendan y apliquen la metodología de gamificación desde el aula. La infraestructura y recursos económicos son herramientas que deben ser reforzadas desde las entidades superiores que adecuen al contexto, se deben facilitar estas estrategias gamificadas como una herramienta para lograr objetivos nuevos e innovadores dentro de la enseñanza.

Desde la posición de UNESCO (2023e) los docentes no utiliza la tecnología por desconocimiento o falta de uso, la mayoría de docentes a mencionado en algunas ocasiones que

nunca han consultado sobre las herramientas tecnológicas para implementar sus clases, la falta de actualización perturba categóricamente a las destrezas especializadas de los maestros, también existe el miedo a lo desconocido por lo que demuestra desinterés por prepararse o por la edad de los docentes que tienen más años trabajando en educación, poseen desinterés en recibir capacitación en tecnología. Si el docente conociera la necesidad de aplicar la tecnología en su planeación se interesaría un poco más en recibir capacitaciones, los estudios realizados proyectan datos que señalan el desconocimiento de la metodología tecnológica, por lo que los educadores requieren una formación adecuada para evitar percibir estar preparados para poner en práctica los métodos tecnológicos, con el deseo de que cambien la perspectiva de que estas prácticas sean muy calificadoras y que no piensen en que podrían distraer o distorsionar el aprendizaje del estudiantado.

La valoración puede generar un gran impacto al diseñar instrumentos que midan la efectividad de la gamificación en las aulas donde el aprendizaje sería motivacional para los estudiantes de zonas rurales. La participación del estudiantado es segmento clave para fomentar la creación de herramientas gamificadas que generan creatividad y sentido de pertenencia para el docente que expone nuevas estrategias innovadoras formando el aprendizaje de manera continua desde edades tempranas en centros educativos de bajo nivel académico como son las zonas rurales.

Como recomendación para los procesos formativos de la División de Educación y Rural, se requiere implementar programas formativos que incluyan elementos de gamificación tanto digitales como lúdicos, para mejorar las carreras profesionales a futuro, así como; desarrollar capacitaciones y actualización para los docentes en la carrera de educación, iniciar modelos de evaluación con instructivos que reconsideren el aprendizaje como una experiencia más de la resolución de problemas dentro de contextos gamificados utilizando el juego como herramienta de

aprendizaje, por lo que la tecnología logra concebir más accesibilidad a las procedencias de aprendizaje, superando las barreras de ubicación y tiempo.

Es recomendado el uso de plataformas digitales durante toda la formación académica sea presencial o virtual para incentivar la colaboración y trabajo en equipo, mejorar la interacción entre estudiantes y docentes, defender los estudios que comparan el impacto que genera la gamificación con juegos en los procesos de enseñanza- aprendizaje y su realidad ante los contextos educativos. UNESCO (2023b) sostiene el estudiantado obtenga facilidad de acceso a las herramientas tecnológicas, los gobiernos políticos de cada país deberán efectuar diferentes tácticas con el propósito de proporcionar el derecho a la conectividad tecnológica de internet, servicios públicos aprovechables para toda la población estudiantil, para conseguirlo deberán orientar sus esfuerzos en fortalecer sus infraestructuras básicas.

Para finalizar, se pide incorporar gamificación lúdica, como una herramienta estratégica que ayudara a desarrollar el pensamiento crítico en la historia, para estudiantes de escuelas multigrado, fortaleciendo. Así mismo, el aprendizaje en las escuelas rurales y urbanas. Además, asignar fondos para conseguir equipo tecnológico y material didáctico que permita implementar la gamificación en escuelas rurales y en educación diversificada, crear una red institucionalidad general para que compartan las diferentes técnicas existentes de los juegos, así como la contextualización de las zonas. Establecer alianzas con el sector tecnológico para desarrollar softwares educativos que se puedan usar para las diferentes plataformas formativas con herramientas adaptas a las necesidades escolares.

Se examina un sistema de seguimiento que permita observar el impacto que genera la gamificación como enseñanza, así como el rendimiento académico. La gamificación puede transformar la enseñanza actual en una experiencia atractiva. Un buen uso y la ejecución de esta

herramienta en los centros educativos garantizará un excelente aprendizaje tanto para el docente como para la comunidad estudiantil. Como lo hace notar UNESCO (2023f) lo más efectivo que pueden implementarse es integrar eficazmente, capacitaciones para que los docentes reciban distintos materiales de apoyo para perfeccionar sus competitividades en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y logren ejecutar sus prácticas únicamente con las necesidades del estudiantado; establecer ambientes de aprendizaje dinámicos y contextualizados; con el objetivo que los estudiantes desarrollen conocimientos y habilidades tecnológicas. UNESCO (2023g) sostiene que en todos los centros educativos rurales logren implementar cada día más el uso de las tecnologías para su experiencia pedagógica y la integración del estudiantado para desarrollar un ambiente propicio y contextualizado, se requiere fomentar prácticas educativas para los docente centrando el aprendizaje en el estudiantado; estableciendo ambientes de aprendizaje interesantes y oportunos; y tomar medidas para que los estudiantes obtengan conocimientos y capacidades tecnológicas.

Referencias

- Abad-Segura, E., Parra, J., Álvarez, S., Martínez-Iglesias, J., Alvariñas-Villaverde, M., Albaladejo, C. y Pastor, R. (2023). *Invirtiendo la enseñanza. Flipped learning, de la teoría a la práctica*.
<https://books.google.es/books/publisher/content?id=2Lu9EAAAQBAJ&hl=es&pg=PT3&img=1&zoom=3&ots=tRUKSf7Gtj&sig=ACfU3U3XK4pIgTE46qFCOgKiTqDEfnOdyA&w=1280>
- Acedo, W., Rosas, A., y Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Telematique*, 21(2), 16-27.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134129257004>
- Albornoz Mancera, W. (2021). Estrategia Didáctica Basada en la Gamificación Para el Fortalecimiento de las Habilidades Investigativas en Estudiantes de Grado Sexto.
<https://repositorio.udes.edu.co/items/77357805-34c1-47a5-8b26-1afd85551ab0>
- Alvarado Cruz, R., Rivera Solano, J., y Granados Porras, R. (2022, October). La práctica pedagógica en seis escuelas unidocentes indígenas de la región Chirripó-Cabécar en Costa Rica. Congreso Internacional Educación en Territorios Indígenas. Facultad de Educación de la Universidad de Barcelona, Passeig de la Vall D'Hebron–Barcelona.
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstreams/d62977c1-2d08-4e43-bd58-214183fb0a0f/download>
- Alvarado, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, (17), 65-80.
<https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/2615/2365>

- Alvarado, R., y Rosado, K. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales. *Minerva Journal*, 4, 64-73. <https://doi.org/10.47460/minerva.v2023iSpecial.118>
- Ardila-Muñoz, J., Molina-Sosa, D., y Rodríguez-Hernández, K. (2016). Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza-aprendizaje. *Educación y territorio*, 6(10), 89-100. <https://revista.jdc.edu.co/index.php/reyte/article/download/88/83>
- Armas, A. (2009). El docente: características, funciones y eficacia. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/ALBERTO_GUERRERO_1.pdf
- Badilla, D., y Núñez, A. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, (28). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rm/article/download/34777/34329/>
- Bagnardi F. (18 julio 2022) ¿Qué se evalúa en gamificación? Experto en gamificación - Cofundador de Vonfire <https://vonfire.co/2022/07/18/que-se-evalua-en-gamificacion/>
- Bain, R. B. (2017). Cómo Aprenden Historia los estudiantes. <https://didacticahistoria.ucv.cl/wordpress/wp-content/uploads/2017/06/Qu%C3%A9-entendemos-por-Did%C3%A1ctica-de-la-Historia.pdf>
- Barrantes, R. (2002). Investigación: un camino al conocimiento. Un enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. San José, Costa Rica: EUNED. https://sec6beb2e224aad69.jimcontent.com/download/version/1472044734/module/8423476870/name/Libro_Investigacion_camino_conocimiento_Barrantes.pdf

- Bennasar-García, M. I. (2022). La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana: *Papeles*, 14(28). <https://doi.org/10.54104/papeles.v14n28.1249>
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de gamificación. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Campero, M. (2024) El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de alumnos de 1º grado de la escuela Pablo Haimés de la ciudad de Concepción Tucumán”. [Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía] Universidad Uflo. <https://surl.li/zndwdq>
- Campos, G., y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3979972.pdf>
- Carrasco, J., y Pérez, R. (2014). Aprender a enseñar ciencias sociales con métodos de indagación. Los estudios de caso en la formación del profesorado. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 12(2), 307-325. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4845500.pdf>
- Cascante Gómez, M., y Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, (17), 1-22. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Castillo Guzmán, M. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo. *Horizonte pedagógico (La Habana)*, 12(2). <https://horizontepedagogico.cu/index.php/hop/article/view/295/610>
- Castillo, K., y Sánchez, A. (2021). Los Estudios Sociales y el desarrollo del pensamiento crítico. Un análisis cualitativo con docentes de secundaria en la zona de los Santos.

<https://repositorio.una.ac.cr/bitstreams/0613e980-1ac7-4e7d-bb50-c531330e9539/download>

Cedeño E (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales ReHuSo*, 4(1), 138-148. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S255065872019000100138&script=sci_arttext

Chaves Salas, L. (2010). Las escuelas unidocentes en Costa Rica: fortalezas y limitaciones. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44028564001.pdf>

Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., y Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>

Crespín M., Suscal L., González P., y Rodríguez E. (2024) La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol*, 3(6). [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)

Drimify (2025). La caja de herramientas de la gamificación. Los elementos esenciales de una herramienta de gamificación. <https://drimify.com/es/recursos/caja-herramientas-gamificacion/>

Edo-Agustín E. (2023). Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio. *Educar*, 59(2), 333-349. https://zagan.unizar.es/record/127102/files/texto_completo.pdf

EduTrends. (2016). Gamificación. Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa. https://drive.google.com/file/d/1FXFcovH2_Bzc9EowDg529nNPJPMaaap3/view

- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego Gómez, C., y de Pablos Heredero, C. (2013). La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias. *Intangible capital*, 9(3), 800-822. <http://dx.doi.org/10.3926/ic.377>
- García, F. (2024a). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica [Tesis Doctoral] dissertation, Universidad de La Rioja). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- García, F. (2024b). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica [Tesis Doctoral] dissertation, Universidad de La Rioja). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- García-Casaus, F, Cara-Muñoz, J., Sánchez, J., y Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>
- Gil-Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v42n168/0185-2698-peredu-42-168-107.pdf>
- González, F. (2018). Enseñanza de la historia. Editorial UIC <https://www.uic.mx/ensenanza-de-la-historia/>

- González-Tejero, J., y Pons Parra, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1).
<https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Guevara, G., Madariaga L., Reyes, C. y Zuleta, C. (2023). Gamificación para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones matemáticas en tercero básico. *Información tecnológica*, 34(4), 31-44. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642023000400031>
- Gurieva, N., Robledo, Itoi, M., Álvarez, A. y Estrada, H. (2019). Gamificación en educación básica: la enseñanza de la historia de México. *JÓVENES EN LA CIENCIA*, 5(1).
<https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/download/3073/2535>
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., y Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45(1), 37-46.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Hernández, M. (2015). El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes. *Atenas*, 3 (31).
<https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf>
- Iglesias M., Lozano, I., y Roldán, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: un estudio cualitativo en dos centros educativos.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76721/1/2018_Iglesias_etal_RevIberoamEdu.pdf

- Iquise, A. y Rivera, L. (2020) [La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Jiménez, KAC y Murillo, UMC (2011). Aportes del proyecto de educación rural (PER). *Revista Electrónica Educare*, 15, 85-94. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/download/1686/15940/>
- Lahera D., y Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>
- Lasluisa, M., Cuvi, J., Guzmán, E., Farinango, L., y Muñoz, P. (2024). El Papel de las TIC en la Implementación de metodologías activas en el campo de la Educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1277-1292. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9481320.pdf>
- Laya, A., Hernández, L., Di Domenico, S., Leyton, M., Marín, C., Latuff, A., Quintero, J., Calvache, J., Clavijo, C. (15 de agosto de 2024) ¿Cómo aplicar de forma efectiva la gamificación en procesos de aprendizaje? *Acreditta. Aprendizaje y desarrollo, Educación*. <https://info.acreditta.com/blog/aprendizaje-y-desarrollo/como-aplicar-gamificacion-en-procesos-de-aprendizaje/>
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

- Lucas – Zambrano, M., Luque-Alcívar, K., y Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8231614.pdf>
- Luján-Mora, S. (2013). De la clase magistral tradicional al MOOC: doce años de evolución de una asignatura sobre programación de aplicaciones web. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41439/1/2013_Lujan_REDU.pdf
- Luna, M. (2012). El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar. Lenguaje y Educación: Perspectivas metodológicas y teóricas para su estudio. https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/taller_una_estrategia_para_aprender_ensenar_e_investigar_0.pdf
- Manrique, A. y Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>
- Martín, B. R., Aguilar, G. F., y Río, J. F. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física: ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 739-748. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8214186>
- Martínez, M. (14 abril, 2023). Área de Educación. <https://universidadisep.com/mx/maestrias/educacion/>
- Meneses Benítez, G. (2007). NTIC, interacción y aprendizaje en la universidad. Universitat Rovira I Virgili. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

- Montenegro, M., y Villacís, M. (2024). Resultados del proyecto de práctica de servicio comunitario: “Gestión en el proceso de enseñanza aprendizaje e innovación educativa”. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(2), 73-84. adecuaciones en el desarrollo del currículo de manera crítica. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1022>
- Navarrete, J. (2004). Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. *Investigaciones sociales*, 8 (13), 277-299. <https://doi.org/10.15381/is.v8i13.6928>
- Nicodemes, E. (2018). Tipos de investigación. <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Noguera, A. (2023). Desarrollo de habilidades de pensamiento histórico en estudiantes de grado sexto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 7632-7654. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7494/11347?inline=1>
- Oliva, H. A. (2016a). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. <https://goto.now/eYDAU>
- Oliva, H. A. (2016b). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. <http://redicces.org/sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Oviedo, P., Morán, A. (2012). *Innovar la enseñanza: Estrategias derivadas de la investigación*. Universidad de la Salle. Facultad de Ciencias de la Educación. Maestría en Docencia. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>

- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. y Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33. <https://www.redalyc.org/journal/5859/585961633002/html/>
- Pardo Aguña, S. (2014). El juego como recurso didáctico en el segundo ciclo de Educación Infantil [Trabajo de Fin de Grado presentado para optar al grado en educación infantil, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7272/1/TFG-G735.pdf>
- Parker, R., y Thomsen, BS (2019). Aprendiendo a través del juego en la escuela.23. https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5fc40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf
- Peña, B. (2015). La observación como herramienta científica. ACCI (Asociación Cultural y Científica Iberoamericana). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yDt2CgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&ots=OdJPtDu-bd&sig=>
- Pérez-López, I, y Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, (59), e1414. Epub. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)
- Pérez-López, I. (2021). Del aprendizaje basado en juegos a la gamificación en educación física. Rendimiento deportivo, actividad física y salud y experiencias educativas en Educación Física, 40(1). https://www.researchgate.net/publication/356587304_Del_aprendizaje_basado_en_juegos_a_la_gamificacion_en_educacion_fisica
- Peris, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>

- Peris, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
<https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>
- Pertegal, M., y Lorenzo, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC.
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11391/1/0214-9877_3_1_553.pdf
- Pimienta, S. y Boude, O. (2022). Gamificación en educación médica: un aporte para fortalecer los procesos de formación. *Educación Médica Superior*, 36(4).
<https://ems.sld.cu/index.php/ems/article/download/3457/1472>
- Pineda, E., De Alvarado E. y De Canales, F. (1994). Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington.
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. y Said-Hung, E. (2022a). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J., y Said-Hung, E. (2022b). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rizo García M. (2009). Sociología Fenomenológica y Comunicología Histórica. La Sociología Fenomenológica y sus aportaciones al pensamiento en comunicación. *Mediaciones Sociales*, 4, 75-111.
<https://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/MESO0909120075A/21206>

- Sáiz Serrano, J., y Fuster García, C. (2014). Memorizar historia sin aprender pensamiento histórico: las PAU de Historia de España. *Revista Investigación en la Escuela*, 84, 47-57.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59755/r84-4.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Sánchez, Á. y Colomer, J. (2018a). *Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas*. *Clío*, (44), 82-93.
<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf>
- Sánchez, Á. y Colomer, J. (2018b). *Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas*. *Clío*, (44), 82-93.
<http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf>
- Santana, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las Ntic. Una estrategia de formación permanente*. Universitat Rovira i Virgili.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Santillán, J. K., Morales, M. F., y Pazmiño, S. F. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador: Influence of gamification in the subject of history for students with incomplete schooling in Milagro, Ecuador. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 2. DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2185>
- Santisteban Fernández, A. (2010a). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío y asociados*, (14), 34-56.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.pdf
- Santisteban Fernández, A. (2010b). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío y asociados*, (14), 34-56.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.pdf

- Sarmiento, M. (2007). [La enseñanza de las matemáticas y las Ntic. Una estrategia de formación permanente. Universitat Rovira i Virgili]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Segovia, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(8), 844-852. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152386.pdf>
- Segovia, Á. y Rubio, J. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. CLIO. History and History teaching, (44), 82-93. <http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/06MonSanchezColomer.pdf>
- Taylor, S. J., y Bogdan, R. (2008a). La entrevista en profundidad. *Métodos cuantitativos aplicados*, 2, 194-216. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=entrevista+en+profundidad+cualitativa&oq=entrevista+en+profundidad
- UDAVINCI (29 de diciembre 2023) Gamificación educativa: herramientas, casos de éxito y posibles aplicaciones. Blog educativo UDAVINCI. <https://udavinci.edu.mx/blog-educativo/compartiendo-conocimiento/gamificacion-educativa>
- UNESCO (2023a) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO. <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>
- UNESCO (2023b) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO. <https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (2023c) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (2023d) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (2023e) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (2023f) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (2023g) Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO.
<https://doi.org/10.54676/NEDS2300>

UNESCO (29 de junio de 2018) <https://courier.unesco.org/es/articles/el-cerebro-no-es-el-que-piensa>

Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *New York, Estados Unidos: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.* <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Vahos, L., Muñoz, L., y Londoño-Vásquez, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Vargas, M. A. (2023) Análisis de la efectividad del uso de la gamificación digital en el aprendizaje de cultura tributaria en estudiantes de octavo año del Circuito 01 de la Dirección Regional de Heredia, Costa Rica. <https://n9.cl/5zqt32>
- Vasconcelos-Vásquez, K. L.; Ugalde, J.; Montero, B. (2021). El cambio del rol del estudiante por la estrategia metodológica de la gamificación. *Company Games y Business Simulation Academic Journal*, 1(2), 35-48. <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/businesssimulationjournal/article/viewFile/849/500>
- Vorecol (20 de septiembre de 2024). El impacto de la gamificación en la retención del aprendizaje en entornos virtuales. *Varecol Learning Management*. <https://surl.li/bbrlai>
- Zambrano, J., Mendoza, E., y Camacho, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. In *Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: " desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI"* (pp. 691-700). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>

Apéndices

Apéndice A: Entrevista a profundidad para la persona docente

Universidad Nacional
Centro de Investigación y Docencia en Educación
División de Educación Rural
Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: *“La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024”* de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán únicamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recogida en esta entrevista se utilizará confidencial y exclusivamente para fines académicos. De ninguna manera se mostrará la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

Indicaciones generales: Responda a las siguientes interrogantes en los espacios correspondientes en consonancia con sus criterios y conocimientos de la realidad del centro educativo.

Datos

Fecha: _____

Hora: _____

Entrevistadoras: Cynthia Meza Cerdas y Mary Yinnette Salas Gutiérrez.

Preguntas

1. ¿Discurre relevante la enseñanza de la Historia en la educación primaria? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles son las principales ventajas y desventajas de la enseñanza de la Historia en la Educación primaria?
3. ¿Cuáles estrategias didácticas implementa para la enseñanza de la Historia?
4. ¿De qué maneras incorpora elementos del juego en la enseñanza de la Historia?
5. ¿Cómo diseñaría un juego que se adapte al currículo de historia?
6. ¿Tienes conocimientos de la gamificación en el ámbito educativo?
7. ¿Cómo la gamificación puede mejorar la enseñanza de la historia y motivar a las personas estudiantes?
8. ¿Cuáles serían los objetivos pedagógicos clave al implementar la gamificación en la enseñanza de la historia?
9. ¿Qué aspectos específicos de la historia se pueden abordar de manera efectiva a través de la gamificación?
10. ¿Cuáles son los principales retos del aprendizaje de los contenidos históricos reflejados por el estudiantado?
11. ¿Crees que puede haber cambios significativos en el aprendizaje del estudiantado si se incorpora elementos del juego?
12. ¿Aplicaría la gamificación en la enseñanza de la Historia con sus estudiantes independientemente del nivel?
13. ¿Cómo garantizar la participación de todos los estudiantes, incluso aquellos que pueden tener menos afinidad inicial con los juegos?

14. ¿Cómo se puede integrar la gamificación en la enseñanza de la Historia con métodos de enseñanza más tradicionales?
15. ¿Hay alguna lección aprendida o experiencia pasada que puedas compartir para mejorar la implementación de juegos en la enseñanza de la historia?

Apéndice B: Instrumento de observación por intervalo breve para las clases de enseñanza de la Historia

Universidad Nacional
 Centro de Investigación y Docencia en Educación
 División de Educación Rural
 Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: “*La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024*” de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán únicamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recopilada en esta observación de intervalo breve será utilizada de forma confidencial y exclusivamente para fines académicos. De ninguna manera se compartirá la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

Fecha de observación:

Hora de inicio:

Hora de finalización:

| Indicador | Comentarios de las investigadoras |
|---|--|
| 1. ¿Cómo es la organización del espacio de aprendizaje de la persona docente? | |
| 2. ¿Cómo organiza los diferentes niveles para desarrollar las clases de enseñanza de la Historia? | |

| | |
|---|--|
| <p>3. ¿Cuáles técnicas implementa la persona docente para la enseñanza de la Historia?</p> | |
| <p>4. ¿Cuáles son los materiales que emplea la persona docente para el desarrollo de las clases de enseñanza de la Historia?</p> | |
| <p>5. La persona docente incorpora elementos del juego en la enseñanza de los contenidos históricos.</p> | |
| <p>6. ¿Cuál es el comportamiento del estudiantado durante las actividades propuestas por la persona docente para la enseñanza?</p> | |
| <p>7. ¿Cómo es la participación del estudiantado de acuerdo con su edad?</p> | |
| <p>8. ¿Las personas estudiantes demuestran comprensión de los temas históricos mientras participan en las actividades propuestas?</p> | |
| <p>9. ¿Existe discusión e intercambio de ideas relacionadas con los contenidos históricos propuestos?</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>10. ¿Cómo reaccionan las personas estudiantes ante las retroalimentaciones proporcionadas por la persona docente?</p> | |
| <p>11. ¿Se destacan momentos específicos en los que los estudiantes aplican habilidades del pensamiento histórico (análisis, contextualización, comparación, entre otros) durante la actividad?</p> | |

Apéndice C: Estrategia de gamificación para el desarrollo del pensamiento histórico

Universidad Nacional
Centro de Investigación y Docencia en Educación
División de Educación Rural
Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos propios del juego para desarrollar habilidades y nuevos conocimientos en el estudiantado utilizando su contexto con el objetivo de motivar, captar la atención de los estudiantes y potenciar el aprendizaje. Cuando se aplica a la enseñanza del pensamiento histórico, se busca aprovechar el potencial en cada estudiante y la competencia amistosa y el sentido de generar en los participantes estimular la reflexión crítica sobre el pasado. Por lo tanto, plantear desafíos y misiones basadas en eventos reales de la historia requiere de la reconstrucción de acontecimientos históricos importantes proporcionando retroalimentación en su aprendizaje, la gamificación puede convertirse en una herramienta poderosa para incluir a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento histórico

C.1 Cuarto de escape en geneal.ly

a. Historia comunitaria.

El Objetivo de esta actividad es darle un giro diferente al aprendizaje de la historia. ¡Bienvenido al Escape Room, Historia de la Comunidad! Esta experiencia te sumergirá en el pasado de la comunidad de Pejibaye, desafiándote a resolver acertijos y descubrir pistas históricas para escapar con éxito. Siguiendo instrucciones para una experiencia e inimaginable, donde se trabajará la herramienta.

b. Implementación del cuarto de escape.

El aprendizaje esperado con esta actividad es el reconocimiento de la importancia de apropiarse del conocimiento histórico, como una forma de expresión de sentimientos, pensamientos y prácticas éticas, estéticas y ciudadanas.

El escape room permite la colaboración de los estudiantes, donde se puede trabajar en grupos pequeños para intercambiar ideas y resolver los desafíos más eficientemente, en este espacio te invito a sumergirte con la historia de la comunidad de Pejibaye donde encontraras las siguientes características del juego para completarlas encontraras lo siguiente: misión: Tu misión es explorar la historia de la comunidad y encontrar la clave para escapar, además, continuaras con acertijos y pistas: Resolviendo, descifrando códigos y encontrando pistas históricas en cada etapa del escape room que el docente guía. En el avance lograras navegar por las diferentes secciones para descubrir información clave sobre eventos históricos, personajes importantes y lugares significativos de la comunidad.

c. Cierra de la actividad.

Una vez que hayas resuelto todos los acertijos, encontrarás la clave para salir con éxito del escape room. Al final obtendrás la recompensa que el docente tiene preparada.

El docente retomara la clase reforzando con dos preguntas referentes al juego.

¿Qué aprendiste? ¿Qué fue lo más desafiante?

GENEALLY.

<https://view.genially.com/6611cb04877f5a0013478de6/interactive-content-historia-comunitaria>

Instrumento que acompaña la actividad: **Lista de cotejo.**

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: *“La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024”* de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán únicamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recopilada con esta estrategia de gamificación se utilizará confidencial y meramente para fines académicos. De ninguna manera se compartirá la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

| | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| PE VI | | | | | | | | | | |
| PE VI | | | | | | | | | | |

C.2 Búsqueda del tesoro histórico: Rally (El encuentro de culturas)

a. Describir las actividades.

El objetivo de esta actividad es fomentar el aprendizaje y conocimiento para el estudiantado, asimismo van a explorar y comprender el encuentro de diferentes culturas a lo largo de la historia e identificar los intercambios culturales, influencias y conflictos que surgieron durante estos encuentros, fomentando el trabajo en equipo, logrando adquirir conocimientos para investigar y obtener la resolución de problemas. Se motiva al estudiantado con preguntas de investigación relacionadas con el tema del encuentro de culturas, pistas impresas que guíen a los participantes de un punto a otro con tarjetas con información histórica relevante para avanzar en la búsqueda del tesoro, además habrá premios para los equipos ganadores.

[https://drive.google.com/file/d/1GWtk_cZ7HU-c0Fg1XCW-y6RC-69BqNxb/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1GWtk_cZ7HU-c0Fg1XCW-y6RC-69BqNxb/view?usp=drive_link)

b. Desarrollo de la actividad.

- La persona investigadora busca el área adecuada donde va a trabajar la historia del encuentro de culturas.

- Se diseña un mapa que incluya los puntos de interés donde los equipos deberán buscar pistas y responder preguntas relacionadas con el tema del encuentro de culturas.

- Se divide a los participantes en equipos de tamaño apropiado, asegurándose de que cada equipo tenga la cantidad equilibrada de habilidades y conocimientos.

- El docente entrega a cada equipo la primera pista que los guiará hacia el primer punto de interés en el mapa, en cada punto de interés, los equipos encontrarán una pregunta relacionada con el encuentro de culturas. Deberán buscar la respuesta en el entorno o en tarjetas proporcionadas por el docente. Los equipos deben trabajar juntos para responder a las preguntas, tomando notas y discutiendo sus hallazgos históricos. Se establece puntos de control o descansos donde los equipos puedan confirmar sus respuestas y recibir las siguientes pistas.

c. Cierre de la actividad.

Cuando los equipos visitaron todos los puntos de interés y respondieron a todas las preguntas, regresa al punto de partida para concluir el rally.

El docente organiza una sesión de debate donde los equipos compartan sus descubrimientos y reflexiones sobre el tema del encuentro de culturas. El docente reconoce la participación del estudiantado y premia a los equipos ganadores a decir de su posición basado en criterios como la precisión de las respuestas, la colaboración y la creatividad en la resolución de problemas.

| | | | | | | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| PE-II | | | | | | | | | | |
| PE-II | | | | | | | | | | |
| PE III | | | | | | | | | | |
| PE V | | | | | | | | | | |
| PE V | | | | | | | | | | |
| PE V | | | | | | | | | | |
| PE V | | | | | | | | | | |
| PE V | | | | | | | | | | |
| PE VI | | | | | | | | | | |
| PE VI | | | | | | | | | | |
| PE VI | | | | | | | | | | |

C. 3 Reto gamificado: Gran banco. (La importancia de los símbolos patrios)

a. Describen las actividades.

La actividad propuesta se desarrolla con el objetivo que el estudiantado se sumerja en la importancia de los símbolos patrios para proteger la identidad nacional, la misión es convertirse en un personaje de seguridad para defender los símbolos patrios que representan la integridad y la historia de nuestro país. Este reto se dividirá en varias etapas, cada una diseñada para poner a prueba las habilidades de

resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Además, cada avance estará relacionado con la protección de los símbolos patrios que se encuentran dentro del punto del Gran Banco.

Gran banco

b. Implementación del gran banco.

En el desarrollo de juego el docente les indica a los participantes que se dividirán en equipos de 3 a 5 participantes. Cada equipo deberá superar una serie de desafíos relacionados con la protección de los símbolos patrios. En el juego se incluirán instrucciones donde se desarrollarán avances con tarjetas para resolver acertijos y proteger la integridad de los símbolos patrios dentro de la red del Gran Banco. Los equipos ganarán puntos por cada desafío completado con éxito y por la precisión en la protección de los símbolos patrios.

El juego se desarrolla con retos, recompensas, sorpresas y aprendizajes que se harán en un tiempo predeterminado (30 minutos) para aumentar la emoción y la intensidad del juego. Se otorgarán premios al equipo que demuestre el mejor desempeño en la protección de los símbolos patrios y en la resolución de los desafíos.

c. Cierre de la actividad.

Al final del reto, con ayuda del docente los participantes habrán fortalecido sus habilidades y conocimientos entendiendo la importancia de los símbolos patrios y experimentado la emoción de trabajar juntos para proteger el patrimonio de su país con ayuda del Gran Banco.

Instrumento que acompaña la actividad: **Lista cotejo.**

Apéndice D: Observación no participante por intervalo breve para contrastar resultados

Universidad Nacional
 Centro de Investigación y Docencia en Educación
 División de Educación Rural
 Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: *“La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024”* de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán únicamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recopilada en este instrumentó será utilizada de forma confidencial y exclusivamente para fines académicos. De ninguna manera se revelará la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

Datos

Fecha: _____

Hora: _____

Entrevistadoras: Cynthia Meza Cerdas y Mary Yinnette Salas Gutiérrez.

Preguntas

| Indicador | Respuestas |
|--|------------|
| 1. ¿Puede nombrar los colores presentes en la bandera costarricense? | |

| | |
|---|--|
| 2. ¿Identifican bien cuál es la flor nacional de Costa Rica? | |
| 3. ¿Desarrolla habilidades del pensamiento histórico? | |
| 4. ¿Qué tipo de reacciones presentan hacia la enseñanza de la historia? | |

Apéndice E: Observación no participante por intervalo breve para validación los de los resultados

Universidad Nacional
 Centro de Investigación y Docencia en Educación
 División de Educación Rural
 Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: “*La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024*” de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán únicamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recopilada en esta observación de intervalo breve será utilizada de forma confidencial y exclusivamente para fines académicos. De ninguna manera se compartirá la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

Datos

Fecha: _____

Hora: _____

Entrevistadoras: Cynthia Meza Cerdas y Mary Yinnette Salas Gutiérrez.

Preguntas

| Indicador | Comentarios de las investigadoras |
|--|-----------------------------------|
| 1. ¿Qué tipo de mediación utiliza para persona docente posterior a la aplicación de la estrategia de gamificación por parte de las investigadoras? | |

| | |
|---|--|
| 2. ¿Qué tipo cambios se dieron en la enseñanza y aprendizaje de la Historia posterior a la aplicación de la estrategia de gamificación? | |
| 3. ¿La propuesta de gamificación impulsó cambios en el desarrollo del pensamiento histórico del estudiantado? | |
| 4. ¿Hay cambios en la actitud del estudiantado ante la enseñanza de la Historia? | |

Apéndice F: Entrevista semiestructura de contrastación de resultados para el estudiantado

Universidad Nacional
Centro de Investigación y Docencia en Educación
División de Educación Rural
Licenciatura en Educación con Énfasis en Educación Rural, I y II Ciclos

Descripción: El instrumento tiene como fin obtener información para el trabajo final de graduación que lleva por título: *“La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024”* de esta manera la información que se brinde será confidencial y los datos se utilizarán exclusivamente para efectos del estudio.

Nota aclaratoria de confidencialidad: La información recopilada en esta observación de intervalo breve será utilizada de forma confidencial y exclusivamente para fines académicos. De ninguna manera se compartirá la identidad de las personas tanto por nombre o imagen.

Instrumento de entrevista semi estructurada**Datos**

Fecha: _____


Hora: _____



Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____

Entrevistadoras: Cynthia Meza Cerdas y Mary Yinnette Salas Gutiérrez.

Indicador: Responda a las siguientes interrogantes en los espacios correspondiente a sus criterios.





1. ¿Cómo te sientes aprender sobre el pasado histórico de tu comunidad? 

| | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Es importante  | <input type="checkbox"/> Es aburrido  |
|---|---|

2. ¿Creés que la historia puede enseñar cómo vivir mejor actualmente en su comunidad?

Sí No

3. ¿Qué actividad le llamó más la atención del pensamiento histórico desarrollada en clases?

| | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> El cuarto de escape (Genal.ly)  | <input type="checkbox"/> El gran banco (La importancia de los símbolos patrios)  |
| <input type="checkbox"/> El rally (Búsqueda del tesoro histórico)  | <input type="checkbox"/> Todos los anteriores  |

Nota: El instrumento anterior tiene imágenes alusivas a las actividades que se van a realizar en el seminario.

4. ¿Cómo disfruta trabajar las clases de Estudios Sociales?

| | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> individual | <input type="checkbox"/> subgrupos |
| <input type="checkbox"/> mixto | <input type="checkbox"/> por género |

5. En una escala del 1 al 10, ¿qué puntuación darías a las actividades realizadas del pensamiento histórico? ¿Dónde 1 es malo y 10 es excelente?

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

Apéndice G: planeamiento de los talleres en la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso.

ACTIVIDADES

Minuta

Taller 1



Aprendizajes esperados

Comprensión del papel de los símbolos nacionales (Escudo, Bandera e Himno Nacional) dentro de la consolidación del Estado Nación costarricense.

Taller 1 “Estudios Sociales y Educación Cívica”

1. Completo la siguiente ficha

¿Qué son los Símbolos Nacionales?

Actividades

- Dinámica grupal: 'El gran banco'. Se presenta una caja cerrada que contiene objetos relacionados con Costa Rica (una miniatura de la bandera, una imagen del escudo, un CD con el himno). Los estudiantes, por turnos, tocan un objeto sin verlo y describen lo que sienten, generando hipótesis sobre su significado.
- Pregunta guía: ¿Qué cosas representan a Costa Rica? ¿Dónde las hemos visto? (lluvia de ideas).
- Breve introducción al concepto de símbolos nacionales: representación de la identidad y los valores de un país.

Recursos

- Gran banco
- Objetos relacionados con Costa Rica

- Pizarra o papelógrafo

- Marcadores

Logros

- Identificar objetos relacionados con Costa Rica.
- Comprender la idea básica de que los símbolos que pueden representar algo más allá de sí mismos.
- Participar activamente en la dinámica grupal.

Evidencia

Saber

Definir qué son los símbolos y su importancia general.

Saber Hacer

Identificar preliminarmente símbolos relacionados con la identidad costarricense.

Ser

Mostrar curiosidad e interés por conocer los símbolos nacionales.

Evaluación

Participación en subgrupos en las actividades, correcta identificación de los colores de la bandera y su significado, contribución al mural colectivo, expresión oral de la importancia de la bandera.

La Bandera Nacional: Colores y Significado.

Actividades

- Presentación visual de la Bandera de Costa Rica: explicación de los colores (azul, blanco y rojo) y su significado histórico y simbólico. (Grado 2: Enfoque en identificación de los colores y su belleza. Grado 5 y 6: Profundizar en el contexto histórico).

- Actividad de coloreado: Cada estudiante recibe una plantilla de la bandera para colorear, reforzando el reconocimiento de los colores y su orden. (Grado 2 y 3: Coloreado libre. Grado 5 y 6: Coloreado con indicaciones específicas sobre el significado de cada color).
- Juego de roles: 'Un día en la historia': Dividir a los estudiantes en grupos y asignarles la tarea de representar un momento histórico donde la bandera tuvo un papel importante (Ej: la independencia, una celebración). (Adaptar la complejidad al nivel de grado).

Recursos

- Imágenes de la Bandera de Costa Rica (tamaño grande)
- Plantillas de la bandera para colorear
- Crayones, lápices de color
- Materiales para la representación teatral (opcional)

Logros

- Identificar los colores de la bandera y comprender su significado básico.
- Asociar la bandera con la identidad costarricense.
- Participar activamente en la actividad de coloreado y el juego de roles.

Evidencia

Saber

Enumerar los colores de la bandera y explicar su significado (adecuado a cada grado).

Saber Hacer

Colorear la bandera correctamente y participar activamente en la representación teatral.

Ser

Mostrar respeto y aprecio por la bandera como símbolo nacional.

Evaluación

Participación activa, en las actividades, identificar correctamente los colores de la bandera y su significado, contribución al mural colectivo, expresión oral de la importancia de la bandera.

Reflexionando sobre la Bandera

Actividades

- Discusión en subgrupo: ¿Por qué es importante tener una bandera? ¿Qué sentimientos nos genera ver la bandera de Costa Rica? (Se adapta el vocabulario y la profundidad de las preguntas del grado académico).
- Creación de un mural colectivo: Cada estudiante escribe o dibuja una palabra o imagen que represente lo que la bandera significa para ellos. (Grado 2: Dibujos sencillos. Grados superiores: Frases cortas y reflexivas).
- Canto de canción patriótica corta y sencilla (opcional). (Grado 2 y 3).
- Exposición de trabajos y reflexión final. (Grado 5 y 6).

Recursos

- Papelógrafo grande
- Marcadores, crayones, lápices de color
- Espacio para el mural

Logros

- Reflexionar sobre la importancia de la bandera como símbolo nacional.
- Expresar sus sentimientos y pensamientos sobre la bandera.
- Contribuir a la creación del mural colectivo.

Evidencia

Saber

Explica con sus propias palabras la importancia de la bandera.

Saber Hacer

Crea una representación visual o escrita de su conexión con la bandera.

Ser

Demostrar un sentido de pertenencia e identidad nacional.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta identificación de los colores de la bandera y su significado, contribución al mural colectivo, expresión oral de la importancia de la bandera.

El Escudo Nacional: Una Historia en Imágenes

Actividades

Juego 'Descubriendo el Escudo': Se muestra el Escudo Nacional cubierto parcialmente. Gradualmente, se van observando elementos, y los estudiantes deben adivinar de qué símbolo se trata y qué elementos lo componen.

Pregunta guía: ¿Qué vemos en este dibujo? ¿Qué creen que representa? (lluvia de ideas).

Breve introducción al Escudo Nacional: símbolo de la historia y la geografía de Costa Rica.

Recursos

Imagen grande del Escudo Nacional (cubierta parcialmente)

Pizarra o papelógrafo

Marcadores

Logros

Identificar el Escudo Nacional.

Reconocer algunos de los elementos que lo componen.

Mostrar curiosidad por conocer la historia del Escudo.

Evidencia

Saber

Identificar visualmente el Escudo Nacional.

Saber Hacer

Describir algunos elementos del Escudo.

Ser

Mostrar interés por aprender sobre el Escudo Nacional.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta identificación de los elementos del Escudo Nacional y su significado, diseño creativo del escudo imaginario, expresión oral de la importancia del Escudo.

Explorando los Elementos del Escudo Nacional

Actividades

Presentación visual detallada del Escudo Nacional: Explicación de cada elemento (volcanes, océanos, barcos, estrellas, etc.) y su significado histórico y simbólico. (Grado 2: Identificación de animales y objetos. Grado 5 y 6: Contexto histórico y geográfico).

Actividad de emparejamiento: Se presentan imágenes de los elementos del escudo (separadas) y descripciones de su significado. Los estudiantes deben emparejar cada imagen con su descripción correcta. (Grado 2 y 3: Imágenes simplificadas y descripciones cortas. Grado 5 y 6: Mayor nivel de detalle).

Creación de un 'Escudo Imaginario': Cada estudiante diseña su propio escudo, utilizando elementos que representen sus valores y aspiraciones. (Adaptar la complejidad del diseño al grado).

Recursos

Imágenes del Escudo Nacional (tamaño grande)

Imágenes de los elementos del Escudo Nacional

Descripciones del significado de cada elemento

Papel, lápices de colores, marcadores

Logros

Identificar los elementos del Escudo Nacional y comprender su significado.

Relacionar el Escudo con la historia y la geografía de Costa Rica.

Desarrollar su creatividad al diseñar un escudo imaginario.

Evidencia

Saber

Enumerar los elementos del Escudo y explicar su significado (adecuado a cada grado).

Saber Hacer

Emparejar correctamente las imágenes con sus descripciones y diseñar un escudo imaginario.

Ser

Valorar la riqueza histórica y cultural representada en el Escudo Nacional.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta identificación de los elementos del Escudo Nacional y su significado, diseño creativo del escudo imaginario, expresión oral de la importancia del Escudo.

El Escudo y Nuestra Identidad

Actividades

Discusión grupal: ¿Qué nos enseña el Escudo sobre Costa Rica? ¿Cómo nos sentimos representados por el Escudo Nacional? (Adaptar el vocabulario y la profundidad de las preguntas al grado).

Presentación de los 'Escudos Imaginarios': Cada estudiante comparte su escudo imaginario y explica por qué eligió esos elementos. (Fomentar la escucha respetuosa y la valoración de la diversidad).

Realizar un pequeño debate con ideas en el tablero. (Grado 5 y 6).

Recursos

Escudos Imaginarios de los estudiantes

Espacio para la presentación

Logros

Reflexionar sobre la relación entre el Escudo y la identidad costarricense.

Compartir sus ideas y escuchar a sus compañeros con respeto.

Fortalecer su sentido de pertenencia a la comunidad.

Evidencia

Saber

Explicar con sus propias palabras la importancia del Escudo como símbolo nacional.

Saber Hacer

Presentar su escudo imaginario y justificar sus elecciones.

Ser

Demostrar un sentido de orgullo por su identidad costarricense.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta identificación de los elementos del Escudo Nacional y su significado, diseño creativo del escudo imaginario, expresión oral de la importancia del Escudo.

El Himno Nacional: Música que nos Une

Actividades

Actividad 'Adivina la Melodía': Se reproduce una melodía sencilla e instrumental del Himno Nacional. Los estudiantes deben adivinar de qué canción se trata.

Pregunta guía: ¿Han escuchado esta canción antes? ¿Dónde la han escuchado? (lluvia de ideas).

Breve introducción al Himno Nacional: canción que representa el patriotismo y el espíritu de Costa Rica.

Recursos

Grabación instrumental del Himno Nacional

Pizarra o papelógrafo

Marcadores

Logros

Reconocer la melodía del Himno Nacional.

Identificar situaciones donde se suele escuchar el Himno.

Mostrar interés por aprender sobre el Himno Nacional.

Evidencia

Saber

Identificar auditivamente el Himno Nacional.

Saber Hacer

Indicar contextos donde se escucha el Himno.

Ser

Mostrar respeto por el Himno Nacional.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta pronunciación y canto del Himno Nacional, demostración de respeto y entusiasmo al cantar.

Descifrando la Letra del Himno Nacional

Actividades

Audición del Himno Nacional: Se reproduce el Himno completo, con letra. (Grado 2: Enfoque en reconocer las palabras que conocen. Grado 5 y 6: Análisis del lenguaje y el mensaje).

Lectura guiada de la letra: Se lee la letra del Himno, explicando el significado de las palabras y frases clave. (Adaptar el vocabulario al grado).

Actividad de 'Completar la letra': Se presenta la letra del Himno con espacios en blanco. Los estudiantes deben completar los espacios con las palabras correctas. (Grado 2 y 3: Palabras sencillas. Grado 5 y 6: Palabras más complejas y análisis del contexto).

Análisis de retratos retóricos y el significado cultural. (Grado 6)

Recursos

Grabación del Himno Nacional (con letra)

Letra del Himno Nacional (impresa)

Pizarra o papelógrafo

Marcadores

Logros

Comprender el significado general de la letra del Himno.

Identificar palabras y frases clave.

Participar activamente en la actividad de 'Completar la letra'.

Evidencia

Saber

Explicar el mensaje principal del Himno (adecuado a cada grado).

Saber Hacer

Completar la letra del Himno correctamente.

Ser

Apreciar el Himno como expresión del patriotismo costarricense.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta pronunciación y canto del Himno Nacional, demostración de respeto y entusiasmo al cantar.

Cantando con Orgullo

Actividades

Ensayo del Himno Nacional: Se practica el canto del Himno, prestando atención a la pronunciación y el ritmo.

Presentación final: Los estudiantes cantan el Himno Nacional frente al resto de la clase (o a otro grupo de la escuela). (Fomentar la confianza y el respeto).

Debate sobre la importancia del himno en fechas importantes. (Grado 5 y 6)

Recursos

Grabación del Himno Nacional (karaoke, opcional)

Espacio para la presentación

Logros

Aprender a cantar el Himno Nacional correctamente.

Sentirse orgulloso de cantar el Himno.

Desarrollar su confianza al presentarse frente a un público.

Evidencia

Saber

Recordar la letra del Himno y cantarlo correctamente.

Saber Hacer

Cantar el Himno con entusiasmo y respeto.

Ser

Demostrar un sentido de pertenencia y patriotismo al cantar el Himno.

Evaluación

Participación activa en las actividades, correcta pronunciación y canto del Himno Nacional, demostración de respeto y entusiasmo al cantar.

Siguiente lección

Recordando y Celebrando los Símbolos Nacionales

Actividades

Repaso rápido de los símbolos nacionales: Bandera, Escudo e Himno. (Preguntas y respuestas rápidas).

Juego 'Símbolos en Acción': Se presentan situaciones cotidianas y los estudiantes deben identificar qué símbolo nacional está presente o debería estar presente. (Ej: un partido de fútbol, un acto cívico en la escuela).

Reflexión: ¿Por qué es importante conocer y respetar los símbolos nacionales?

Recursos

Imágenes de la Bandera, el Escudo y el Himno

Tarjetas con situaciones cotidianas

Pizarra o papelógrafo

Marcadores

Logros

Recordar los símbolos nacionales y su significado.

Aplicar sus conocimientos sobre los símbolos a situaciones cotidianas.

Reflexionar sobre la importancia de los símbolos nacionales.

Evidencia

Saber

Identificar los símbolos nacionales y su significado.

Saber Hacer

Aplicar sus conocimientos sobre los símbolos a situaciones reales.

Ser

Valorar la importancia de los símbolos nacionales para la identidad costarricense.

Evaluación

Observación de la participación en el juego, revisión de las respuestas a las preguntas y acertijos, entrega del Diploma de Honor Cívico, reflexión final sobre el amor por Costa Rica.

Gamificación: La Aventura de los Símbolos Nacionales

Actividades

Diseño del juego: 'La Aventura de los Símbolos Nacionales' (adaptado por grado).

Grado 2 y 3: Juego de mesa sencillo con preguntas y respuestas sobre los símbolos nacionales.

Grado 5 y 6: Juego de roles más elaborado con desafíos y misiones relacionadas con los símbolos nacionales (investigar un hecho histórico relacionado con la bandera, diseñar un discurso patriótico, etc.).

El juego deberá tener como objetivo completar un recorrido respondiendo preguntas y resolviendo acertijos relacionados con los símbolos nacionales.

Se pueden formar equipos para fomentar la colaboración.

Recursos

Materiales para el juego (tablero, tarjetas, fichas, disfraces, etc.)

Preguntas y acertijos sobre los símbolos nacionales

Logros

Participar activamente en el juego.

Demostrar sus conocimientos sobre los símbolos nacionales.

Trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común.

Evidencia

Saber

Demostrar dominio de los contenidos sobre los símbolos nacionales.

Saber Hacer

Resolver preguntas y acertijos sobre los símbolos.

Ser

Colaborar con sus compañeros y mostrar entusiasmo por el aprendizaje.

Evaluación

Observación de la participación en el juego, revisión de las respuestas a las preguntas y acertijos, entrega del Diploma de Honor Cívico, reflexión final sobre el amor por Costa Rica.

Siguiente lección **Celebrando Nuestra Identidad**

Actividades

Entrega de 'Diplomas de Honor Cívico': Se entrega a cada estudiante un diploma reconociendo su compromiso con el conocimiento y respeto de los símbolos nacionales.

Celebración con un pequeño refrigerio temático: Decoración con los colores de la bandera, canciones patrióticas de fondo.

Reflexión final: ¿Cómo podemos demostrar nuestro amor por Costa Rica todos los días?

Recursos

Diplomas de Honor Cívico (impresos)

Refrigerio temático

Música patriótica

Logros

Sentirse orgulloso de su aprendizaje.

Celebrar su identidad costarricense.

Reflexionar sobre cómo vivir los valores patrios en la vida cotidiana.

Evidencia

Saber

Recordar los símbolos nacionales y su importancia.

Saber Hacer

Demostrar su amor por Costa Rica a través de acciones concretas.

Ser

Sentirse orgulloso de ser costarricense y demostrarlo con sus acciones.

Evaluación

Observación de la participación en el juego, revisión de las respuestas a las preguntas y acertijos, entrega del Diploma de Honor Cívico, reflexión final sobre el amor por Costa Rica.

Minuta

Taller 2



La Historia de mi Provincia

Asignatura: Ciencias Naturales y Sociales

Grados del centro Educativo: Grado 2, Grado 3, Grado 5, Grado 6

Detalles de la Unidad:

Exploración de los procesos históricos que dieron origen a la provincia, reconocimiento del papel de cada individuo en su desarrollo, valoración de las manifestaciones culturales y el significado de las efemérides.

Aprendizajes esperados:

Valoración de la historia en el desarrollo de los pueblos. Respeto hacia las celebraciones de la Patria. Aprecio por las raíces de la identidad provincial y nacional.

Lecciones:**Lección 1: Descubriendo los Orígenes de mi Provincia: Un Viaje en el Tiempo**

Fecha: No especificada

Inicio:

Tema: Descubriendo los Orígenes de mi Provincia: Un Viaje en el Tiempo

Actividades:

- Dinámica 'Máquina del Tiempo': Los estudiantes se imaginan viajando al pasado para ver cómo era su comunidad antes. (Grado 2 y 3: dibujo de cómo imaginan la provincia en el pasado. Grado 5 y 6: breve lluvia de ideas sobre posibles orígenes de la comunidad).
- Presentación de imágenes y objetos antiguos relacionados con la comunidad (fotografías antiguas, herramientas, vestimentas).

Recursos:

- Imágenes de la provincia en diferentes épocas.
- Objetos antiguos (si es posible, réplicas o fotografías).
- Música folclórica de la comunidad (opcional).

Logros:

- Despertar la curiosidad sobre la historia de la provincia.
- Identificar elementos básicos del pasado de la comunidad de Pejibaye.

Evidencias:

- Saber: Identificar al menos un cambio significativo en la provincia a lo largo del tiempo (Grado 2: oral; Grado 3: dibujo con breve explicación; Grado 5 y 6: un párrafo corto).
- Saber Hacer: Participar activamente en la dinámica de la 'Máquina del Tiempo'.
- Ser: Mostrar interés y respeto por las historias del pasado.

Desarrollo:

Tema: Acontecimientos Clave que Formaron la comunidad

Actividades:

- Presentación interactiva: Línea del tiempo de la provincia con los acontecimientos más importantes (fundación, batallas, desastres naturales, etc.). (Grado 2 y 3: Línea del tiempo simplificada con imágenes. Grado 5 y 6: Línea del tiempo más detallada con fechas y descripciones).
- Juego de roles: Los estudiantes representan personajes históricos o situaciones clave de la historia de la provincia. (Grado 2 y 3: Representación sencilla con disfraces simples. Grado 5 y 6: Representación más elaborada con guiones cortos).
- Trabajo en grupo: Investigación breve sobre un acontecimiento específico y presentación al resto de la clase. (Solo para Grado 5 y 6)

Recursos:

- Línea del tiempo impresa o digital.
- Materiales para el juego de roles (disfraces, accesorios).
- Libros de historia de la provincia.

- Internet (supervisado) (Material reutilizado).

Logros:

- Comprender la secuencia de eventos importantes en la historia de la provincia.
- Identificar los principales personajes históricos.
- Desarrollar habilidades de investigación (Grado 5 y 6).

Evidencias:

- Saber: Nombrar al menos tres acontecimientos importantes en la historia de la provincia. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Participar activamente en el juego de roles.
- Ser: Mostrar empatía por los personajes históricos y su contexto.

Cierre:

Tema: La Historia de mi Provincia Me Pertenece

Actividades:

- Reflexión grupal: ¿Cómo los acontecimientos del pasado influyen en el presente de la provincia? (Adaptar la complejidad a cada grado).
- Creación de un mural colectivo: Los estudiantes dibujan, escriben o pegan imágenes que representen su conexión con la historia de la provincia.

Recursos:

- Materiales para el mural (papel, pinturas, marcadores, revistas, periódicos).
- Música suave de fondo.

Evidencias:

- Saber: Explicar una forma en que la historia de la provincia afecta su vida diaria. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Contribuir al mural colectivo.
- Ser: Mostrar orgullo por la historia de la provincia.

Evaluación:

Observación participativa, evaluación de las presentaciones grupales (Grado 5 y 6), análisis del mural colectivo.

Lección 2: Costumbres y Tradiciones: El Alma de mi Provincia

Fecha: No especificada

Inicio:

Tema: Costumbres y Tradiciones: El Alma de mi Provincia

Actividades:

- Lluvia de ideas: ¿Qué costumbres y tradiciones conocen de su provincia? (Grado 2 y 3: verbal; Grado 5 y 6: escrito individualmente y luego compartido).
- Presentación de imágenes y videos de festividades, bailes, comidas típicas, etc.

Recursos:

- Imágenes y videos de costumbres y tradiciones de la provincia.
- Música folclórica.

Logros:

- Identificar algunas de las costumbres y tradiciones más importantes de la provincia.
- Despertar el interés por aprender más sobre la cultura local.

Evidencias:

- Saber: destacar al menos dos costumbres o tradiciones de la provincia. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Participar activamente en la lluvia de ideas.
- Ser: Mostrar curiosidad por la cultura local.

Desarrollo:

Tema: Explorando Nuestras Raíces Culturales: Un Tesoro Provincial

Actividades:

- Investigación en grupos: Cada grupo investiga una costumbre o tradición específica (bailes, comidas, artesanías, festividades religiosas, etc.). (Grado 2 y 3: Investigación guiada con imágenes y textos sencillos. Grado 5 y 6: Investigación más autónoma con acceso a internet supervisado).
- Presentación de los resultados: Cada grupo comparte lo que aprendió con el resto de la clase. (Grado 2 y 3: Presentación con carteles y objetos simples. Grado 5 y 6: Presentación más elaborada con diapositivas o videos cortos).
- Degustación de comida típica (si es posible y con las precauciones necesarias).

Recursos:

- Materiales de investigación (libros, internet, entrevistas a personas mayores).
- Materiales para las presentaciones (cartulinas, marcadores, computadoras, proyectores).
- Comida típica (opcional).

Logros:

- Profundizar en el conocimiento de las costumbres y tradiciones de la provincia.
- Desarrollar habilidades de investigación y presentación.
- Valorar la diversidad cultural.

Evidencias:

- Saber: Describir una costumbre o tradición de la provincia en detalle. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Realizar una investigación en grupo y presentar los resultados.
- Ser: Mostrar respeto por las diferentes expresiones culturales.

Cierre:

Tema: Mi Compromiso con la Cultura de mi Provincia

Actividades:

- Debate: ¿Cómo podemos preservar y promover las costumbres y tradiciones de nuestra provincia? (Grado 2 y 3: Debate sencillo con preguntas guiadas. Grado 5 y 6: Debate más profundo con argumentos y contraargumentos).
- Creación de un plan de acción individual o grupal: Los estudiantes proponen acciones concretas para contribuir a la preservación y promoción de la cultura local.

Recursos:

- Papel y lápiz para escribir el plan de acción.
- Espacio para el debate.

Evidencias:

- Saber: Identificar al menos una amenaza a la cultura de la provincia. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Proponer un plan de acción para preservar la cultura local.
- Ser: Mostrar compromiso con la preservación de la cultura de la provincia.

Evaluación:

Observación participativa, evaluación de las presentaciones grupales, análisis de los planes de acción.

Lección 3: Efemérides Provinciales: Celebrando Nuestra Historia

Fecha: No especificada

Inicio:

Tema: Efemérides Provinciales: Celebrando Nuestra Historia

Actividades:

- Pregunta inicial: ¿Qué son las efemérides? ¿Qué efemérides provinciales conocen? (Grado 2 y 3: Concepto básico de efeméride y ejemplos sencillos. Grado 5 y 6: Concepto más formal y ejemplos más variados).
- Presentación de las efemérides más importantes de la provincia (fechas de fundación, batallas, nacimientos de personajes ilustres, etc.).

Recursos:

- Calendario con las efemérides provinciales marcadas.
- Imágenes y videos relacionados con las efemérides.

Logros:

- Comprender el concepto de efeméride.
- Identificar las efemérides más importantes de la provincia.

Evidencias:

- Saber: Definir qué es una efeméride. (Grado 2 y 3: con sus propias palabras; Grado 5 y 6: definición formal).
- Saber Hacer: orientar al menos dos efemérides provinciales.
- Ser: Mostrar interés por las fechas importantes de la provincia.

Desarrollo:**Tema: El Significado de las Efemérides en el Presente****Actividades:**

- Análisis de las efemérides: ¿Por qué celebramos estas fechas? ¿Qué podemos aprender de ellas? (Grado 2 y 3: Análisis sencillo con preguntas guiadas. Grado 5 y 6: Análisis más profundo con debate y reflexión).
- Creación de una línea del tiempo interactiva: Los estudiantes colocan las efemérides en una línea del tiempo y escriben o dibujan su significado. (Grado 2 y 3: Línea del tiempo simple con imágenes y palabras clave. Grado 5 y 6: Línea del tiempo más detallada con fechas, descripciones y análisis).
- Simulación de una celebración: Los estudiantes organizan una pequeña celebración de una efeméride específica.

Recursos:

- Línea del tiempo material concreto o digital.
- Materiales para escribir y dibujar.
- Materiales para la simulación de la celebración (decoraciones, música, comida típica –opcional)

Logros:

- Comprender el significado de las efemérides en el contexto actual.
- Relacionar las efemérides con la historia y la cultura de la provincia.
- Desarrollar habilidades de organización y planificación.

Evidencias:

- Saber: Explicar el significado de una efeméride provincial en particular. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Participar en la creación de la línea del tiempo interactiva.

- Ser: Mostrar respeto por las celebraciones provinciales.

Cierre:

Tema: Mi papel en la celebración de nuestra historia

Actividades:

- Reflexión final: ¿Cómo podemos honrar la historia de nuestra provincia en nuestro día a día?

(Adaptar la complejidad a cada grado).

- Compromiso personal: Los estudiantes escriben un compromiso personal para contribuir a la celebración y preservación de la historia de la provincia.

Recursos:

- Papel y lápiz para escribir el compromiso personal.

Evidencias:

- Saber: Identificar al menos una acción que pueden realizar para honrar la historia de la provincia.
- Saber Hacer: Escribir un compromiso personal para contribuir a la celebración y preservación de la historia de la provincia.
- Ser: Mostrar compromiso con la historia y la cultura de la provincia.

Evaluación:

Observación participativa, evaluación de la línea del tiempo interactiva, análisis de los compromisos personales.

Lección 4: Conectando el Pasado con el Futuro: Un Proyecto para mi Provincia**Inicio:**

Tema: Conectando el Pasado con el Futuro: Un Proyecto para mi Provincia

Actividades:

- Repaso de la unidad: Breve revisión de los temas tratados en las lecciones anteriores (acontecimientos históricos, costumbres y tradiciones, efemérides). (Grado 2 y 3: Repaso con

imágenes y preguntas sencillas. Grado 5 y 6: Repaso con mapa conceptual y preguntas más elaboradas).

- Cuarto de escape : ¿Qué podemos hacer para mejorar nuestra provincia basándonos en lo que hemos aprendido sobre su historia y cultura? (Grado 2 y 3: Lluvia de ideas con dibujos y palabras clave. Grado 5 y 6: Lluvia de ideas con argumentos y propuestas concretas).

Recursos:

- Mapas conceptuales.
- Imágenes y videos de la comunidad.
- Materiales para dibujar y escribir.

Logros:

- Recordar los temas clave de la unidad.
- Generar ideas para mejorar la provincia basándose en su historia y cultura.

Evidencias:

- Saber: Comenta al menos tres temas clave de la unidad. (Grado 2 y 3: oral; Grado 5 y 6: escrito).
- Saber Hacer: Participar activamente para salir del scape room.
- Ser: Mostrar entusiasmo por mejorar la provincia.

Desarrollo:

Tema: Diseñando un Proyecto para el futuro de nuestra comunidad

Actividades:

- Trabajo en grupo: Los estudiantes se organizan en grupos y eligen una idea para mejorar la provincia. (Grado 2 y 3: Proyectos sencillos como decorar un parque, plantar árboles o promover una costumbre local. Grado 5 y 6: Proyectos más elaborados como crear un museo virtual, organizar un evento cultural o proponer una ley para proteger el patrimonio provincial).

- Planificación del proyecto: Los estudiantes elaboran un plan detallado para llevar a cabo su proyecto (objetivos, actividades, recursos, cronograma, responsables).
- Presentación de los proyectos: Cada grupo presenta su proyecto al resto de la clase.

Recursos:

- Materiales para planificar el proyecto (papel, lápiz, computadora, internet).
- Materiales para la presentación del proyecto (cartulinas, marcadores, proyectores).

Logros:

- Desarrollar habilidades de planificación y trabajo en equipo.
- Diseñar un proyecto concreto para mejorar la provincia.
- Presentar el proyecto de forma clara y con material lúdico.

Evidencias:

- Saber: Describir los objetivos y las actividades de su proyecto.
- Saber Hacer: Elaborar un plan detallado para su proyecto.
- Ser: Mostrar compromiso con la realización de su proyecto.

Cierre:**Tema: Construyendo Juntos el Futuro de mi Provincia****Actividades:**

- Reflexión final: ¿Qué hemos aprendido sobre la historia, la cultura y el futuro de nuestra provincia? ¿Cómo podemos seguir contribuyendo a su desarrollo? (Adaptar la complejidad a cada grado).
- Compromiso colectivo: Los estudiantes se comprometen a llevar a cabo al menos una acción de su proyecto en el futuro.
- Celebración: Celebrar la finalización de la unidad con música, baile y comida típica (opcional).

Recursos:

- Música folclórica.
- Comida típica (opcional).

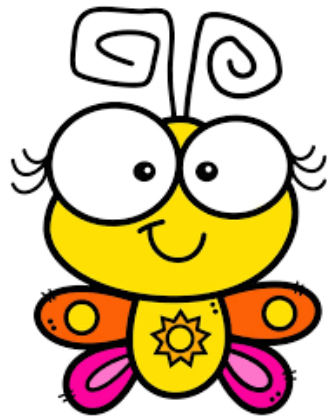
Evidencias:

- Saber: Resumir los temas clave de la unidad.
- Saber hacer: Comprometerse a llevar a cabo al menos una acción de su proyecto.
- Ser: Mostrar orgullo por su provincia y su cultura.

Evaluación:

Evaluación de los proyectos grupales, observación participativa, autoevaluación de los estudiantes.

Taller 3



Disfrutamos los escenarios naturales y culturales que identifican mi cantón

Asignatura: Ciencias Sociales

Nivel Educativo: Grado 2-6

Detalles de la Unidad:

Exploraremos la diversidad geográfica, cultural e histórica de nuestro cantón, fomentando el aprecio por nuestros paisajes y el reconocimiento del valor de sus habitantes. Aprenderemos sobre los espacios de participación y cómo podemos contribuir al desarrollo de nuestra comunidad.

Estándares y Objetivos:

1. Identificación de los diversos espacios geográficos que caracterizan el cantón. 2. Disfrute de los paisajes naturales y culturales propios del espacio cantonal. 3. Reconocimiento del aporte de los habitantes del cantón en su desarrollo histórico y cultural. 4. Reconocimiento de los espacios de participación existentes en el centro educativo y el cantón.

Lecciones:

Lección 1: Explorando mi Cantón: Un Mapa del Tesoro

Inicio:

Tema: Explorando mi Cantón: Un Mapa del Tesoro

Actividades:

- Actividad de inicio: ****Adivina el Lugar****: Presentar imágenes o pistas (sonidos, olores) de diferentes lugares del cantón (montañas, ríos, parques, edificios históricos, mercados). Los estudiantes adivinan de qué lugar se trata. Para los más pequeños (Grado 2-3), usar imágenes muy claras y sonidos sencillos. Para los mayores (Grado 4-6), incluir pistas más sutiles y referencias históricas.

- Conversación guiada: ¿Qué lugares de nuestro cantón conocen? ¿Cuál es su favorito y por qué?

Animar a los estudiantes a compartir experiencias personales relacionadas con estos lugares.

- Introducción al concepto de 'cantón' y su importancia como unidad territorial.

Recursos:

- Imágenes y videos de lugares emblemáticos del cantón.
- Pistas de audio (sonidos de la naturaleza, música tradicional, entre otras.).
- Mapa del cantón (preferiblemente uno grande y visual).
- Objetos relacionados con lugares del cantón (ejemplo. piedras de un río, hojas de un árbol típico).

Logros:

- Despertar la curiosidad y el interés por explorar la comunidad.
- Identificar algunos lugares clave del cantón.
- Comprender el concepto de 'cantón'.

Evidencias:

- Saber: Nombra al menos tres lugares importantes de su comunidad.
- Saber Hacer: Localiza al menos dos lugares en un mapa sencillo del cantón.
- Ser: Muestra entusiasmo por aprender sobre su cantón.

Desarrollo:

Tema: El Mapa del Tesoro: Descubriendo la Geografía de mi Cantón

Actividades:

- Actividad principal: **Creando nuestro Cuarto de escape o scape room**: Dividir a los estudiantes en grupos. Cada grupo reciba instrucciones basadas en el scape room(adaptado al grado: más sencillo para los pequeños, más detallado para los mayores).

- Cada grupo debe identificar y reconocer diferentes elementos geográficos: montañas, ríos, valles, lagos (si los hay). Utilizar símbolos y colores para representar cada elemento. Para los grados superiores, incluir elementos como tipos de suelo, climas, y recursos naturales.
- Investigar (con ayuda del docente) información básica sobre cada elemento geográfico: nombre, características principales, importancia de la comunidad y su flora y fauna.
- Gamificación: Otorgar puntos por la correcta identificación y marcación de los elementos, la claridad del mapa, la información investigada, y la presentación del trabajo.

Recursos:

- Mapas base de los lugares correctos de la comunidad (adaptados a diferentes grados).
- Materiales para dibujar y colorear.
- Libros de texto, enciclopedias, recursos en línea (adecuados para cada edad).
- Imágenes y videos que muestren los diferentes elementos geográficos.

Logros:

- Identificar y ubicar los principales elementos geográficos del cantón.
- Comprender la importancia de los diferentes elementos geográficos para la vida en el cantón.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y colaboración.

Evidencias:

- Saber: Reducir qué es una montaña y un río.
- Saber Hacer: Distingue y marca correctamente al menos tres elementos geográficos en el mapa.
- Ser: Participa activamente en su grupo y respeta las opiniones de sus compañeros.

Cierre:

Tema: Compartiendo Nuestros Tesoros

Actividades:

- Cada grupo presenta su 'Mapa del Tesoro' a la clase, explicando los elementos que identificaron y su importancia.
- Realizar una ronda de preguntas y respuestas para aclarar dudas y reforzar conceptos.
- Reflexión final: ¿Por qué es importante conocer la geografía de nuestro cantón? ¿Cómo nos beneficia?

Recursos:

- Mapas creados por los estudiantes.
- Espacio para la presentación.
- Material de apoyo visual (imágenes, videos).

Evidencias:

- Saber: Explica la importancia de un río para la vida en el cantón.
- Saber Hacer: Presenta su mapa de manera clara y organizada.
- Ser: Escucha atentamente las presentaciones de los demás grupos.

Evaluación:

Observación participativa, revisión de los 'Mapas del Tesoro', participación en las discusiones.

Lección 2: Un Paseo por el Paisaje: Naturaleza y cultural de la comunidad

Inicio:

Tema: Un Paseo por el Paisaje: Naturaleza y Cultura en mi Cantón

Actividades:

- Actividad de inicio: **'Galería de Paisajes'**: Mostrar una colección de fotografías o ilustraciones que representen diferentes paisajes naturales (bosques, cascadas, montañas) y culturales (iglesias, plazas, mercados, sitios arqueológicos) del cantón. Adaptar la complejidad de las imágenes al grado.
- Preguntar a los estudiantes cuáles de estos paisajes han visitado y qué les gusta de ellos.

- Introducir la diferencia entre paisajes naturales y culturales, explicando que ambos son importantes para la identidad del cantón.

Recursos:

- Fotografías e ilustraciones de paisajes naturales y culturales del cantón.
- Proyector o pizarra interactiva (opcional).

Logros:

- Identificar paisajes naturales y culturales de la comunidad.
- Diferenciar entre paisajes naturales y culturales.
- Expresar aprecio por la belleza y diversidad de los paisajes de la comunidad de Pejibaye.

Evidencias:

- Saber: Precisar qué es un paisaje natural y un paisaje cultural.
- Saber Hacer: Identifica al menos dos ejemplos de cada tipo de paisaje en las imágenes mostradas.
- Ser: Muestra respeto por la diversidad de paisajes.

Desarrollo:

Tema: Conectando con Nuestros Paisajes

Actividades:

- Actividad principal: **'Cartas a mi Paisaje'**: Cada estudiante elige un paisaje (natural o cultural) del cantón que le guste especialmente.
- Escriben una carta a ese paisaje, expresando sus sentimientos, describiendo lo que ven, huelen, oyen, y explicando por qué es importante para ellos. Para los grados inferiores, se puede simplificar la actividad pidiendo que dibujen el paisaje y escriban una frase sencilla.
- Gamificación: Se pueden crear categorías para premiar las cartas más creativas, las más emotivas, las que mejor describen el paisaje, etc.

Recursos:

- Papel, lápices, colores.
- Ejemplos de cartas o poemas inspiradores (adaptados a la edad).
- Música suave que evoque la naturaleza o la cultura de la comunidad (opcional).

Logros:

- Desarrollar habilidades de expresión escrita y creativa.
- Conectar emocionalmente con los paisajes de la comunidad.
- Reflexionar sobre la importancia de los paisajes para la identidad personal y colectiva.

Evidencias:

- Saber: Describe las características del paisaje que eligió.
- Saber Hacer: Escribe una carta que exprese sus sentimientos y pensamientos sobre el paisaje.
- Ser: Muestra sensibilidad y aprecio por la belleza natural y cultural.

Cierre:

Tema: Compartiendo Nuestras Cartas y Celebrando Nuestros Paisajes

Actividades:

- Los estudiantes leen sus cartas en voz alta (voluntariamente).
- Crear una exposición con las cartas y los dibujos de los paisajes.
- Organizar una pequeña celebración con música, comida, y actividades relacionadas con los paisajes del cantón.

Recursos:

- Espacio para la lectura y la exposición.
- Materiales para la decoración.
- Música y comida tradicional de nuestra zona rural (opcional).

Evidencias:

- Saber: Explica por qué el paisaje que eligió es importante para él/ella.
- Saber Hacer: Lee su carta con claridad y emoción.
- Ser: Muestra respeto y aprecio por las cartas y los paisajes de los demás.

Evaluación:

Revisión de las 'Cartas a mi Paisaje', observación participativa, participación en la celebración.

Lección 3: Héroes Cotidianos: Las Personas que Hacen Grande mi Cantón

Inicio:

Tema: Héroes Cotidianos: Las Personas que Hacen Grande mi Cantón

Actividades:

- Actividad de inicio: '¿Quiénes representan mi comunidad?': Presentar imágenes o descripciones de personas que han contribuido al desarrollo histórico y cultural del cantón (artistas, científicos, deportistas, líderes comunitarios, artesanos, agricultores, etc.). Adaptar las figuras al contexto local y al nivel del grado.
- Preguntar al estudiantado si reconocen a alguna de estas personas y qué saben de ellas.
- Introducir el concepto de 'aporte' y explicar que todas las personas pueden contribuir al desarrollo de su comunidad.

Recursos:

- Imágenes y videos de personas destacadas de la comunidad de Pejibaye.
- Pequeñas biografías o descripciones de personas emblemáticas de la comunidad.
- Pizarra o proyector.

Logros:

- Identificar a algunas personas que han contribuido al desarrollo de la comunidad.
- Comprender el concepto de aporte.
- Reconocer el valor del trabajo y la dedicación de las personas.

Evidencias:

- Saber: Nombra al menos dos personas que han contribuido al desarrollo de su cantón.
- Saber Hacer: Describe brevemente la contribución de una de estas personas.
- Ser: Muestra admiración y respeto por las personas que trabajan por su comunidad.

Desarrollo:

Tema: Entrevistando a Nuestros Héroes

Actividades:

- Actividad principal: **'Misión Entrevista'**: Dividir a los estudiantes en grupos. Cada grupo debe elegir a una persona de su comunidad que consideren que está haciendo una contribución positiva (un maestro, un vecino, un familiar, un comerciante, etc.). Para los grados más pequeños, se puede hacer una entrevista grupal a una persona invitada al aula.
- Los estudiantes preparan una lista de preguntas para la entrevista, enfocándose en cómo esta persona contribuye al bienestar de la comunidad, qué desafíos enfrenta, y qué les inspira de su trabajo.
- Realizan la entrevista (ya sea en persona, por teléfono o por video llamada).
- Gamificación: Se pueden otorgar puntos por la calidad de las preguntas, la información obtenida, la presentación de la entrevista, y la creatividad en la forma de presentarla.

Recursos:

- Guía para la elaboración de preguntas de entrevista.
- Materiales para grabar audio o video (opcional).
- Espacio para realizar las entrevistas.
- Apoyo del docente para contactar a las personas a entrevistar.

Logros:

- Desarrollar habilidades de comunicación e interacción social.
- Aprender a formular preguntas relevantes y a escuchar activamente.
- Comprender cómo diferentes personas contribuyen al bienestar de la comunidad.
- Valorar el trabajo y la dedicación de las personas.

Evidencias:

- Saber: Explica cómo la persona que entrevistó contribuye al bienestar de la comunidad.
- Saber Hacer: Realiza una entrevista que obtenga información relevante.
- Ser: Muestra respeto y gratitud hacia la persona que entrevistó.

Cierre:

Tema: Compartiendo las Historias de Nuestros Héroes

Actividades:

- Cada grupo presenta los resultados de su entrevista a la clase. Pueden usar diferentes formatos: presentación oral, dramatización, video, podcast, etc.
- Realizar una reflexión conjunta: ¿Qué aprendimos de las entrevistas? ¿Qué podemos hacer nosotros para contribuir al desarrollo de nuestro cantón?
- Crear un mural o un libro con las historias de los héroes cotidianos del cantón.

Recursos:

- Espacio para las presentaciones.
- Materiales para crear el mural o el libro.
- Apoyo del docente para la organización de la presentación.

Evidencias:

- Saber: Resume la historia de la persona que entrevistó.
- Saber Hacer: Presenta su entrevista de manera clara y creativa.
- Ser: Muestra entusiasmo e inspiración al escuchar las historias de los demás.

Evaluación:

Revisión de las entrevistas, observación participativa, participación en la creación del mural o lib

Lección 4: Nuestra Voz Cuenta: Participando en mi Escuela y mi Cantón

Inicio:

Tema: Nuestra Voz Cuenta: Participando en mi Escuela y mi Cantón

Actividades:

- Actividad de inicio: ****Lluvia de Ideas: ¿Cómo podemos mejorar nuestra escuela y nuestro cantón?***: Realizar una lluvia de ideas sobre problemas o necesidades que existen en la escuela y el cantón. Adaptar la complejidad de los problemas al grado.
- Presentar ejemplos de diferentes formas de participación ciudadana: consejos estudiantiles, juntas vecinales, organizaciones no gubernamentales, etc.
- Introducir el concepto de 'espacio de participación' y explicar que todos tenemos derecho a expresar nuestras opiniones y a participar en la toma de decisiones que afectan nuestras vidas.

Recursos:

- Pizarra o papelógrafo.
- Marcadores.
- Ejemplos de espacios de participación (adaptados al contexto local).
- Imágenes o videos que muestren ejemplos de participación ciudadana.

Logros:

- Identificar problemas o necesidades en la escuela y el cantón.
- Conocer diferentes formas de participación ciudadana.
- Comprender el concepto de 'espacio de participación'.
- Reconocer el derecho a expresar opiniones y participar en la toma de decisiones.

Evidencias:

- Saber: Nombra al menos dos problemas o necesidades de su escuela o cantón.
- Saber Hacer: Identifica al menos un espacio de participación en su escuela o cantón.
- Ser: Muestra interés en participar en la solución de problemas en su comunidad.

Desarrollo:

Tema: Diseñando Nuestra Propuesta: ¡Manos a la Obra!

Actividades:

- Actividad principal: 'Proyecto Participativo': Dividir a los estudiantes en grupos. Cada grupo elige un problema o necesidad de la escuela o el cantón que les preocupe especialmente.
- Los estudiantes diseñan una propuesta para solucionar ese problema o satisfacer esa necesidad. Deben definir: el problema, la solución propuesta, los recursos necesarios, los pasos a seguir, y cómo van a comunicar su propuesta a las autoridades o a la comunidad.
- Gamificación: Se pueden otorgar puntos por la originalidad de la propuesta, la viabilidad de la solución, la claridad de la presentación, y el impacto potencial en la comunidad.

Recursos:

- Guía para la elaboración de proyectos participativos.
- Materiales para la presentación del proyecto (cartulinas, marcadores, etc.).
- Apoyo del docente para la investigación y la planificación del proyecto.

Logros:

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.
- Aprender a planificar y ejecutar un proyecto participativo.
- Desarrollar habilidades de comunicación y persuasión.
- Fortalecer el sentido de responsabilidad cívica.

Evidencias:

- Saber: Delimitar claramente el problema o necesidad que su proyecto busca solucionar.
- Saber Hacer: Diseña una propuesta viable y creativa para solucionar el problema.
- Ser: Muestra compromiso y dedicación con el proyecto.

Cierre:

Tema: Presentando Nuestros Proyectos y Haciendo Escuchar Nuestra Voz

Actividades:

- Cada grupo presenta su proyecto a la clase. Pueden usar diferentes formatos: presentación oral, dramatización, maqueta, video, etc.
- Realizar una votación para elegir los proyectos más interesantes o viables.
- Identificar los espacios de participación existentes en la escuela o el cantón donde se pueden presentar estos proyectos (consejo estudiantil, junta vecinal, etc.).
- Planificar los pasos a seguir para comunicar los proyectos a las autoridades o a la comunidad.

Recursos:

- Espacio para las presentaciones.
- Materiales para la votación.
- Información sobre los espacios de participación existentes.
- Apoyo del docente para la comunicación con las autoridades o la comunidad.

Evidencias:

- Saber: Explica cómo su proyecto puede beneficiar a la escuela o al cantón.

- Saber Hacer: Presenta su proyecto de manera clara y persuasiva.
- Ser: Muestra confianza y entusiasmo al presentar su proyecto.

Evaluación:

Revisión de los proyectos, observación participativa, participación en la presentación y la votación.

[GAMIFICACIÓN](#)

Apéndice H: Consentimiento informado dirigido a los encargados de familia de los estudiantes de I y II ciclo de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COSTA RICA
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN (CIDE)
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN RURAL
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN RURAL I Y II
CICLOS
SEMINARIO DE GRADUACIÓN

La gamificación como tendencia educativa para fortalecer las habilidades del pensamiento histórico en el estudiantado de la escuela unidocente de Pejibaye de Guatuso del circuito 05 de la Zona Norte-Norte durante el segundo periodo 2024

Solicitud de permiso: Estimados padres o representante legal.

Se les solicita respetuosamente su autorización para llevar a cabo una investigación para optar por el grado de Licenciatura en Educación, con los estudiantes de I y II Ciclo de la escuela de Pejibaye. Se realizarán observaciones, discusión en subgrupos, entrevistas y talleres, también para tomar fotografías al proceso de la investigación.

Nota aclaratoria: No serán publicadas las fotografías en redes sociales.

Se les aclara que esto se hará para fines de la investigación de la Universidad Nacional, respetando los derechos de los niños, responsables Cynthia Viviana Meza Cerdas y Mary Yinnette Salas Gutiérrez, muchas gracias por su colaboración.

Nombre del estudiante: _____

Nombre del encargado legal: _____

Firma: _____

Cédula: _____

