

# TESIS

*por* Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

---

**Fecha de entrega:** 30-oct-2023 05:12p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2207329718

**Nombre del archivo:** TESIS\_Neyda\_Mariela\_Caruajulca\_Yoplac.docx (1.63M)

**Total de palabras:** 12695

**Total de caracteres:** 71865

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN**  
**SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: CIENCIAS SOCIALES**



**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA  
COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS  
EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN  
AMAZONAS 2023**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: CIENCIAS  
SOCIALES

**AUTORA**

Br. Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

**ASESOR**

 Mg. Pablo Isaac Azabache Gutiérrez  
<https://orcid.org/0000-0002-2741-3724>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Diseño, desarrollo y evaluación curricular en contextos educativos

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## **Informe de originalidad**

**Autoridades Universitarias**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Vicerrectora Académica**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Decana de la Facultad de Humanidades**

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector Académico (e) de Investigación**

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

**Secretaria General**

### Conformidad del asesor

Yo, Mg. Pablo Azabache Gutiérrez, identificado con DNI 18019483, asesor de la tesis de Licenciatura titulada: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023. Presentada por el bachiller Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, con DNI 48033734, informo lo siguiente: En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor me permito a conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la Facultad.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo 11 de octubre del 2023

  
Mg. Pablo Isaac Azabache Gutiérrez  
Asesor

## Dedicatoria

**Agradecimiento**

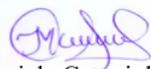
Doy gracias a Dios, por estar conmigo en cada decisión que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por haber puesto a aquellas personas en mi camino; a mis padres y a toda mi familia que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio, ya que sin su apoyo y su colaboración no habría sido posible culminar mi carrera profesional.

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Neyda Mariela Caruajulca Yoplac con DNI 48033734, egresada del Programa de Complementación Universitaria en Educación Secundaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración, presentación y sustentación de la Tesis: LAGAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023. compuesto por un total de 70 páginas.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de mi entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 16%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

Dni: 48033734

## Índice de Contenido

<b>PORTADA</b>	
Informe de originalidad	ii
Autoridades Universitarias	iii
Conformidad del asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice	viii
<b>RESUMEN</b>	xi
<b>ABSTRACT</b>	xii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	13
<b>II. METODOLOGIA</b>	28
2.1. Enfoque y Tipo	28
2.2. Diseño de Investigación	28
2.3. Población, muestra y muestreo	29
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	30
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	30
2.6. Aspectos éticos en investigación	30
<b>III. RESULTADOS</b>	31
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	43
<b>V. CONCLUSIONES</b>	46
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	47
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	48
<b>ANEXOS</b>	
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	
Anexo 2: Ficha técnica	
Anexo 3: Operacionalización de Variables	
Anexo 4: Carta de presentación	
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	
Anexo 6: Consentimiento informado	
Anexo 7: Asentimiento informado	
Anexo 8: Matriz de consistencia	
Anexo 9: Validación de instrumentos	

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Estudiantes del primer grado de secundaria</i>	29
<b>Tabla 2.</b> <i>Muestra de primero de secundaria</i>	29
<b>Tabla 3.</b> <i>Nivel de frecuencia de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest</i>	31
<b>Tabla 4.</b> <i>Nivel de frecuencia de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest</i>	32
<b>Tabla 5.</b> <i>Nivel de frecuencia de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest</i>	33
<b>Tabla 6.</b> <i>Nivel de frecuencia de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest</i>	34
<b>Tabla 7.</b> <i>Prueba de Normalidad</i>	36
<b>Tabla 8.</b> <i>Prueba de Rangos de Wilcoxon entre el pretest y el postest</i>	36
<b>Tabla 9.</b> <i>Nivel de significancia en comparación del pretest y postest</i>	37
<b>Tabla 10.</b> <i>Prueba de Rangos de Wilcoxon de la primera dimensión entre el pretest y el postest</i>	38
<b>Tabla 11.</b> <i>Nivel de significancia de la primera dimensión en comparación del pretest y postest</i>	38
<b>Tabla 12.</b> <i>Prueba de Rangos de Wilcoxon de la segunda dimensión entre el pretest y el postest</i>	39
<b>Tabla 13.</b> <i>Nivel de significancia de la segunda dimensión en comparación del pretest y postest</i>	40
<b>Tabla 14.</b> <i>Prueba de Rangos de Wilcoxon de la tercera dimensión entre el pretest y el postest</i>	41
<b>Tabla 15.</b> <i>Nivel de significancia de la tercera dimensión en comparación del pretest y postest</i>	41

## <sup>2</sup> Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Nivel del porcentaje de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest	31
<b>Figura 2.</b> Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest	32
<b>Figura 3.</b> Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest	34
<b>Figura 4.</b> Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest	35
<b>Figura 5.</b> Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest	37
<b>Figura 6.</b> Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest de la dimensión 1	39
<b>Figura 7.</b> Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest de la dimensión 2	40
<b>Figura 8.</b> Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest de la dimensión 2	42

## RESUMEN

El objetivo de la investigación es determinar como el uso de la estrategia de gamificación mejora la competencia construye interpretaciones históricas, se realizó una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño experimental, empleándose el preexperimental, en donde no existirá un grupo de control, pero se trata de realizar un cambio desde una variable independiente a una dependiente. La población que participara en la investigación está conformada con 50 estudiantes del primer grado de secundaria a los cuales se les aplico en dos momentos determinados un pretest y un postest, los resultados obtenidos fueron analizados en excel, en donde fueron ordenados los datos para posteriormente realizar una estadística inferencial usando el programa SPSS 25, la prueba de normalidad nos arrojó que los datos no llevan una distribución normal, razón por la cual se usará la prueba de rangos Wilcoxon. Una vez analizado en el programa se obtuvo como resultado una prueba z de -6.070 y un nivel de significancia de 0.000, siendo menor a 0.05, demostrando que es muy significativo los resultados. Finalmente se recomendó una guía por parte del docente, ya que solo resulta eficaz con un acompañamiento adecuado.

**Palabras claves:** gamificación, construye, históricas, competencia

## ABSTRACT

The objective of the research is to determine how the use of the gamification strategy improves competition, builds historical interpretations, a quantitative approach research was carried out, of a basic type, with an experimental design, using the pre-experimental, where there will not be a group of control, but it is about making a change from an independent variable to a dependent one. The population that participated in the research is made up of 50 students from the first grade of secondary school to whom a pretest and a posttest were applied at two specific times. The results obtained were analyzed in Excel, where the data were organized to later carry out an inferential statistics using the SPSS 25 program, the normality test showed us that the data do not have a normal distribution, which is why the Wilcoxon rank test was used. Once analyzed in the program, a z test of -6.070 and a significance level of 0.000 was obtained, being less than 0.05, demonstrating that the results are very significant. Finally, a guide from the teacher was recommended, since it is only effective with adequate support.

**Keywords:** gamification, build, historical, competition

## I. INTRODUCCIÓN

El objetivo mundial en educación es lograr aprendizajes duraderos en la vida de las personas educando bajo el principio de calidad (Unesco, 2019), El objetivo es erradicar la existencia de una enseñanza repetitiva y sin vida en Historia, capacitando a los alumnos para que se conviertan en miembros activos de la comunidad, arquitectos de su educación y aspiraciones, agentes de cambio social, plenamente conscientes de su pasado y dedicados a su futuro. En el clima actual, se necesitan pioneros originales, analíticos, introspectivos, pacíficos y humanitarios (OCDE, 2019). Para garantizar una experiencia de aprendizaje transferible e innovadora, es crucial que las Ciencias Sociales y la Historia prioricen actividades que fomenten el pensamiento histórico, la interpretación de fuentes y el desarrollo de explicaciones históricas. En lugar de una memorización superficial de fechas, cifras y hechos, estos métodos de enseñanza sólo dan como resultado mentes más olvidadizas. Al promover la retención de conocimientos y las habilidades de pensamiento de orden superior, los educadores brindan a sus estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mañana. Para muchos profesores, sin embargo, el desafío radica en alejarse de la instrucción memorística y fomentar un enfoque más adaptativo, dinámico y fluido de la materia. Sólo entonces podremos fomentar una comprensión más profunda y personalizada de la historia que esté abierta a nuevas interpretaciones y descubrimientos (Álvarez, 2020).

Desde una edad temprana, es imperativo educar a las personas en ciudadanía, para que puedan utilizar la historia para comprender el presente y aspirar a un futuro mejor. La responsabilidad y el desafío recae en las entidades educativas de acercar a los jóvenes al conocimiento histórico ya que es en estos escenarios donde los individuos se revelan por primera vez como miembros de una comunidad y en última instancia de una sociedad.

Es de suma importancia iniciar una educación cívica en una etapa temprana, ya que permite a las personas comprender el presente a través de su conocimiento de la historia, impulsándolas a luchar por un futuro mejor. La carga de introducir las mentes jóvenes en la conciencia histórica recae únicamente en las organizaciones educativas, ya que es principalmente en estos entornos donde los individuos comienzan a descubrir su identidad como miembros de una comunidad y, posteriormente, como constituyentes de una sociedad.

Las habilidades metacognitivas, que implican análisis, interpretación y explicación del pasado, son componentes integrales de la literatura sobre pensamiento histórico que se han aplicado a la enseñanza de la Historia en varios países europeos y norteamericanos. Esencial para los estudiantes en este campo son las habilidades para interpretar fuentes históricas y tener un conocimiento fundamental de la Historia y los metaconceptos. (Ibagón, 2021). En varios países latinoamericanos ha surgido un movimiento para reclamar su historia nacional, junto con un nuevo empoderamiento juvenil manifestado a través de marchas y protestas sociales contra los gobernantes actuales. A través de este camino, se reconoce como una herramienta poderosa el potencial de la ideología histórica para facilitar los avances sociales y reconstruir la memoria histórica. (Santisteban, 2021; Gonzales y Garate, 2017).

La idea es construir áreas nuevas que fomenten el establecimiento de aulas impresionantes para educar la historia mediante la utilización de métodos estimulantes que se alineen con las necesidades cambiantes de la sociedad contemporánea y las preferencias de los estudiantes. La cultura académica actual percibe la tecnología y los marcos pedagógicos interactivos como componentes esenciales para moldear individuos capaces que puedan adaptarse y navegar en los tiempos modernos. Su objetivo es prosperar y contribuir eficazmente en los paisajes emergentes del mundo actual.

Alvario (2019) nos menciona que diversas instituciones y fundaciones educativas en todo Estados Unidos producen una variedad de simulaciones, videojuegos, aplicaciones y herramientas virtuales gamificadas para materias escolares. Cabe destacar que, entre otras activas en este sector, se destacan la Fundación Luminis de Argentina, Qranio de Brasil, la asociación iCivics de Estados Unidos y Educate de Ecuador. Además, se realizan eventos educativos y conferencias centradas en los videojuegos. (Cuenca y Jiménez, 2018) muchos docentes ignoran los recursos gamificados disponibles debido a la falta de capacitación, equipo e infraestructura. Aunque existe una gran variedad de ellos, están infrautilizados. Los nativos digitales (adolescentes mileniales) constituyen la población de la escuela secundaria. (Presnky, 2018) a través de las redes sociales, estos individuos comunican, interactúan, fabrican, utilizan y difunden sus conocimientos. Crear contenido digital apasionante, jugar, producir videos, editar y publicar fotografías son solo algunas de las actividades que alimentan sus intereses. Son jugadores ávidos, seguidores devotos de YouTubers y aspiran a ser ellos mismos personas influyentes. Al mostrar una notable aptitud para aceptar las

fluctuaciones dinámicas, gravitan hacia tareas grupales pragmáticas y prefieren los recursos digitales a los materiales impresos tradicionales, especialmente en sus actividades académicas (Gil y Prieto, 2019).

A nivel nacional se fabricó 2020 el Cuaderno de fichas de Fuentes Históricas vio su distribución en todo el país en 2021. Esta publicación es parte integral del concurso Construir Interpretaciones Históricas realizado para estudiantes de nivel secundario. Como resultado de la llegada tardía del Notebook, ha habido una disminución notable en los niveles de rendimiento de aprendizaje de muchos estudiantes de secundaria, tal como lo refiere el Ministerio de Educación (2019). Los resultados de la evaluación nacional revelaron que un 22,4% de los estudiantes que no habían alcanzado los niveles esperados demostraron un aprendizaje por debajo del estándar. En la identificación y descripción de diversos procesos y cuestiones relativas a las relaciones entre los individuos y su contexto histórico actual, el 29,8% de los alumnos se encuentran en el nivel inicial. Es de destacar que el 36% de los estudiantes logró alcanzar el rango de proceso, siendo que sólo el 11% de los alumnos obtuvo el rango satisfactorio. Este porcentaje mostró una disminución del 3,4% en comparación con los resultados de 2016, cuando el mismo rango lo alcanzó el 15,0% de los alumnos. En contextos cercanos se produjo un establecimiento de comparaciones y uso de datos por parte de la mayoría de los alumnos. (Ministerio de Educación, 2019).

A nivel local existe la problemática de aprender y lograr la competencia construye interpretaciones históricas, ya que el manejo de las fuentes muchas veces es complicado para los estudiantes. La gamificación ofrece técnicas similares a juegos que, cuando se combinan con habilidades de pensamiento histórico, brindan una forma única para que los estudiantes viajen atrás en el tiempo y comprendan las relaciones dentro de un grupo en particular. Al reconstruir esta época antigua, los estudiantes obtendrán herramientas que podrán aplicar a su realidad. Por tal razón se empleó la gamificación como estrategia en la institución educativa 18207 San Nicolas y esto conllevó a la formulación del problema que inició la investigación, ¿De qué manera la gamificación como estrategia mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023? y a su vez se generó las preguntas específicas de la investigación, (a) ¿En qué medida la gamificación como estrategia mejora la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023?, (b) ¿En qué medida la

gamificación como estrategia mejora la dimensión comprende el tiempo histórico?, (c) ¿En qué medida la gamificación como estrategia mejora la gamificación elabora explicaciones sobre procesos históricos?.

La investigación se justificó desde el punto de vista metodológico, teórico y práctico. Para iniciar la justificación metodológica se implementó recursos, técnicas y medios tecnológicos de educación novedosos, se puede abandonar el enfoque tradicional de memorización de memoria y participación mínima de los estudiantes en favor de un método innovador de ejecución del programa. La investigación se llevó a cabo a través de múltiples sesiones basadas en actividades, lo que la hace potencialmente beneficiosa para estudios posteriores.

La justificación práctica, en el ámbito educativo se brindó a los estudiantes una experiencia de aprendizaje novedosa, impulsándolos a crear nuevos conocimientos. Las clases se animaron y los estudiantes tomaron conciencia de la existencia de métodos inventivos distintivos que pueden ayudar al aprendizaje y fomentar el pensamiento crítico. Se creó una prueba para medir la variable pertinente y determinar el resultado deseado. Además, se reforzó la competencia con la aplicación de la gamificación y se buscaron pruebas adicionales para aumentar la erudición en el ámbito educativo.

La justificación teórica se sustenta en las habilidades cognitivas de orden superior que se desarrollan cuando se comprende el tiempo histórico, se interpretan las fuentes y se formulan explicaciones históricas. Esto mejoró el desempeño de los estudiantes, lo que llevó a una reducción de la repetición y el abandono escolar. El uso del aprendizaje lúdico estimuló la motivación, el interés, la participación y el compromiso, lo que en última instancia resultó en cambios positivos en los resultados del aprendizaje.

El objetivo general que guio la investigación fue el siguiente, Determinar como la gamificación como estrategia mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023 y a su vez se generó los objetivos específicos de la investigación, (a) Explica como la gamificación como estrategia mejora la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023, (b) Explica como la gamificación como estrategia mejora la dimensión comprende el tiempo histórico, (c) Explica como la gamificación como estrategia mejora la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.

De la misma forma se planteó la hipótesis general, Al emplear la gamificación como estrategia mejora significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023 y a su vez se generó los objetivos específicos de la investigación, (a) Al usar la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023, (b) El uso de la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión comprende el tiempo histórico, (c) El uso de la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.

Para la búsqueda de información, esta se realizó en diversas bases de datos indexadas, como Scielo, Scopus, Dialnet, Google académico entre otras, encontrando la siguiente información a nivel internacional.

Cuenca y Jiménez (2018) en esta investigación científica se indago sobre el impacto de un videojuego en particular cuando se utiliza en la enseñanza de estudios sociales. Se utilizó un estudio de caso con enfoque cualitativo, con la participación de treinta y un estudiantes de primer año de ESO, el educador regular y los investigadores. Se utilizó una tabla categorizada para evaluar la información recopilada de diversas fuentes, como actividades en el aula, el diario del maestro y encuestas. El resultado del estudio fue que el videojuego Libertus manifestaba eficientemente aspectos intangibles del patrimonio cultural. Se observó una mejora en las habilidades informáticas, la motivación, la identidad cultural y la ciudadanía en los estudiantes de primer año de secundaria españoles como resultado de un enfoque de enseñanza único. El método utilizado despertó el interés y la iniciativa entre los estudiantes, generando modificaciones emocionales y comportamentales que se reflejaron positivamente en sus actitudes.

Asimismo, Castrejón (2020) con el objetivo de establecer una educación consciente y la progresión de la sensibilidad histórica, los investigadores generaron programación informática que ejemplificaba narrativas interactivas parecidas a los videojuegos, divulgando relatos fácticos de la Segunda Guerra Mundial. Para determinar la eficacia, se utilizaron criterios de evaluación en forma de rúbrica, lo que reveló que el estudio condujo a una mayor empatía histórica, provocando una conexión emocional compartida con

personajes y narrativas al tiempo que promovió una mejor comprensión de <sup>2</sup> la contextualización de la historia.

Por su parte, Martínez (2021) con el objetivo de examinar la mejora del aprendizaje de historia en niños de cuarto grado mediante el uso de un proyecto de juego versus técnicas tradicionales, se realizó una investigación cuasiexperimental. El grupo experimental contó con 23 estudiantes mientras que el grupo de control tuvo 21, haciendo un total de 44 sujetos con edades comprendidas entre 9 y 10 años. Los datos se analizaron fácilmente utilizando SPSS. Se implementó una escala de 5 puntos para codificar y calificar las respuestas previas y posteriores a la prueba, con valores que van de 0 a 4, y un indicador de logro asociado atribuido a cada una. Los resultados de los estudios sugieren que el grupo experimental superó al grupo de control, lo que refleja un mayor rendimiento académico. El grupo experimental recibió puntuaciones más altas en todos los ítems.

Asimismo, Vici et al., (2018) llevó a cabo una investigación para adquirir conocimientos fundamentales de los niños sobre la importancia de la precaución contra el dengue e idear un camino educativo específico para ellos. El método empleado en este estudio es de naturaleza cuasiexperimental y utiliza el procedimiento de prueba previa y posterior tanto en el grupo de intervención como en el de control. Los participantes del estudio, 92 niños en edad escolar de entre 10 y 12 años, <sup>1</sup> se dividieron en dos grupos. En cuanto al dengue, el grupo de intervención de menores mostró un aumento notable en conocimientos básicos relacionados con símbolos y sintomatología ( $p=0,001$ ), sistema inmunológico ( $p=0,001$ ), autoprotección ( $p=0,001$ ), agentes biológicos ( $p=0,000$ ), agentes químicos ( $p=0,000$ ) y siguiendo las directrices <sup>2</sup> del Ministerio de Salud de Indonesia. Las diferencias cognitivas fueron evidentes entre los grupos de intervención y control ( $p=0,000$ ), lo que finalmente llevó a la conclusión de que diseñar un juego de mesa es una herramienta educativa valiosa para que los menores aprendan sobre la prevención del dengue.

A nivel nacional, se realizó una búsqueda exhaustiva, encontrándose la siguiente información en nuestro país.

Castañeda (2018) a través de un diseño cuasiexperimental, el estudio “La realidad aumentada en el mejoramiento de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria del colegio María Magdalena, 2018” utilizó <sup>2</sup> un

enfoque aplicado para la construcción de contenidos históricos. El investigador ejecutó lo descubierto y utilizó evaluaciones previas y posteriores a la prueba. Evaluando el constructo de interpretaciones históricas, se eligió una muestra de veinticuatro estudiantes de 5to “A” y 5to “B” del quinto año de secundaria del mencionado colegio. A estos estudiantes se les aplicó una prueba de 20 ítems mediante un instrumento tecnológico experimental de realidad aumentada, y los resultados fueron analizados mediante la estadística U de Mann-Whitney. Los datos obtenidos de una herramienta de tipología de pruebas pretest y posttest permitieron validar la hipótesis. Luego de implementar un conjunto experimental y de control, se dedujo que la implementación de la tecnología de realidad aumentada tuvo un impacto sustancial en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas. Tras la evaluación, los estudiantes involucrados en la fase experimental exhibieron un grado de progreso que superó el 66,7% en comparación con el escaso grado de progreso del 13,0% del grupo de control; el nivel de significancia fue 0,05, lo que indica una diferencia notable entre los dos grupos.

Berrocal (2019) con el fin de medir la eficacia del “Programa Aprendo para la Vida en Capacidad Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes de Segundo Año de Nivel Secundario, I.E. 7075, Chorrillos, 2019”, realizamos un estudio enfocado en su impacto en dicha habilidad y sus tres facultades correspondientes. Estas habilidades incluyen el análisis crítico de fuentes, la comprensión de la temporalidad histórica y la creación de interpretaciones históricas. El estudio se llevó a cabo a lo largo de los tres primeros meses académicos del curso escolar, con un total de doce sesiones de dos horas de duración. Un total de setenta y cinco mentes jóvenes elaboraron la población de este estudio, de los cuales cuarenta y ocho formaron la muestra elegida mediante selección no probabilística, sin discriminación de género. Luego, los estudiantes elegidos se distribuyeron en dos facciones: un grupo de control y un grupo experimental. Sólo el grupo experimental empleó el programa propuesto, mientras que el grupo de control siguió el plan de estudios general de educación básica. Las evaluaciones utilizaron un cuestionario e instrumentos previos y posteriores a la prueba, y la evaluación de la confiabilidad se realizó mediante el coeficiente KR20. En el año 2019, en Chorrillos se realizó un estudio investigativo utilizando una metodología científica basada en un enfoque cuantitativo. Los datos resultantes se organizaron en el programa estadístico SPSS v. 20. Un descubrimiento intrigante fue que el establecimiento de un programa dio lugar a una serie de cambios profundos en el nivel de

formación. De manera abrumadora, el 98,6% de los estudiantes que pasaron por el proceso alcanzaron un nivel notable, en comparación con el 87,5% del grupo de control que permaneció en un grado inicial. El estudio demostró de manera concluyente que el programa condujo a una mejora en la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas. En concreto, los estudiantes de segundo año de secundaria fueron los más beneficiados.

Peña (2021), realizó su investigación en Comas-Lima, la cual se tituló “Desarrollo de la interpretación histórica en estudiantes de quinto año de secundaria a través del aprendizaje basado en problemas”, tuvo como objetivo potenciar el proceso educativo de estudiantes con dificultades para analizar e interpretar acontecimientos históricos en diferentes niveles. Estos estudiantes carecían de un enfoque eficaz para la resolución de problemas, lo que obstaculizaba su éxito. Además, el estudio evaluó la eficacia del aprendizaje basado en problemas en las capacidades de los estudiantes. Utilizando un diseño cuasi-experimental, se empleó un estudio de enfoque cuantitativo. Como conjunto de muestra se utilizó un grupo experimental y otro de control, con idénticas características y treinta estudiantes cada uno. Los resultados dictaron un valor de p de 0,000 y mostraron que la hipótesis general era un 30 % diferente en términos de rangos promedio, según lo determinado mediante la prueba U de Mann-Whitney. Se concluyó que el programa utilizado logró un resultado impresionantemente relevante, permitiendo mejorar la capacidad de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de 5to grado de la escuela Simón Bolívar 2026.

Agreda (2020), en su estudio realizado en el colegio Mariscal Luzuriaga, el investigador buscó explorar el impacto de las infografías en el desarrollo de habilidades de interpretación histórica en estudiantes de segundo año. Para ello se implementó un diseño preexperimental con un enfoque aplicado y explicativo, utilizando un método cuantitativo. La muestra censal estuvo compuesta por 21 estudiantes, utilizándose el análisis de tareas para la recolección de datos y una hoja de interpretación histórica como instrumento. Mediante juicio de expertos se logró la validación, evaluándose la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach y arrojando un puntaje de 0,8872. Al estructurar los datos y probar hipótesis, las estadísticas descriptivas e inferenciales revelaron hallazgos significativos. Inicialmente se determinó que el 10% (02) había alcanzado un nivel de éxito, el 29% (06) se encontraba en proceso de alcanzarlo y el 61% (13) aún se encontraba en el nivel principiante.

Sin embargo, después de que llegaron los resultados de la prueba posterior, las cifras cambiaron: el 66 % (14) había logrado el éxito, el 29 % (06) todavía estaba en el proceso y el 05 % (01) todavía estaba en el nivel principiante. Para validar nuestra hipótesis aplicamos la prueba T de Student, que confirmó que el uso de infografías como estrategia influyó significativamente en la competencia de los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas. En general, nuestro estudio demuestra la eficacia de la infografía como herramienta de enseñanza en este grupo particular de estudiantes.

A nivel local fue muy poca la información encontrada, razón por la cual también se tomó a nivel regional la información. Tenemos a Villacrés (2023) en su investigación para cultivar el interés y la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza sobre la cultura y la vida precolombina en los estudiantes de tercer año de la BGU, se estudió una propuesta metodológica utilizando la gamificación como estrategia. El objetivo era inspirar a los educadores a crear nuevos métodos gamificados para promover el aprendizaje de este tema histórico. A través del desafío de obtener logros y la satisfacción de recibir recompensas se puede crear un estímulo. Para ello, se ha creado una propuesta a través de una aplicación móvil única llamada "código QR". Su objetivo es utilizar medios tecnológicos para evaluar el interés del estudiante por aprender y dar valor a los conocimientos culturales y precolombinos adquiridos en el aula. Esta investigación se realiza utilizando una pequeña muestra con metodología cualitativa. A través del análisis de los datos proporcionados se determinó que la enseñanza de la cultura precolombina y la vida cotidiana a estudiantes de tercer año de la BGU se logra mejor mediante la utilización de la gamificación. Los educadores muestran una fuerte inclinación por las herramientas y técnicas gamificadas, mientras que los estudiantes expresan una respuesta favorable a tales metodologías. Estos procedimientos proporcionan un enfoque más amigable para la evaluación, previniendo cualquier signo de ansiedad o nerviosismo que comúnmente son causados por los exámenes tradicionales.

Para Rico y García (2019) en su investigación, nos mencionan que los estudiantes han evolucionado junto con la llegada de las comunidades audiovisuales digitales, lo que hace que la integración de las TIC sea absolutamente necesaria para un aprendizaje y una enseñanza eficaces. Esta nueva generación de estudiantes muestra una modalidad de aprendizaje diferente, necesitando espacios de aprendizaje diseñados para crear

oportunidades de investigación, análisis y asimilación a través de medios digitales que incorporen la comunicación audiovisual. Además, este entorno de aprendizaje debe estructurarse, monitorearse y evaluarse para maximizar el impacto del aprendizaje inmersivo. El enfoque PDAA logra esto utilizando los tres receptores sensoriales principales: visual, auditivo y cinestésico. Este sistema está respaldado por equipos especializados con funcionalidades de telecomunicaciones inalámbricas y software que puede operar de forma independiente sin conexión a Internet. Los procesos de Enseñanza-Aprendizaje en zonas de difícil acceso como la Amazonía, la Orinoquía y el Centro CAENA se han visto severamente impactados por problemas de conectividad. Según ENLACE (2019), “el desempeño del servicio se ve afectado ante condiciones climáticas desfavorables como lluvia, nubosidad o manchas solares”. Este problema persistente está obstaculizando el uso de herramientas y recursos esenciales del FPI disponibles en Internet para aprendices, en su mayoría indígenas y campesinos, incluida la capacitación virtual, el acceso a bases de datos, material de capacitación y bibliotecas. Para desarrollar el PDAA en lenguaje html5 se utilizó una combinación de software que incluye java script, programación MySQL y PHP, iclone, maya, photoshop y premier. Esta herramienta está equipada para monitorear el proceso del FPI y garantizar que se logren resultados de aprendizaje mediante el uso de competencias, metodologías y estrategias de enseñanza. Esta herramienta también facilita el desarrollo de proyectos de capacitación utilizando el formato de lista de verificación GFPI-F-025 para la capacitación y siguiendo el protocolo de observación CAENA. Además de utilizarse localmente, la PDAA viene con una colección de materiales didácticos a los que se puede acceder a través de una intranet o en línea. Aprovechando el espectro de radio libre, el diseño innovador permite comunicaciones de alta velocidad entre dispositivos, alcanzando velocidades de más de 50 MB con una cobertura de 10 km en redes de intranet. No solo es escalable a áreas remotas, sino que también sirve como una solución sostenible, lo que la hace replicable en zonas rurales de difícil acceso en todo el mundo. La PDAA ofrece una plataforma abierta y dinámica, lista para mejorar en función de la experiencia y los comentarios del usuario. En particular, esta tecnología permite a los instructores utilizar las TIC para facilitar experiencias de aprendizaje significativas.

Asimismo Zapata y Zevallos (2022) en su investigación denominada “La Utilización de los Memes como Táctica Didáctica en el Ámbito del Personal Social para Alumnos de la Institución Educativa N° 56004 Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo, Canchis 2022”,

este estudio tiene como objetivo medir el impacto del uso de los memes como estrategia de enseñanza. y aprendizaje en el área de personal social para estudiantes de la institución educativa No. 56004 Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM), ubicada en la ciudad de Sicuani. Para lograr nuestro objetivo, implementamos un diseño preexperimental que consta de pruebas previas y posteriores. En nuestro estudio, examinamos a 25 estudiantes de sexto grado de la escuela E utilizando una encuesta como prueba de entrada y de salida. A través de esta investigación, hemos llegado a la notable conclusión de que el uso de "memes" como herramienta educativa mejora la comprensión de los estudiantes sobre el personal social. Realizamos nuestra investigación en la institución educativa No. 56004 Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) ubicada en la ciudad de Sicuani, provincia de Canchis en el año 2022, y nuestros resultados tuvieron una significancia medible de 0.00.

Finalmente Prada et al., (2021) el foco de esta investigación es el desarrollo de competencias científicas para estudiantes de 5to grado dentro del ámbito de la geografía. Utilizando el trabajo cooperativo y objetos virtuales de aprendizaje como herramientas digitales, este estudio busca mejorar la aptitud tecnológica de las personas que viven en una sociedad centrada en lo digital. Específicamente, el estudio se concentra en las ciencias sociales colombianas. La principal acción adoptada consistió en realizar una encuesta para una evaluación inicial de la experiencia científica. Posteriormente se realizó una evaluación diagnóstica, con el fin de identificar los temas que requerían mayor atención. Armado con estos datos, se formuló un plan estratégico. Para implementar este plan, se diseñó un curso virtual personalizado utilizando la multitud de plataformas de aula disponibles. Este curso tenía como objetivo proporcionar a los estudiantes un enfoque interactivo e innovador de sus estudios mediante el uso de la gamificación. La creación de grupos cooperativos ha sido una estrategia para lograr un enfoque uniforme e interactivo en el aprendizaje de la geografía mediante el uso de herramientas digitales en el aula. Al enfatizar la comprensión del contenido propuesto, los estudiantes no solo mejoran sus procesos de aprendizaje sino que también perfeccionan sus habilidades científicas. Por tanto, se puede concluir que los esfuerzos colaborativos son beneficiosos.

<sup>1</sup> Se busco las bases teóricas que respalden la investigación, tanto para las variables, así como para las dimensiones de cada una de ellas. Iniciando con la variable Gamificación, la cual se basa en la teoría del juego, en donde los autores mencionan lo siguiente.

Vygotski (1989) nos menciona a través del juego que los estudiantes activan su verdadero potencial de desarrollo combinando conocimientos previos con nueva información en el ámbito del desarrollo próximo. Interactuar y cooperar dentro del juego fomenta la apropiación cultural y la interrelación social, permitiendo en última instancia que los jugadores alcancen su máximo potencial a través de la <sup>2</sup> concreción con nuevas actividades. Al iniciar el juego de mesa del bicentenario, se estimula la capacidad de los estudiantes para utilizar sus conocimientos previos y su capacidad para aprender el proceso histórico de la independencia del Perú. Como resultado, su zona de desarrollo potencial se eleva bajo la guía del maestro, aprovechando el ámbito del desarrollo próximo. Paralelamente, se adopta la ley del doble entrenamiento, que fomenta el aprendizaje tanto intrapsicológico como interpsicológico.

Schiller (2002), el juego es un aspecto inseparable de la naturaleza humana, afirmando la naturaleza de la humanidad misma. A través de la participación en juegos y actividades, los individuos pasan por <sup>2</sup> una fase necesaria de crecimiento y desarrollo. La Real Academia Española (RAE) define esta experiencia como el acto de jugar, en el que un individuo ejecuta una actividad acompañada de una sensación de felicidad. Por tanto, el juego puede entenderse como un acto que aporta alegría a quienes se involucran en él.

En un espacio y tiempo concreto, el juego es un acto voluntario que exige el cumplimiento de unas normas y evoca sensaciones emocionales y nerviosas. Esta actividad entrena y desarrolla la psicomotricidad del niño, convirtiéndola en una valiosa herramienta didáctica en educación. Los cinco sentidos son fundamentales para ejecutar el juego con éxito. (Alvarado & Jiménez, 2015).

Las dimensiones para tomar en cuenta con respecto a la gamificación son las siguientes: Mecánicas, Dinámicas y Componentes. Con respecto a la primera dimensión Mecánica Según Werbach y Hunter (2012) los incentivos derivados de la gamificación, que desencadenan respuestas emocionales en los asistentes, están ligados a la conducta de los aprendices, ya que son esencialmente la mecánica del sistema. Las recompensas presentes en las mecánicas son un aspecto esencial. Sirven como incentivo para que los jugadores

completan desafíos y vienen en forma de medallas, trofeos, estrellas y bonificaciones. Estas recompensas ofrecen a los participantes un reconocimiento a su esfuerzo (Guevara, 2018).

Con respecto a la segunda dimensión dinámica, Como enfatiza Guevara (2018) , la tarea de diseñar entornos gamificados recae en los educadores, ya que buscan cultivar experiencias de aprendizaje óptimas. El núcleo de este enfoque reside en un sistema de gamificación, que opera para garantizar la eficacia de la estrategia. Es de vital importancia alinear estos esfuerzos con los resultados de aprendizaje esperados.

Finalmente la tercera dimensión Según Guevara (2018) cree que la gamificación está en el centro del sistema dinámico y que es crucial para lograr el objetivo deseado por los estudiantes. El objetivo de los docentes es crear paisajes gamificados que incorporen dinámicas de juego, asegurando así una experiencia de aprendizaje fructífera.

La segunda variable hace referencia a la competencia construye interpretaciones históricas. Para Minedu (2016) al utilizar una variedad de fundamentos, la primera competencia de un estudiante es adoptar una postura crítica con respecto a circunstancias y procedimientos históricos. Esta comprensión del pasado contribuye significativamente a comprender los desafíos de hoy en día. La capacidad de comprender las transformaciones a lo largo del tiempo y reconocer las diferentes razones y resultados de estos cambios también es crucial.

La variable Construye Interpretaciones Históricas, está teóricamente sustentada por el constructivismo. Este enfoque educativo permite interacciones, diálogos, discusiones e intercambios de conocimientos fructíferos entre profesor y alumno, que en última instancia conducen a la revisión y síntesis productiva de la información. Para lograrlo se deben tener en cuenta los aspectos contextuales y ambientales. Es interesante observar que los individuos tienen su propia y singular percepción de la realidad, que luego organizan e interpretan a través de constructos que tienen un significado significativo. El proceso de aprendizaje implica la obtención y potenciación de diversas capacidades, habilidades y destrezas humanas mediante la integración de información proveniente de diferentes áreas académicas. Esto da como resultado una transformación significativa, que genera progreso

y produce resultados positivos que perdurarán. Mantener el conocimiento adquirido es fundamental para obtener un beneficio sostenido.

La variable está dividida en 3 dimensiones que representan las capacidades de la competencia. La primera dimensión es la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas, al aprender a analizar e identificar diversas fuentes históricas, los estudiantes obtienen la capacidad de evaluar críticamente cuestiones históricas. También se vuelven hábiles para distinguir el punto de vista y el contexto del historiador, al mismo tiempo que reconocen el valor y la confiabilidad de las fuentes. Además, esta actividad educativa permite a los estudiantes contrastar, desafiar, dudar, ampliar y confirmar información derivada de múltiples fuentes (Ministerio de Educación, 2016). Para profundizar en la historia, es necesario examinar fuentes primarias y comparar varias perspectivas en documentos históricos. Es a través de este proceso que se puede crear y debatir el conocimiento histórico. Al interpretar los relatos del pasado, los estudiantes pueden obtener una comprensión más íntima de los acontecimientos históricos y las vidas de quienes los vivieron. Este enfoque también alienta a los estudiantes a cuestionar y validar la información presentada en los libros de texto escolares y los discursos oficiales. Como resultado, los estudiantes se vuelven más autónomos y empoderados, asumiendo un papel activo como ciudadanos respetuosos y tolerantes que están abiertos a ideas diversas. Este método también ayuda a desarrollar habilidades superiores de pensamiento y comprensión conceptual de la historia y su impacto en los problemas sociales. (Santisteban y Pagès, 2006).

La segunda dimensión es la capacidad comprende el tiempo histórico a través de la utilización del conocimiento temporal, la ordenación y secuenciación de acontecimientos o procesos históricos en orden cronológico, y la comprensión de eventos simultáneos que se han mantenido constantes en el tiempo, se pueden comprender las transformaciones y cambios ocurridos en las sociedades, identificando si resultaron en progreso, estancamiento o regresión. (Ministerio de Educación, 2016). Según Santisteban (2021) el concepto de conciencia histórico-temporal abarca una exploración mental del tiempo que implica reflexionar sobre el pasado, anticipar el futuro y reconocer el cambio y la continuidad. Un aspecto vital de esto es identificar la periodización de los acontecimientos históricos y reconocer que cada cultura se desarrolló a ritmos diferentes, con concepciones únicas de la cronología.

<sup>2</sup> La tercera dimensión es la capacidad de elaborar explicaciones en relación a los hechos históricos, al reconocer el vínculo entre las razones y el propósito de los actores de una sociedad determinada, la clasificación y el ordenamiento se vuelven primordiales. Es necesario integrar declaraciones de tesis y utilizar terminología histórica para respaldar el problema histórico planteado, considerando al mismo tiempo los diversos efectos y sus impactos a largo plazo. El creador, tanto individual como históricamente astuto, se vuelve identificable en el proceso. (Ministerio de Educación, 2016). El reconocimiento de ideas cruciales, reconociendo tanto a los actores primarios como a los menos anunciados, es indispensable para captar el relato histórico y sus múltiples estímulos. Un relato integral del pasado debe abarcar todos los estratos sociales y no sólo a los vencedores o las figuras prominentes, particularmente aquellos que han sido marginados y desatendidos, quienes podrían tener un ángulo innovador sobre el evento basado en sus encuentros y puntos de vista (Burke, 2006).

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque y Tipo

Tuvo un enfoque cuantitativo, para validar la hipótesis y probar las teorías, se utilizaron estadísticas para recopilar datos sobre el comportamiento de las personas. Mediante el uso de un instrumento con sus correspondientes dimensiones, la investigación midió competencias y construyó interpretaciones históricas. Luego se formularon conclusiones sobre las hipótesis (Hernández et al., 2014).

El tipo de estudio fue aplicado por su énfasis en resolver un asunto de forma rápida y resuelta. El diseño fue experimental en un entorno controlado designado por el investigador, la variable dependiente se evaluó mediante la manipulación deliberada de la variable independiente. El objetivo de incorporar gamificación fue potenciar la competencia Construye Interpretaciones Históricas.

### 2.2. Diseño de Investigación

El tipo de diseño fue cuasi experimental, la integridad de los grupos o población está predeterminada antes de que comience la investigación, al igual que la formación de dichos grupos. Esta independencia de la investigación experimental es digna de mención. El nivel de investigación fue explicativo para analizar los efectos de la variable independiente sobre la competencia de la variable dependiente, el estudio tuvo como objetivo proporcionar una explicación de su causalidad. Para lograrlo, se adoptó un enfoque longitudinal en el que se recopiló información durante dos períodos de tiempo distintos, lo que permitió extraer conclusiones sobre los cambios observados. Se utilizó un pretest y un postest para medir la variable Construir Interpretaciones Históricas. (Hernández et al., 2014)

Diagrama                    GE   O1----- X -----O2  
                                  GC   O3-----O4

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O3 Pretest

O2 y O4 postest

### 2.3. Población, muestra y muestreo

La población estará constituida por 70 estudiantes de ambos sexos del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°18207, del distrito San Nicolás, provincia de Rodríguez de Mendoza, periodo 2023.

**Tabla 1**

*Estudiantes del primer grado de secundaria*

Grado	Sección	Estudiantes
1°	A	20
1°	B	25
1°	C	25
Total		70

La muestra estará conformada por los grupos control y experimental, como se muestra a continuación. Siendo el grupo control el 1° B y el grupo experimental el 1° C.

**Tabla 2**

*Muestra de primero de secundaria*

Grado	Sección	Estudiantes
1°	B	25
1°	C	25
Total		50

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, ya que uso los criterios empleados por el investigador, tanto de inclusión como de exclusión.

Criterio de Inclusión: Se incluyo a los estudiantes los cuales mostraron predisposición para participar en la investigación.

Criterio de Exclusión: Se excluyo a los grupos en donde no se tenia el permiso de los padres y el acceso de aplicación.

1

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La técnica empleada es la observación, la cual fue la metodología adoptada en nuestra investigación, con el fin de recolectar datos pertinentes sobre el tema investigado.

Para recopilar datos sobre la variable dependiente, el enfoque científico implicó implementar una lista de cotejos como medio de observación. Este método se utilizó antes y después de la estrategia de gamificación (Hernández y Mendoza, 2018).

1

#### **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Ante la gran cantidad de metodologías que se pueden emplear dentro de un estudio, sólo hemos profundizado en dos: el método Sintético y el método de Procesos. El primero se utilizó cuando el autor sintetizó y analizó la información a través de una lente científica para transmitirla de acuerdo con las normas académicas. En cuanto a la metodología de Procesos, implicó emplear diversos procedimientos estadísticos para arrojar los resultados obtenidos (Hernández y Mendoza, 2018).

Mediante la utilización de Kuder-Richardson se llevará a cabo el proceso de validación del instrumento. Se utilizará el software SPSS versión 25 para cálculos estadísticos, obteniendo distribuciones absolutas y porcentuales. Se emplearán estadísticas descriptivas, como el promedio, para adquirir estos resultados. Para las variables cuantitativas, se evaluarán las desviaciones estándar y los valores medios.

#### **2.6. Aspectos éticos de investigación**

El principio de justicia se aplicó debidamente ya que nuestra sociedad merece tener una solución al problema que nos ocupa. Para lograr dicho objetivo, se deben explorar soluciones pedagógicas alternativas. También se puso en vigor el principio de no maleficencia, ya que la información de la muestra del estudio se conservará estrictamente para fines académicos y no será expuesta ni utilizada de ninguna otra manera.

### III. RESULTADOS

**Tabla 3**

*Nivel de frecuencia de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest*

Nivel	PRETEST	
	f	%
<b>INICIO</b>	26	52.0%
<b>PROCESO</b>	17	34.0%
<b>LOGRADO</b>	5	10.0%
<b>DESTACADO</b>	2	4.0%
<b>TOTAL</b>	50	100%

**Figura 1**

*Nivel del porcentaje de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest*



Como podemos evidenciar en la tabla 3 y figura 1 después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 26 y un porcentaje de 52%, el nivel proceso con una frecuencia de 17 y un porcentaje de 34%, en el nivel logrado con una frecuencia de 5 con un porcentaje de 10% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 2 y un porcentaje de 4%.

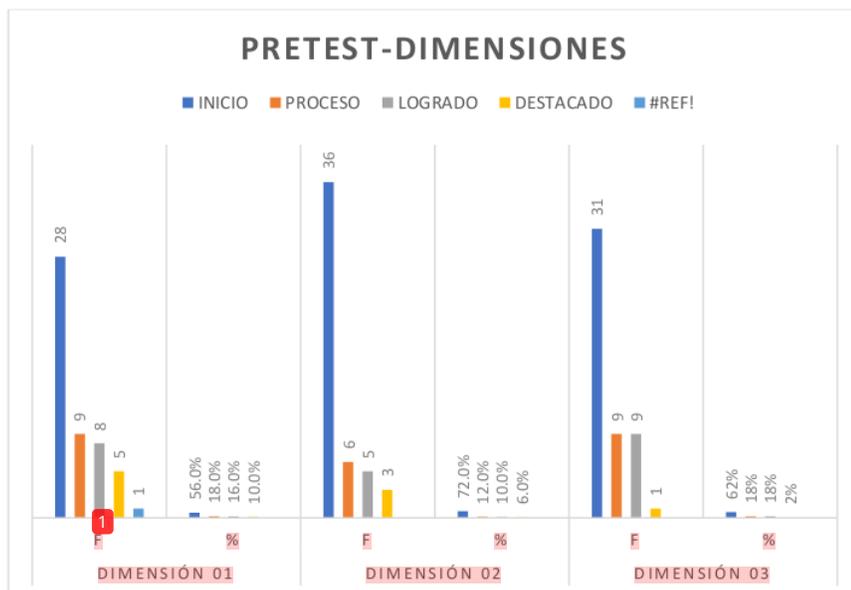
**Tabla 4**

Nivel de frecuencia de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest

1 Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03	
	f	%	f	%	f	%
INICIO	28	56.0%	36	72.0%	31	62%
PROCESO	9	18.0%	6	12.0%	9	18%
LOGRADO	8	16.0%	5	10.0%	9	18%
DESTACADO	5	10.0%	3	6.0%	1	2%
TOTAL	50	100%	50	100.0%	50	100%

**Figura 2**

Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del pretest



Como podemos evidenciar en la tabla 4 y figura 2 con respecto a la primera dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 28 y un porcentaje de 56%, el nivel proceso con una frecuencia de 9 y un porcentaje de

18%, en el nivel logrado con una frecuencia de 8 con un porcentaje de 16% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 5 y un porcentaje de 10%.

Como podemos evidenciar en la tabla 4 y figura 2 con respecto a la segunda dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 36 y un porcentaje de 72%, el nivel proceso con una frecuencia de 6 y un porcentaje de 12%, en el nivel logrado con una frecuencia de 5 con un porcentaje de 10% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 3 y un porcentaje de 6%.

Como podemos evidenciar en la tabla 4 y figura 2 con respecto a la tercera dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 31 y un porcentaje de 62%, el nivel proceso con una frecuencia de 9 y un porcentaje de 18%, en el nivel logrado con una frecuencia de 9 con un porcentaje de 18% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 1 y un porcentaje de 2%.

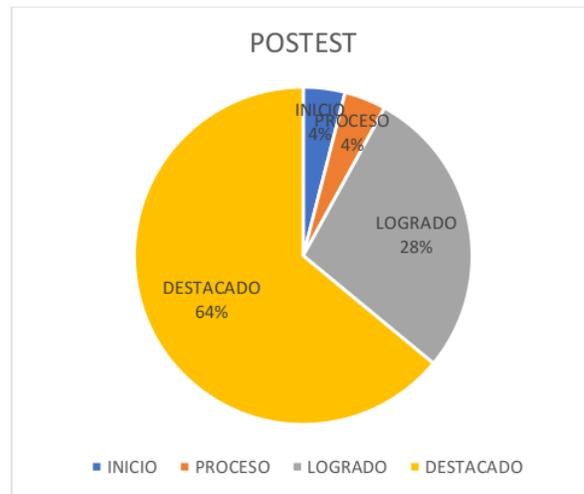
#### Tabla 5

Nivel de frecuencia de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest

Nivel	POSTEST	
	f	%
INICIO	2	4%
PROCESO	2	4%
LOGRADO	14	28%
DESTACADO	32	64%
TOTAL	50	100%

#### Figura 3

Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest



Como podemos evidenciar en la tabla 5 y figura 3 <sup>1</sup> después de la aplicación del postest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 2 y un porcentaje de 4%, el nivel proceso con una frecuencia de 2 y un porcentaje de 4%, en el nivel logrado con una frecuencia de 14 con un porcentaje de 28% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 32 y un porcentaje de 64%.

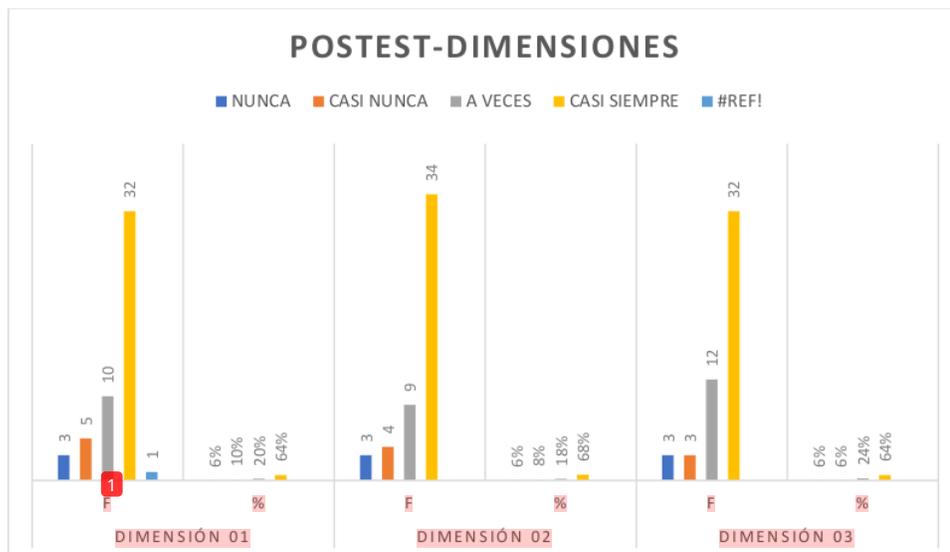
**Tabla 6**

<sup>3</sup> Nivel de frecuencia de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest

Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03	
	f	%	f	%	f	%
NUNCA	3	6%	3	6%	3	6%
CASI NUNCA	5	10%	4	8%	3	6%
A VECES	10	20%	9	18%	12	24%
CASI SIEMPRE	32	64%	34	68%	32	64%
TOTAL	50	100%	50	100%	50	100%

**Figura 4**

Nivel de porcentaje de las dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del postest



Como podemos evidenciar en la tabla 6 y figura 4 con respecto a la primera dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 3 y un porcentaje de 6%, el nivel proceso con una frecuencia de 5 y un porcentaje de 10%, en el nivel logrado con una frecuencia de 10 con un porcentaje de 20% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 32 y un porcentaje de 64%.

Como podemos evidenciar en la tabla 6 y figura 4 con respecto a la segunda dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 3 y un porcentaje de 6%, el nivel proceso con una frecuencia de 4 y un porcentaje de 8%, en el nivel logrado con una frecuencia de 9 con un porcentaje de 18% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 34 y un porcentaje de 68%.

Como podemos evidenciar en la tabla 6 y figura 4 con respecto a la tercera dimensión después de la aplicación del pretest, nos dio como resultado el nivel Inicio con una frecuencia de 3 y un porcentaje de 6%, el nivel proceso con una frecuencia de 3 y un porcentaje de 6%,

en el nivel logrado con una frecuencia de 12 con un porcentaje de 24% y finalmente en el nivel destacado con una frecuencia de 32 y un porcentaje de 64%.

**Tabla 7**

*Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,158	50	,003	,937	50	,011
POSTEST	,306	50	,000	,725	50	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tal como se evidencia en la tabla 7, por la cantidad de estudiante se usará la prueba de Shapiro Wilk y por el nivel de significancia se puede evidenciar que los resultados evidencian una distribución no paramétrica, usado la prueba de rangos de Wilcoxon.

**Prueba de Hipótesis General:**

Ha. Al emplear la gamificación como estrategia mejora significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023

Ho. Al emplear la gamificación como estrategia no mejora significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023

**Tabla 8**

*Prueba de Rangos de Wilcoxon entre el pretest y el postest*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	3,00	3,00
	Rangos positivos	48 <sup>b</sup>	25,46	1222,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	50		

a. POSTEST < PRETEST  
b. POSTEST > PRETEST  
c. POSTEST = PRETEST

Después de la aplicación del análisis estadístico con referente a la variable construye interpretaciones históricas se mostró los rangos positivos de 25,46 de un total de 50 participantes en la investigación.

**Tabla 9**

*Nivel de significancia en comparación del pretest y postest*

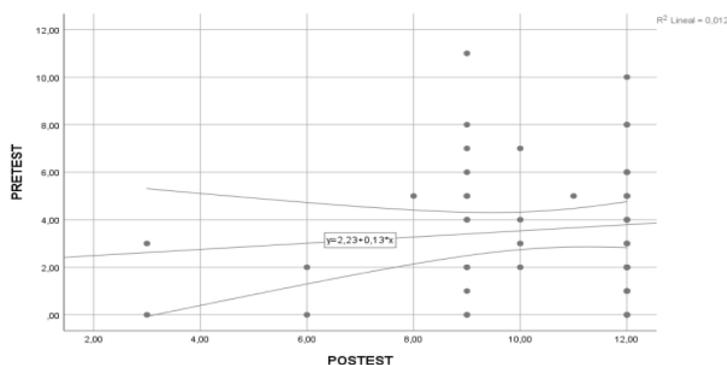
Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POSTEST - PRETEST
Z	-6,070 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

La prueba estadística nos arroja una prueba Z de -6,070 y un nivel de significancia de 0.00, siendo menor a 0.05, demostrando la significancia de los resultados.

**Figura 5**

*Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest*



Se Concluye que si existe un cambio después de la aplicación del postest por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Al emplear la gamificación como estrategia mejora significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023

### Prueba de Hipótesis Específica 1:

Ha. Al usar la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023.

Ho. Al usar la gamificación como estrategia no mejora significativamente la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023.

**Tabla 10**

Prueba de Rangos de Wilcoxon de la primera dimensión entre el pretest y el posttest

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pos_d1 - pre_d1	Rangos negativos	4 <sup>a</sup>	8,50	34,00
	Rangos positivos	39 <sup>b</sup>	23,38	912,00
	Empates	7 <sup>c</sup>		
	Total	50		

a. pos\_d1 < pre\_d1  
b. pos\_d1 > pre\_d1  
c. pos\_d1 = pre\_d1

Después de la aplicación del análisis estadístico con referente a la primera dimensión se mostró los rangos positivos de 23,38 de un total de 50 participantes en la investigación.

**Tabla 11**

Nivel de significancia de la primera dimensión en comparación del pretest y posttest

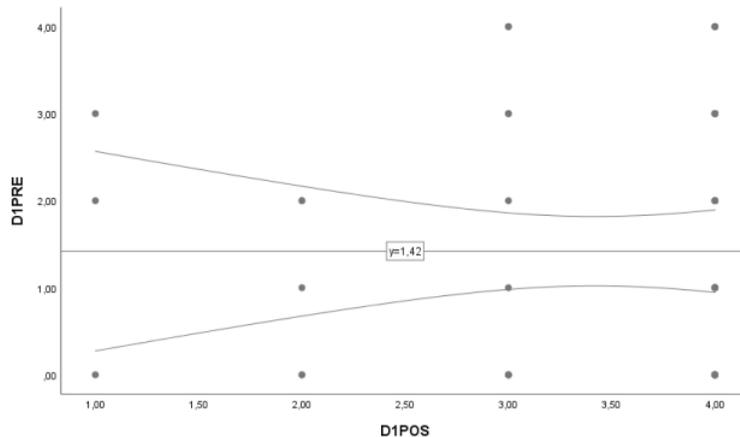
Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	pos_d1 - pre_d1
Z	-5,342 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

La prueba estadística nos arroja una prueba Z de -5,342 y un nivel de significancia de 0.00, siendo menor a 0.05, demostrando la significancia de los resultados.

**Figura 6**

*Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest de la dimensión 1*



Se Concluye que si existe un cambio después de la aplicación del postest por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Al usar la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas.

**Prueba de Hipótesis Específica 2:**

Ha. El uso de la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión comprende el tiempo histórico en una institución educativa en Amazonas 2023.

Ho. El uso de la gamificación como estrategia no mejora significativamente la dimensión comprende el tiempo histórico en una institución educativa en Amazonas 2023.

**Tabla 12**

*Prueba de Rangos de Wilcoxon de la segunda dimensión entre el pretest y el postest*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pos_d2 - pre_d2	Rangos negativos	3 <sup>a</sup>	5,00	15,00
	Rangos positivos	42 <sup>b</sup>	24,29	1020,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	50		

a. pos\_d2 < pre\_d2  
 b. pos\_d2 > pre\_d2  
 c. pos\_d2 = pre\_d2

Después de la aplicación del análisis estadístico con referente a la segunda dimensión se mostró los rangos positivos de 24,29 de un total de 50 participantes en la investigación.

**Tabla 13**

*Nivel de significancia de la segunda dimensión en comparación del pretest y posttest*

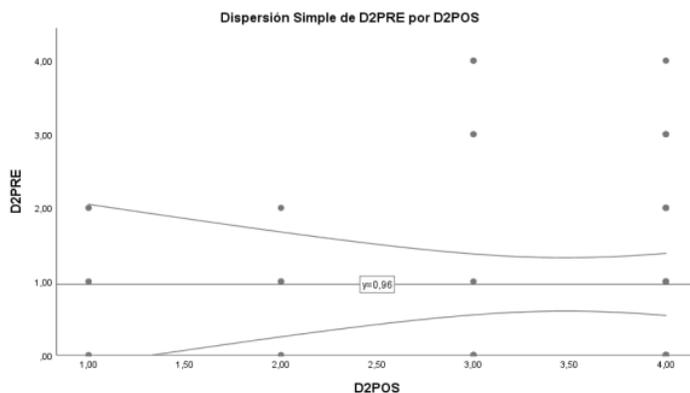
Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	pos_d2 - pre_d2
Z	-5,756 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

La prueba estadística nos arroja una prueba Z de -5,756 y un nivel de significancia de 0.00, siendo menor a 0.05, demostrando la significancia de los resultados.

**Figura 7**

*Diagrama de Dispersión entre Pre y Posttest de la dimensión 2*



Se Concluye que si existe un cambio después de la aplicación del posttest por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso de la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión comprende el tiempo histórico en una institución educativa en Amazonas 2023.

### Prueba de Hipótesis Específica 3:

Ha. El uso de la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos en una institución educativa en Amazonas 2023.

Ho. El uso de la gamificación como estrategia no mejora significativamente la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos en una institución educativa en Amazonas 2023.

**Tabla 14**

*Prueba de Rangos de Wilcoxon de la tercera dimensión entre el pretest y el postest*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pos_d3 - pre_d3	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	15,50	15,50
	Rangos positivos	44 <sup>b</sup>	23,17	1019,50
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	50		

a. pos\_d3 < pre\_d3  
b. pos\_d3 > pre\_d3  
c. pos\_d3 = pre\_d3

Después de la aplicación del análisis estadístico con referente a la primera dimensión se mostró los rangos positivos de 23,17 de un total de 50 participantes en la investigación.

**Tabla 15**

*Nivel de significancia de la tercera dimensión en comparación del pretest y postest*

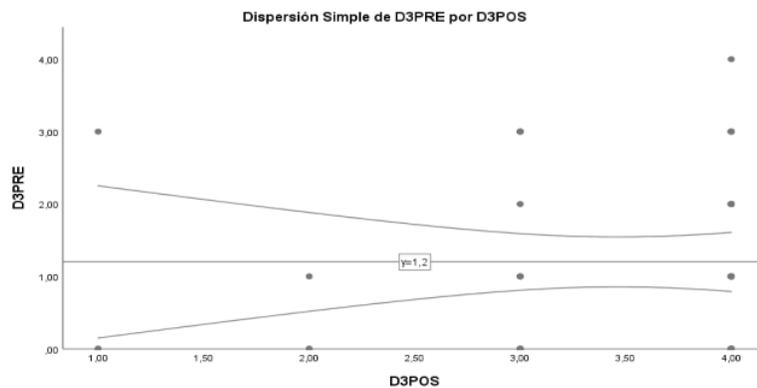
Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	pos_d3 - pre_d3
Z	-5,714 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

La prueba estadística nos arroja una prueba Z de -5,714 y un nivel de significancia de 0.00, siendo menor a 0.05, demostrando la significancia de los resultados.

**Figura 8**

*Diagrama de Dispersión entre Pre y Postest de la dimensión 3*



Se Concluye que si existe un cambio después de la aplicación del postest por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso de la gamificación <sup>3</sup> como estrategia mejora significativamente la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos en una institución educativa en Amazonas 2023.

#### IV. DISCUSIÓN

Se llegó a los resultados en donde se muestra una significancia entre el pretest y posttest, demostrando un nivel de significancia, ya que hubo una variación positiva entre ambas etapas del examen tomado, se usó la prueba Shapiro Wilk ya que la cantidad de la muestra fue menor a 50 participantes y después de realizada la prueba de normalidad se tuvo como resultado un nivel de significancia menor a 0.05 por lo tanto indicaba que la muestra no tenía una distribución normal por lo tanto se usó la prueba no paramétrica Wilcoxon. Esto se puede comparar con los trabajos de Martínez (2021) con el objetivo de examinar la mejora del aprendizaje de historia en niños de cuarto grado mediante el uso de un proyecto de juego versus técnicas tradicionales, se realizó una investigación cuasiexperimental. Los resultados de los estudios sugieren que el grupo experimental superó al grupo de control, lo que refleja un mayor rendimiento académico. El grupo experimental recibió puntuaciones más altas en todos los ítems. Asimismo, Vici et al., (2018) llevó a cabo una investigación para adquirir conocimientos fundamentales de los niños sobre la importancia de la precaución contra el dengue y idear un camino educativo específico para ellos. En cuanto al dengue, el grupo de intervención de menores mostró un aumento notable en conocimientos básicos relacionados con símbolos y sintomatología ( $p=0,001$ ), sistema inmunológico ( $p=0,001$ ), autoprotección ( $p=0,001$ ), agentes biológicos ( $p=0,000$ ), agentes químicos ( $p=0,000$ ) y siguiendo las directrices del Ministerio de Salud de Indonesia. Las diferencias cognitivas fueron evidentes entre los grupos de intervención y control ( $p=0,000$ ), lo que finalmente llevó a la conclusión de que diseñar un juego de mesa es una herramienta educativa valiosa para que los menores aprendan sobre la prevención del dengue. Estas dos investigaciones refuerzan nuestros resultados ya se evidencia una mejoría después de la aplicación de la estrategia del juego, la gamificación en la mejora de los aprendizajes en el área de ciencias sociales, en especial de la competencia construye interpretaciones históricas.

También tenemos las investigaciones de Castañeda (2018) quien en su estudio “La realidad aumentada en el mejoramiento de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria. Los datos obtenidos de una herramienta de tipología de pruebas pretest y posttest permitieron validar la hipótesis. Luego de implementar un conjunto experimental y de control, se dedujo que la implementación de la tecnología de realidad aumentada tuvo un impacto sustancial en el desarrollo de la

capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas. Tras la evaluación, los estudiantes involucrados en la fase experimental exhibieron un grado de progreso que superó el 66,7% en comparación con el escaso grado de progreso del 13,0% del grupo de control; el nivel de significancia fue 0,05, lo que indica una diferencia notable entre los dos grupos. Asimismo tenemos a Peña (2021), quien realizó su investigación en Comas-Lima, la cual se tituló “Desarrollo de la interpretación histórica en estudiantes de quinto año de secundaria a través del aprendizaje basado en problemas”. Los resultados dictaron un valor de p de 0,000 y mostraron que la hipótesis general era un 30 % diferente en términos de rangos promedio, según lo determinado mediante la prueba U de Mann-Whitney. Se concluyó que el programa utilizado logró un resultado impresionantemente relevante, permitiendo mejorar la capacidad de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de 5to grado de la escuela Simón Bolívar 2026. Tanto Peña como Castañeda refuerzan el trabajo, ya que en diversos contextos y diseños de investigaciones podemos evidenciar que existe un cambio entre antes y después de la aplicación de las estrategias de la gamificación.

Finalmente Agreda (2020), buscó explorar el impacto de las infografías en el desarrollo de habilidades de interpretación histórica en estudiantes de segundo año. Al estructurar los datos y probar hipótesis, las estadísticas descriptivas e inferenciales revelaron hallazgos significativos. Inicialmente se determinó que el 10% (02) había alcanzado un nivel de éxito, el 29% (06) se encontraba en proceso de alcanzarlo y el 61% (13) aún se encontraba en el nivel principiante. Sin embargo, después de que llegaron los resultados de la prueba posterior, las cifras cambiaron: el 66 % (14) había logrado el éxito, el 29 % (06) todavía estaba en el proceso y el 05 % (01) todavía estaba en el nivel principiante. Para validar nuestra hipótesis aplicamos la prueba T de Student, que confirmó que el uso de infografías como estrategia influyó significativamente en la competencia de los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas. En general, nuestro estudio demuestra la eficacia de la infografía como herramienta de enseñanza en este grupo particular de estudiantes. También Zapata y Zevallos (2022) en su investigación denominada “La Utilización de los Memes como Táctica Didáctica en el Ámbito del Personal Social para Alumnos de la Institución Educativa N° 56004 Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo, Canchis 2022”. A través de esta investigación, hemos llegado a la notable conclusión de que el uso de "memes" como herramienta educativa mejora la comprensión de los estudiantes sobre el personal

social. Realizamos nuestra investigación en la institución educativa No. 56004 Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) ubicada en la ciudad de Sicuani, provincia de Canchis en el año 2022, y nuestros resultados tuvieron una significancia medible de 0.00. Estos autores refuerzan los resultados de la investigación.

Finalmente todos los autores revisados, los cuales son Martínez, (2021), Vicie tal., (2018), Castañeda (2018), Peña (2021), Agreda (2020) y finalmente Zapata y Zevallos (2022), todos sin excepción demuestran un cambio en el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales después de la aplicación de la gamificación.

## V. CONCLUSIONES

Primera. Se concluyó que al emplear la gamificación se logró determinar una mejoría <sup>3</sup> en los estudiantes del primer grado de secundaria, ya que la prueba Z nos demostró un resultado de -6,070, demostrando el cambio entre el pretest y postest, finalmente el nivel de significancia fue de 0.000, siendo menor a 0.05, por lo tanto, existe un nivel muy significativo en la aplicación del instrumento en tiempos diferentes.

Segunda. Se concluyó que al emplear la gamificación se logró una mejoría <sup>3</sup> en los estudiantes del primer grado de secundaria con respecto a la primera dimensión, ya que la prueba Z nos demostró un resultado de -5,342, demostrando el cambio entre el pretest y postest, finalmente el nivel de significancia fue de 0.000, siendo menor a 0.05, por lo tanto, existe un nivel muy significativo en la aplicación del instrumento con respecto a la dimensión en tiempos diferentes.

Tercera. Se concluyó que al emplear la gamificación se logró una mejoría <sup>3</sup> en los estudiantes del primer grado de secundaria con respecto a la segunda dimensión, ya que la prueba Z nos demostró un resultado de -5,756, demostrando el cambio entre el pretest y postest, finalmente el nivel de significancia fue de 0.000, siendo menor a 0.05, por lo tanto, existe un nivel muy significativo en la aplicación del instrumento con respecto a la dimensión en tiempos diferentes.

Cuarta. Se concluyó que al emplear la gamificación se logró una mejoría <sup>3</sup> en los estudiantes del primer grado de secundaria con respecto a la tercera dimensión, ya que la prueba Z nos demostró un resultado de -5,714, demostrando el cambio entre el pretest y postest, finalmente el nivel de significancia fue de 0.000, siendo menor a 0.05, por lo tanto, existe un nivel muy significativo en la aplicación del instrumento con respecto a la dimensión en tiempos diferentes.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera. Con respecto a la aplicación de la gamificación se pudo evidenciar que existe mejoría con respecto al área de ciencias sociales, debido a esto se recomienda a los docentes seguir aplicando esta estrategia en sus diferentes actividades, para esto los docentes deben poder planificar sus sesiones tomando en cuenta esta estrategia.

Segunda. Deben existir capacitaciones a todos los miembros de la comunidad educativa demostrando los beneficios de esta estrategia, asimismo se puede complementar empleando las herramientas digitales en relación con los juegos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Tercera. Debe existir una guía, no se debe dejar al estudiante solo, ya que solo puede resultar y orientarse a la mejoría siempre y cuando exista una supervisión de cerca, para que la gamificación pueda contribuir a la mejoría de los aprendizajes.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agreda Casana, N. G. <sup>3</sup> La infografía como estrategia para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en los alumnos del 2° grado de educación secundaria de la IE Mariscal Luzuriaga-Piscobamba, 2019.
- Alvarado, L. & Jiménez, C. (2015). Recreación, lúdica y juego. Bogotá. Colombia: Editorial Magisterio.
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. Revista de Ciencias Sociales, XXVI(2), 442-459 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Alvario, C.H. (2019). Memoria del proceso de investigación y del análisis de las experiencias desde la perspectiva de los usuarios y beneficiarios del proyecto de aplicación profesional, gamificación para nuevas oportunidades laborales “Chance.ec”, mediante la implementación de talleres presenciales [tesis de Bachiller, <sup>2</sup> Universidad Casa Grande, Ecuador]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2039>
- Berrocal, A. N. (2019). Programa “Aprendo para la vida” en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del 2do de secundaria IE 7075, Chorrillos <sup>2</sup> 2019 [tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].
- Burke, P. <sup>2</sup> (2006). ¿Qué es la historia cultural? Paidós. Carretero, M. y López, C. (2009). Estudios cognitivos sobre el conocimiento histórico: aportaciones para la enseñanza y alfabetización Histórica. Enseñanza de las Ciencias Sociales
- Castañeda (2018) Realidad aumentada para desarrollar la competencia de construcción de interpretaciones históricas en alumnos de secundaria de la I.E. María Magdalena, 2018.

- Castrejón, C. M. (2020). "II Guerra Mundial: Escoge tu Historia" propuesta de novela visual para el estudio de la historia y el desarrollo de la empatía histórica.
- Cuenca, J. M. y Jiménez, R. (2018). Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación. *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterránea*, 2(II), 43-64. <https://doi.org/10.7410/1353>
- Gil, J. y Prieto, E. (2019b). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- González, F. & Gárate, C. (2017). Historical learning in secondary education. Chilean young and historical consciousness. *Diálogo andino*, (53), 73-85. <https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812017000200073>
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. [tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio Institucional UCG. <https://n9.cl/2qdob>
- Hernández, R.; Fernández, R. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición. Editorial Mc Graw- Hill.
- Ibagon, J. (2021, 23-25 de Junio) Educación histórica, entre el método histórico y la praxis vital. Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.
- <sup>2</sup> Martínez, M., Gómez C.J. & Miralles, P. (2021). The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities and Social Sciences Communications* 8, (122).
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

<sup>2</sup> Ministerio de Educación. (2019b). Resultados de la ECE: un insumo para mejorar los aprendizajes. Informe de resultados para la institución educativa Director/Subdirector. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.

Ministerio de Educación. (2019a). ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? Evaluaciones de logros de aprendizaje 2018. MINEDU.

<sup>2</sup> OCDE. (2019). El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias. OCDE

<sup>2</sup> Peña (2021), “Aprendizaje fundamentado en problemáticas respecto a la competencia construye interpretaciones históricas en alumnos del quinto de secundaria, Comas-Lima, 2020.

Prada Solano, E., Capacho Castillo, N. M., & Prada Solano, L. Y. (2021). *Desarrollo de las competencias científicas y la implementación de una estrategia basada en el trabajo cooperativo para la enseñanza de la geografía colombiana a través de objetos virtuales de aprendizaje en los estudiantes del grado 5° del Centro Educativo Rural Bábega* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Presnsky, M. (2018). Is digital upskilling the next generation our ‘pipeline to prosperity’? *New Media and Society*, 20(11), 3961–3979.  
<https://doi.org/10.1177/1461444818783102>

Rico, G. A. A., & Garcia, Á. A. R. (2019). Diseño e implementación de un prototipo didáctico de aprendizaje activo intranets: estrategia para mitigar la brecha digital en los centros de formación del nororiente amazónico (en adelante PDAA). *Revista Vía Innova*, 6(2), 19-30.

Santisteban, A. (2021, 23-25 de junio) ¿Por qué investigamos en didáctica de la historia y de las ciencias sociales? Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.

Santisteban, A., & Pagès, J. (2006). La enseñanza de la historia en educación primaria. Educación primaria. Orientaciones y recursos, 129-183.

Schiller, F. (2002). Poesía filosófica. Madrid: Hiperión.

Unesco (2019). Global Education Monitoring Report 2019: Migration, Displacement and Education – Building Bridges, not Walls. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367436.page=220>

Vici, Agus, Sukihananto (2018), El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar.

Vigotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona

Villacres Recalde, V. F. (2023). *Estrategias metodológicas para la enseñanza de la cultura y vida de los pueblos precolombinos en los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado* (Bachelor's thesis, Riobamba).

Werbach K. (2013) La gamificación kit de herramientas: Dinámicas, Mecánicas y Componentes para la victoria. <https://vdoc.pub/documents/the-gamification-toolkit-dynamics-mechanics-and-components-for-the-win43a7pdss55r0>

## ANEXOS

### Anexo 01: Instrumento de Evaluación

#### Lista de Cotejo sobre el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas

Dimensiones	Ítems	Si	No
Interpreta Críticamente Fuentes Diversas	3 Selecciona las fuentes que le brindan información sobre un proceso histórico.		
	Clasifica las fuentes según el momento en que fueron producidos.		
	Identifica la importancia de las fuentes para reconstruir el pasado.		
	Identifica el momento histórico en que fueron producidos las fuentes.		
Comprensión del tiempo Histórico	Elabora una línea de tiempo sobre un proceso histórico		
	Comprende la producción de objetos de forma simultánea en diferentes partes del mundo.		
	Distingue las duraciones históricas de corto, mediano y largo plazo		
	Reconoce los procesos históricos que cambiaron o se mantienen igual a través del tiempo.		
Elaboraciones explicaciones Históricas	Clasifica las causas según su dimensión: política, económica, social, cultural.		
	Reconoce las consecuencias de un hecho histórico.		
	3 Comprende las cosmovisiones de los que protagonistas de la historia.		
	Elabora una explicación a partir de una fuente.		

**1**  
**Anexo 02: Ficha técnica**

<b>Nombre original del instrumento</b>	Pretest <b>7</b> y postest de la competencia <b>7</b> construye interpretaciones históricas
<b>Autor y año</b>	Neyda Mariela Caruajulca Yoplac. Año 2023
<b>Objetivo del instrumento</b>	<b>3</b> Medir el nivel de la competencia <b>7</b> construye interpretaciones históricas antes y después de la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica.
<b>Usuarios:</b>	50 estudiantes
<b>Forma de administración</b>	Personalizado
<b>Validación de expertos</b>	Mg. Gerardo Iván Julián Loyola Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva Mg. Luz del Pilar Gutiérrez Chotón
<b>Confiabilidad</b>  <b>Presentar los resultados estadísticos</b>	Kr Richardson con una confiabilidad de 0.72.

Anexo 03: operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
La gamificación	Schiller (2002), el juego es un aspecto inseparable de la naturaleza humana, afirmando la naturaleza de la humanidad misma	La evaluación se dará durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje en donde mediante la evaluación formativa se vera la influencia de la gamificación en la competencia del área de ciencias sociales.	Mecánicas  Dinámicas  Componentes				
6 Competencia construye interpretaciones históricas	Minedu (2016) menciona El estudiante sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, está construyendo su futuro	La evaluación será cognitiva, en donde se medirá el conocimiento de los estudiantes pero tomando en cuenta las capacidades de la competencia  Construye interpretaciones históricas.	Interpreta críticamente fuentes diversas  Comprende el tiempo histórico  Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Interpretación  Pensamiento crítico  Comprensión espacio temporal  Comprensión de los procesos históricos  Empatía histórica	1 – 4  5 – 8  9 - 12	Lista de Cotejos	Escala de razón 1 (bien) 0 (mal)

## Anexo 04: carta de presentación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 30 de setiembre del 2023

**CARTA N°417-2023/UCT-FH**

Directora: CILA LOZANO ZABALETA  
I.E. 18207-SAN NICOLÁS  
RODRÍGUEZ DE MENDOZA-AMAZONAS

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la bachiller **CARUAJULCA YOPLAC NEYDA MARIELA** de la Carrera de **EDUCACION SECUNDARIA**, con mención **CIENCIAS SOCIALES**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada **"LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023"** en su institución los días 03, 04, 05, 06 del mes octubre del presente año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



**Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de Autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



## CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA I.E. 18207-SAN NICOLÁS - RODRÍGUEZ  
DE MENDOZA – AMAZONAS**

### **HACE CONSTAR:**

Que, **Neyda Mariela Caruajulca Yoplac**, identificada con **D.N.I 48033734**, en calidad de estudiante de la Universidad Católica de Trujillo de la facultad de humanidades, de la carrera profesional de Educación Secundaria con mención en Ciencias Sociales, realizó y aplicó instrumentos de investigación que lleva como título **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023”** para obtener el título de licenciatura en Educación Secundaria con mención en Ciencias Sociales.

Se expide la presente constancia a solicitud a petición de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

San Nicolás, 06 de octubre de 2023.



## Anexo 06: Consentimiento Informado



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 30 de setiembre de 2023

Mg. Cila Lozano Zabaleta  
Directora  
I.E. 18207-SAN NICOLAS  
UGEL RODRÍGUEZ DE MENDOZA

#### Presente:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a la Br. Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, estudiante del programa de estudios de Educación secundaria de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023" con asesoría del Mg. Pablo Azabache Gutiérrez.

Para ello requiere la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: LISTA DE COTEJO para el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas a los participantes de la muestra de 50 estudiantes de primer grado de secundaria y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del título profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA para la bachiller presentada líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Ph. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.  
CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

## Anexo 07: Asentimiento Informado



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023."

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforma: la bachiller Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, a cargo de su asesor M<sup>g</sup>. Pablo Azabache Gutiérrez de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de \_\_\_\_\_, el día \_\_\_\_\_, del mes \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_,

Firma \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Documento de identificación No. \_\_\_\_\_



Investigador 1: Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

Documento de Identidad: 48033734

Correo institucional o personal: neyda5486@gmail.com

Asesora de la facultad de Humanidades: Mg. Pablo Azabache Gutiérrez

ORCID: <http://orcid.org/>

Correo institucional: p.azabache@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 08: Matriz de Consistencia

Título	Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivos	VARIABLES	Dimensiones	Metodología
LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023	<p><b>General:</b> ¿De qué manera la gamificación como estrategia mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023?</p> <p><b>Específico:</b> ¿En qué medida la gamificación como estrategia mejora la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023?</p> <p>¿En qué medida la gamificación como estrategia mejora la</p>	<p><b>General:</b> Al emplear la gamificación como estrategia mejora significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023.</p> <p><b>Específico:</b> Al usar la gamificación como estrategia mejora significativamente la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023.</p> <p>El uso de la gamificación como estrategia mejora la</p>	<p><b>General:</b> Determinar como la gamificación como estrategia mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de una institución educativa en Amazonas 2023.</p> <p><b>Específicos:</b> Explica como la gamificación como estrategia mejora la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas en una institución educativa en Amazonas 2023.</p> <p>Explica como la gamificación como estrategia mejora la</p>	<p><b>Gamificación</b></p> <p><b>Competencia Construye Interpretaciones históricas</b></p>	<p>Mecánicas</p> <p>Dinámicas</p> <p>Componentes</p> <p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>Comprende el tiempo histórico</p> <p>Elabora explicaciones</p>	<p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Diseño y Población:</b> La población fueron todos los estudiantes del nivel inicial y para la muestra se tuvo en cuenta 50 estudiantes.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> La técnica es la observación y el instrumento la prueba objetiva.</p> <p><b>Método de análisis de Investigación:</b></p>

	<p>dimensión comprende el tiempo histórico?,          ¿En qué medida la gamificación mejora la gamificación elabora explicaciones sobre procesos históricos?</p>	<p>significativamente la dimensión comprende el tiempo histórico, El uso de la gamificación como estrategia mejora la significativamente la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.</p>	<p>dimensión comprende el tiempo histórico          Explica como la gamificación como estrategia mejora la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.</p>		<p>sobre procesos históricos</p>	<p>Se uso una estadística descriptiva usando excel y finalmente una estadística inferencial usando el programa SPSS 25.</p>
--	--	--	---	--	----------------------------------	---

## Anexo 09. Validación de instrumentos



### UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

#### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Mg. Gerardo Iván Julián Loyola

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo, diseñado por el bachiller Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, el cual será aplicado a estudiantes de primer grado de secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA  
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Neyda'.

Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

Dni: 48033734



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
La gamificación	Mecánicas				
	Dinámicas				
	Componentes				
Competencia construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Interpretación Pensamiento crítico	1 - 4	X	
	Comprende el tiempo histórico	Comprensión espacio temporal	5 - 8	X	
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Comprensión de los procesos históricos Empatía histórica	9 - 12	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Selecciona las fuentes que le brindan información sobre un proceso histórico.	X					
2	Clasifica las fuentes según el momento en que fueron producidos.	X					
3	Identifica la importancia de las fuentes para reconstruir el pasado	X					
4	Identifica el momento histórico en que fueron producidos las fuentes.	X					
5	Elabora una línea de tiempo sobre un proceso histórico		X				
6	Comprende la producción de objetos de forma simultánea en diferentes partes del mundo.	X					
7	Distingue las duraciones históricas de corto, mediano y largo plazo	X					
8	Reconoce los procesos históricos que cambiaron o se mantienen igual a través del tiempo.	X					
9	Clasifica las causas según su dimensión: política, económica, social, cultural.	X					
10	Reconoce las consecuencias de un hecho histórico.	X					
11	Comprende las cosmovisiones de los que protagonistas de la historia.	X					
12	Elabora una explicación a partir de una fuente.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Julián Loyola Gerardo Iván

**D.N.I.:** 43207196 **Fecha:** 15/08/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Gerardo Iván Julián Loyola, con Documento Nacional de Identidad N.º 43207196, de profesión Docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1543207196, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa 82070 Abraham Valdelomar.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de primer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 15 días del mes de agosto del 2023

Apellidos y nombres: Julián Loyola Gerardo Iván

DNI: 43207196

Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo, diseñado por el bachiller Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, el cual será aplicado a estudiantes de primer grado de secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA  
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

Dni: 48033734



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de item	COHERENCIA	
				SI	NO
La gamificación	Mecánicas				
	Dinámicas				
	Componentes				
Competencia construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Interpretación Pensamiento crítico	1 - 4	X	
	Comprende el tiempo histórico	Comprensión espacio temporal	5 - 8	X	
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Comprensión de los procesos históricos Empatía histórica	9 - 12	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Selecciona las fuentes que le brindan información sobre un proceso histórico.	X					
2	Clasifica las fuentes según el momento en que fueron producidos.	X					
3	Identifica la importancia de las fuentes para reconstruir el pasado	X					
4	Identifica el momento histórico en que fueron producidos las fuentes.		X				
5	Elabora una línea de tiempo sobre un proceso histórico	X					
6	Comprende la producción de objetos de forma simultánea en diferentes partes del mundo.	X					
7	Distingue las duraciones históricas de corto, mediano y largo plazo	X					
8	Reconoce los procesos históricos que cambiaron o se mantienen igual a través del tiempo.	X					
9	Clasifica las causas según su dimensión: política, económica, social, cultural.	X					
10	Reconoce las consecuencias de un hecho histórico.	X					
11	Comprende las cosmovisiones de los que protagonistas de la historia.	X					
12	Elabora una explicación a partir de una fuente.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Héctor Israel Velásquez Cueva

**D.N.I.:** 70112728

**Fecha:** 15/08/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Héctor Israel Velásquez Cueva, con Documento Nacional de Identidad N.º 70112728, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1570112728, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de primer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Trujillo, a los 15 días del mes de agosto del 2023

Apellidos y nombres: Velásquez Cueva Héctor Israel

DNI: 70112728

Firma: 



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Mg. Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo, diseñado por el bachiller Neyda Mariela Caruajulca Yoplac, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, el cual será aplicado a estudiantes de primer grado de secundaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

LA GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPETENCIA  
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN ESTUDIANTES DE UNA  
INSTITUCION EDUCATIVA EN AMAZONAS 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Neyda Mariela Caruajulca Yoplac

Dni: 48033734



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
La gamificación	Mecánicas				
	Dinámicas				
	Componentes				
Competencia construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Interpretación Pensamiento crítico	1 - 4	X	
	Comprende el tiempo histórico	Comprensión espacio temporal	5 - 8	X	
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Comprensión de los procesos históricos Empatía histórica	9 - 12	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Selecciona las fuentes que le brindan información sobre un proceso histórico.	X					
2	Clasifica las fuentes según el momento en que fueron producidos.	X					
3	Identifica la importancia de las fuentes para reconstruir el pasado	X					
4	Identifica el momento histórico en que fueron producidos las fuentes.	X					
5	Elabora una línea de tiempo sobre un proceso histórico	X					
6	Comprende la producción de objetos de forma simultánea en diferentes partes del mundo.	X					
7	Distingue las duraciones históricas de corto, mediano y largo plazo	X					
8	Reconoce los procesos históricos que cambiaron o se mantienen igual a través del tiempo.	X					
9	Clasifica las causas según su dimensión: política, económica, social, cultural.	X					
10	Reconoce las consecuencias de un hecho histórico.	X					
11	Comprende las cosmovisiones de los que protagonistas de la historia.	X					
12	Elabora una explicación a partir de una fuente.	X					
Total:							

**Evaluated por:** Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

D.N.I.: 40943841

Fecha: 15/08/2023

Firma:

  
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón, con Documento Nacional de Identidad N.º 40943841, de profesión Docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1540943841, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa 82070 Abraham Valdelomar.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, a los efectos de su aplicación a estudiantes de primer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 15 días del mes de agosto del 2023

Apellidos y nombres: Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

DNI: 40943841

Firma:   
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón

# TESIS

## INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	5%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	5%
3	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Privada Leonardo da Vinci Trabajo del estudiante	1%



Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

# TESIS

---

## INFORME DE GRADEMARK

---

NOTA FINAL

COMENTARIOS GENERALES

**/0**

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---

PÁGINA 37

---

PÁGINA 38

---

PÁGINA 39

---

PÁGINA 40

---

PÁGINA 41

---

PÁGINA 42

---

PÁGINA 43

---

PÁGINA 44

---

PÁGINA 45

---

PÁGINA 46

---

PÁGINA 47

---

PÁGINA 48

---

PÁGINA 49

---

PÁGINA 50

---

PÁGINA 51

---

PÁGINA 52

---

PÁGINA 53

---

PÁGINA 54

---

PÁGINA 55

---

PÁGINA 56

---

PÁGINA 57

---

PÁGINA 58

---

PÁGINA 59

---

PÁGINA 60

---

PÁGINA 61

---

PÁGINA 62

---

PÁGINA 63

---

PÁGINA 64

---

PÁGINA 65

---

PÁGINA 66

---

PÁGINA 67

---

PÁGINA 68

---

PÁGINA 69

---

PÁGINA 70

---

PÁGINA 71

---

PÁGINA 72

---

PÁGINA 73

---

