Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada. Toluca, Estado de México. 7223898475
RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.
http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/
Año: XI Número: 3 Artículo no.: 6 Período: 1 de mayo al 31 de agosto del 2024

TÍTULO: Implementación de la gamificación para el aprendizaje autónomo de Historia en el Bachillerato Técnico Profesional.

AUTORES:

1. Lic. María Monserrate Mendieta Candela.
2. Ing. Carmen Guissela Moran Campuzano.
3. Dr. Roberto Milanés Gómez.
4. Máster. Alejandro Reigosa Lara.

RESUMEN: La presente investigación se enfocó en implementar estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje autónomo de Historia en estudiantes de bachillerato técnico profesional. Se adoptó un enfoque cuantitativo, descriptivo y longitudinal, utilizando un diseño cuasi-experimental con pruebas de pretest y postest. Los resultados mostraron un incremento significativo en la motivación y comprensión de los estudiantes después de la implementación de las estrategias de gamificación, con una mejora notable en los puntajes de postest en comparación con los de pretest. Con todo ello, se llegó a la conclusión principal respecto a que la gamificación es una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje autónomo en Historia, evidenciando un cambio positivo en el compromiso y la retención de conocimientos de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: gamificación, aprendizaje autónomo, historia, bachillerato técnico, educación.

TITLE: Implementation of gamification for autonomous learning of History in the Professional Technical Baccalaureate.

AUTHORS:

1. Bach. María Monserrate Mendieta Candela.

2. Eng. Carmen Guissela Moran Campuzano.

3. PhD. Roberto Milanés Gómez.

4. Master. Alejandro Reigosa Lara.

ABSTRACT: The present research focused on implementing gamification strategies to improve autonomous learning of History in vocational technical high school students. A quantitative, descriptive, and longitudinal approach was adopted, using a quasi-experimental design with pretest and posttest tests. The results showed a significant increase in students' motivation and understanding after the implementation of gamification strategies, with a notable improvement in post-test scores compared to pre-test scores. With all this, the main conclusion was reached that gamification is an effective tool to enhance autonomous learning in History, evidencing a positive change in students' commitment and knowledge retention.

KEY WORDS: gamification, autonomous learning, history, technical baccalaureate, education.

INTRODUCCIÓN.

La adquisición de conocimientos históricos se presenta como un pilar fundamental en la formación integral de los estudiantes de Bachillerato Técnico Profesional. Esta disciplina, más allá de ser una mera recopilación de fechas y eventos, ofrece una comprensión profunda de las sociedades y culturas que han moldeado el mundo contemporáneo (Lahera Prieto y Pérez Piñón, 2021). Dicho entendimiento es crucial, al enriquecer la perspectiva cultural del estudiante y fomentar habilidades críticas como el análisis, la interpretación y la capacidad de establecer conexiones históricas relevantes. En este contexto, el aprendizaje de la Historia no solo se convierte en una herramienta educativa, sino también en un medio para desarrollar ciudadanos más informados y reflexivos (Bernal Valdés y Pérez Piñón, 2023).

La enseñanza de la Historia enfrenta desafíos significativos en cuanto a la captación del interés y la participación activa de los estudiantes (Álvarez Sepúlveda, 2020). Tradicionalmente, los métodos de enseñanza han dependido de enfoques expositivos, que aunque informativos, a menudo no logran involucrar de manera efectiva a la audiencia joven y dinámica de hoy (López Aceves y García Alcaraz, 2021).

En este panorama, la gamificación emerge como una estrategia innovadora que podría revolucionar la forma en que se imparte la Historia en el Bachillerato Técnico Profesional. La gamificación, definida por Ortiz-Colón et al. (2018), como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, se postula como una solución para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. A decir de Zepeda-Hernández et al. (2016), la gamificación puede ser entendida como la aplicación de elementos y principios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, a lo que Parra-González (2020) adiciona, que la gamificación aprovecha la psicología humana inherente que se activa en los juegos, como la consecución de metas, la competencia y la colaboración, para motivar e incrementar la participación en actividades que de otro modo podrían percibirse como monótonas o desafiantes.

En cambio, Valenzuela Alfaro (2021) enfatiza el poder de la gamificación para crear experiencias positivas y transformadoras, sosteniendo que los juegos son excepcionales en su capacidad para generar optimismo y resiliencia, por lo que argumenta que la gamificación mejora la implicación y el disfrute en diversas tareas, y también puede contribuir a la solución de problemas complejos y al fortalecimiento de las comunidades. Dicha visión subraya el impacto social y emocional que la gamificación puede tener, yendo más allá de la simple gamificación de tareas, para abordar desafíos más amplios a nivel individual y colectivo.

El aprendizaje autónomo, un objetivo clave en la educación moderna, se ve particularmente beneficiado por la implementación de la gamificación. Esta estrategia promueve un entorno, donde los estudiantes son incentivados a tomar la iniciativa, explorar y construir su conocimiento de forma activa y

participativa (Reyes Roa, 2017). De acuerdo con Flores Rivera y Meléndez Tamayo (2017), el aprendizaje autónomo se caracteriza por ser un proceso en el cual los estudiantes toman la iniciativa y la responsabilidad de su educación, lo que implica la habilidad de identificar objetivos de aprendizaje, determinar los recursos necesarios, y adoptar estrategias para alcanzar dichos objetivos.

Uno de los desafíos más significativos en el aprendizaje autónomo es la falta de motivación intrínseca, ya que los estudiantes, a menudo, encuentran dificultades para mantener la motivación y la persistencia cuando no están bajo la supervisión directa de un educador (Prince Torres, 2020). Otro obstáculo importante es el desarrollo de habilidades metacognitivas esenciales para el aprendizaje autónomo, ya que según Puya Lino et al. (2021), muchos estudiantes no poseen una comprensión adecuada de cómo aprender eficazmente, lo que dificulta su capacidad para planificar, monitorear y evaluar su propio aprendizaje (Vera Velázquez, 2021).

En una investigación preliminar llevada a cabo en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano, que se localiza en la provincia de Manabí, cantón Chone, parroquia Canuto, Ecuador, se identificaron problemas significativos en el aprendizaje de la asignatura de Historia en el nivel de bachillerato técnico profesional, cuyos estudiantes mostraron dificultades en comprender y retener conceptos clave, atribuidos en parte a métodos de enseñanza tradicionales que no logran captar su interés ni fomentar una participación activa en el proceso de aprendizaje.

Esta situación se ve exacerbada por la falta de estrategias de aprendizaje autónomo entre los estudiantes, ya que muchos de ellos enfrentan desafíos para conectar los hechos históricos con su contexto y relevancia actual, lo cual es esencial para comprender la materia de manera integral. Esta desconexión reduce su capacidad para aplicar el conocimiento adquirido en situaciones prácticas y relevancia en su vida cotidiana.

Considerado lo descrito previamente, se presenta como objetivo fundamental de esta investigación: Implementar estrategias de gamificación en la enseñanza de Historia para estudiantes del bachillerato técnico profesional en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano en función de la mejora del

aprendizaje autónomo. En línea con este propósito, se establecen tres objetivos específicos: (1) identificar las dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje autónomo de Historia en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano; (2) desarrollar actividades de gamificación adaptados a la asignatura de Historia, en función de la motivación y participación activa de los estudiantes, y (3) evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en la mejora de la comprensión, retención y aplicación práctica de los conocimientos históricos por parte de los estudiantes.

DESARROLLO.

Materiales y métodos.

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, descriptivo y longitudinal (Rodríguez Sánchez, 2020), adecuado para analizar sistemáticamente los patrones y tendencias en el aprendizaje autónomo de Historia en el bachillerato técnico profesional. El carácter cuantitativo permitió la cuantificación de las respuestas de los estudiantes y facilitó un análisis estadístico riguroso, mientras que la naturaleza descriptiva proporcionó una comprensión detallada de las dificultades específicas en el aprendizaje autónomo. Además, al ser longitudinal, el estudio pudo rastrear y evaluar la evolución de estas dificultades y actitudes a lo largo del tiempo, ofreciendo una visión más completa y dinámica de los cambios en el comportamiento de aprendizaje.

A su vez, el diseño del estudio fue cuasi-experimental (Rodríguez Sánchez, 2020), ya que se implementaron pruebas de pretest y postest para determinar la efectividad de la gamificación en el aprendizaje autónomo de Historia, lo que permitió una comparación antes y después de la intervención, proporcionando evidencia empírica sobre la influencia de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. En este sentido, el uso de pretest y postest facilitó la medición de los cambios atribuibles a la estrategia de gamificación implementada, subrayando su potencial como herramienta pedagógica en el contexto educativo del bachillerato técnico profesional.

La población del estudio consistió en los 78 estudiantes del Bachillerato Técnico Profesional de la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano, basándose en un nivel de confianza del 95% y un error muestral del 5%. Se calculó una muestra (Rodríguez Sánchez, 2020), representativa de 65 estudiantes. Este tamaño de muestra aseguró la precisión y la relevancia estadística de los resultados obtenidos; en tanto, para la selección de la muestra, se empleó un método de muestreo aleatorio simple (Rodríguez Sánchez, 2020), donde cada estudiante del Instituto A tuvo la misma probabilidad de ser seleccionado para participar en el estudio. Este proceso garantizó la representatividad y la imparcialidad en la muestra, fundamental para la validez y fiabilidad de los hallazgos de la investigación.

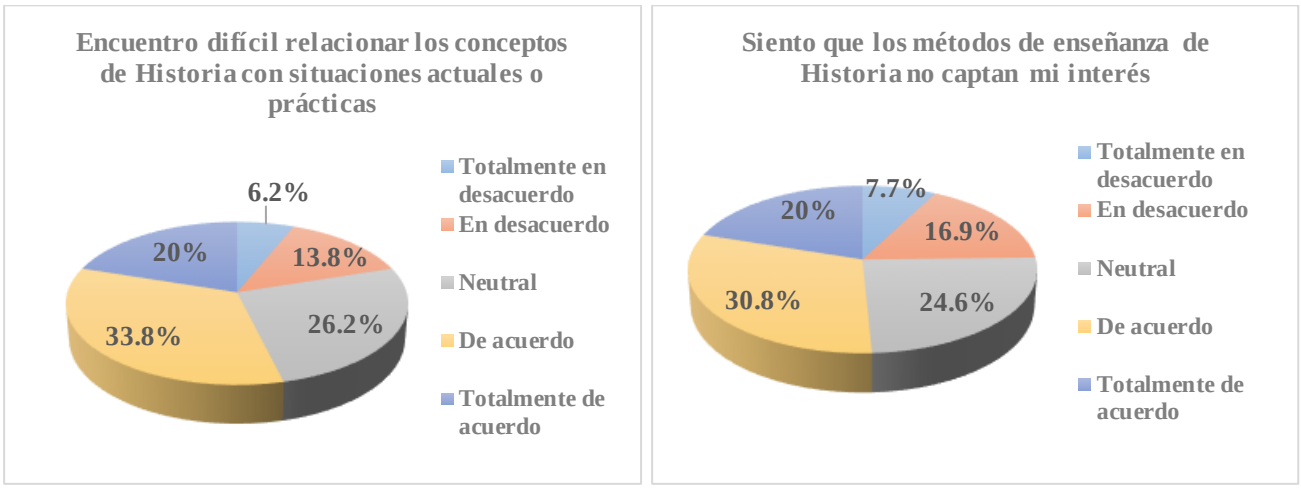
En el estudio se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes participantes, diseñada para evaluar tanto sus posibles dificultades en el aprendizaje autónomo de Historia como las percepciones que tienen sobre la implementación de técnicas de gamificación para su aprendizaje. La encuesta, compuesta por 10 preguntas cerradas en una escala Likert, garantizó la confidencialidad y el anonimato de los participantes, asegurando que las respuestas fueran recopiladas sin revelar identidades personales.

Una vez recogidos los datos de la encuesta, se procedió al procesamiento y análisis de estos mediante el uso de Microsoft Excel. Este proceso incluyó la codificación y un análisis estadístico detallado, esencial para una interpretación precisa de los resultados. La evaluación subsiguiente de estos datos permitió identificar los desafíos específicos en el aprendizaje autónomo de Historia. Basándose en estos hallazgos, se desarrollaron estrategias metodológicas centradas en la implementación de la gamificación. Las conclusiones derivadas de este análisis resumieron los descubrimientos principales y ofrecieron recomendaciones para futuras investigaciones y aplicaciones en el ámbito educativo.

Análisis de resultados.

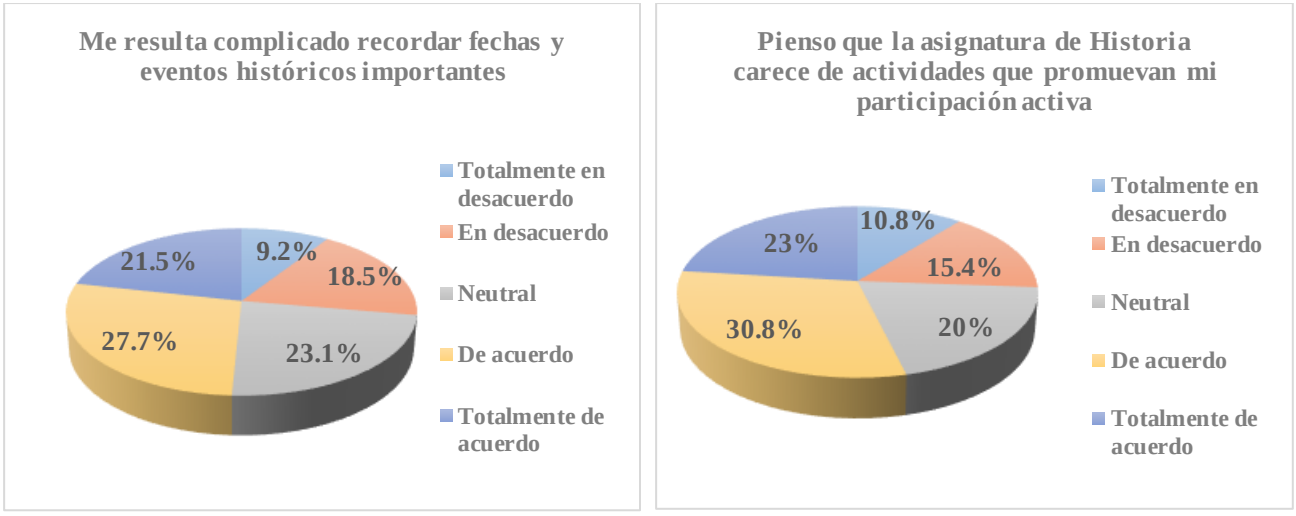
De acuerdo con lo que se observa en la Figura 1, el 53.8% de los estudiantes mostró un acuerdo normal o total en encontrar dificultades para relacionar conceptos de Historia con situaciones actuales o prácticas. Por otro lado, un 50.8% de los encuestados indicó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que los métodos de enseñanza de Historia no captan su interés.

Figura 1. Dificultades para relacionar conceptos de Historia/Métodos de enseñanza y captación de interés.



En cuanto a la figura 2, se evidencia, que el 49.2% de los participantes concordó o estuvo totalmente de acuerdo en que les resulta complicado recordar fechas y eventos históricos importantes, mientras que el 53.8% expresó acuerdo en términos normales o total acuerdo con la afirmación de que la asignatura de Historia carece de actividades que promuevan la participación activa.

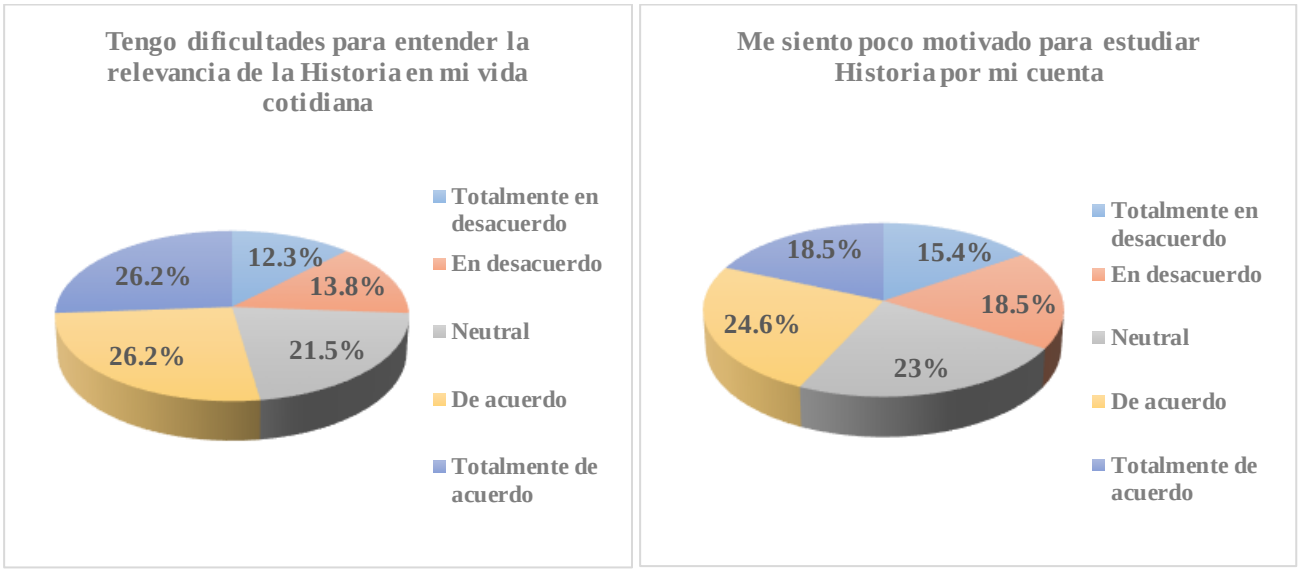
Figura 2. Recordar fechas y eventos históricos/Falta de actividades participativas en Historia.



En cuanto a la Figura 3, se observa que el 52.4% de los encuestados mostró su acuerdo o total acuerdo con la dificultad para entender la relevancia de la Historia en la vida cotidiana, lo que resulta significativo. Además, el 43.1% de los estudiantes se mostró de acuerdo o totalmente de acuerdo en

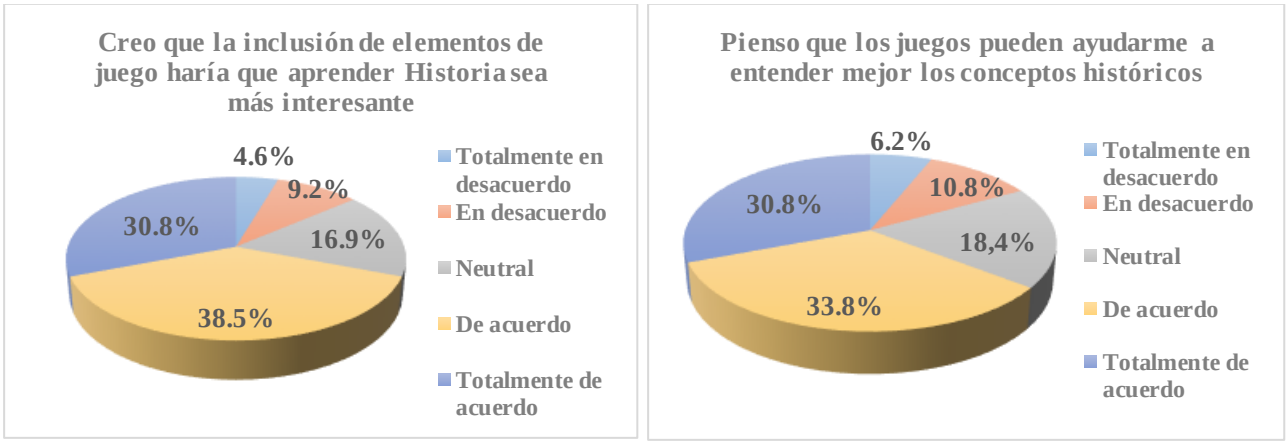
sentirse poco motivados para estudiar Historia por su cuenta, en contraposición al porcentaje de los que piensan al contrario (33.9%).

Figura 3. Relevancia de la Historia en la vida cotidiana/Motivación para estudiar Historia autónomamente.



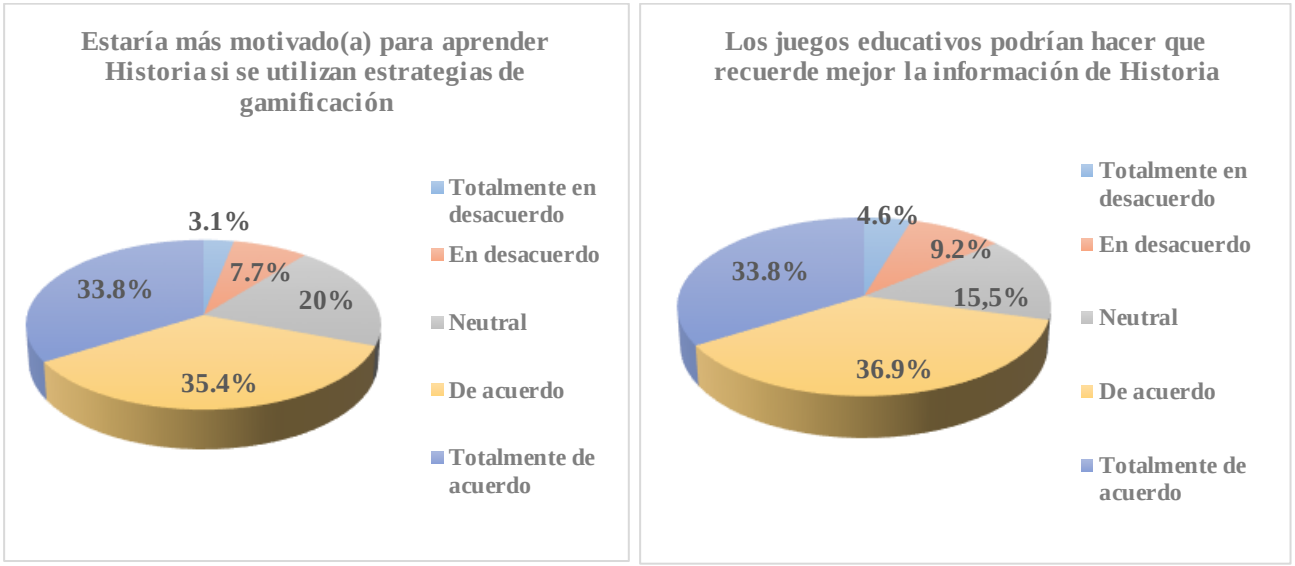
Como bien se observa en la Figura 4, el 69.3% de los estudiantes estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la inclusión de elementos de juego haría más interesante el aprendizaje de Historia, y en adición, un 64.6% expresó acuerdo o total acuerdo con que los juegos pueden ayudar a entender mejor los conceptos históricos.

Figura 4. Impacto de la gamificación en el interés por la Historia/Utilización de juegos para entender conceptos históricos.



Por último, la Figura 5 refleja que el 69.2% de los participantes indicó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que estarían más motivados para aprender Historia si se utilizan estrategias de gamificación, y un 70.7% concordó o estuvo totalmente de acuerdo en que los juegos educativos podrían mejorar la retención de la información histórica.

Figura 5. Motivación de aprendizaje de Historia con estrategias de gamificación/Juegos educativos para recordar información histórica.



La encuesta reveló desafíos clave en el aprendizaje autónomo de Historia entre los estudiantes del bachillerato técnico profesional, identificándose dentro de los problemas principales una desconexión perceptible entre los contenidos históricos enseñados y su relevancia práctica en la vida cotidiana de los estudiantes, lo que sugiere una brecha entre la teoría y la aplicación.

Los métodos de enseñanza actuales parecen no captar el interés de los estudiantes, contribuyendo a una falta de involucramiento activo y una motivación reducida para el estudio independiente de la materia. Estos hallazgos indican la necesidad de revisar y mejorar tanto los enfoques pedagógicos como los contenidos para hacer el aprendizaje de la Historia más atractivo y significativo para los alumnos.

La investigación reveló una actitud notablemente favorable de los estudiantes hacia la implementación de técnicas de gamificación en el aprendizaje de la Historia, donde la percepción general indica que la

gamificación no solo podría aumentar el interés y la comprensión en la materia, sino también potenciar significativamente la motivación y la capacidad de retención de los contenidos históricos.

La acogida de estas estrategias lúdicas y su potencial de aplicabilidad en el contexto educativo sugieren una oportunidad valiosa para transformar y enriquecer la experiencia de aprendizaje de la Historia, haciendo que esta sea más interactiva, atractiva y memorable para los estudiantes. Esta tendencia positiva hacia la gamificación destaca su relevancia como una herramienta innovadora y efectiva en la educación contemporánea.

Estrategias de gamificación para la enseñanza de Historia.

Las estrategias de gamificación para la enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano están diseñadas para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo, utilizando elementos lúdicos y competitivos. Estas estrategias se enfocarán en aumentar la participación activa, mejorar la retención de conocimientos, y fomentar la autonomía de los estudiantes a través de actividades innovadoras y motivadoras.

1. Estrategia: "CronoQuest".

Objetivo: Promover una comprensión profunda de la secuencia cronológica de eventos históricos, facilitando la conexión entre diferentes periodos y su impacto en el presente.

Acciones:

- Crear líneas de tiempo interactivas, utilizando herramientas digitales para eventos históricos.
- Realizar competencias de ordenamiento cronológico de eventos en un tiempo limitado.
- Desarrollar cuestionarios de épocas históricas con preguntas variadas y desafiantes.
- Incluir retos semanales sobre eventos clave para reforzar el aprendizaje continuo.
- Proporcionar insignias digitales por logros y avances en conocimientos históricos.

Recursos:

- *Tangibles*: cartulinas, marcadores, cronómetros.

- *Intangibles*: Plataforma digital, software de línea de tiempo.

2. Estrategia: "Battle of Wits".

Objetivo: Estimular el pensamiento crítico y la argumentación efectiva a través de debates sobre temas históricos, fomentando la capacidad de análisis y evaluación de diversas perspectivas.

Acciones:

- Organizar debates estructurados sobre temas históricos controversiales y actuales.
- Implementar votaciones electrónicas para elegir el mejor argumento presentado.
- Crear equipos para debates, fomentando la colaboración y el análisis crítico.
- Utilizar tarjetas de rol para adoptar diferentes perspectivas históricas y debatir al respecto.
- Proporcionar retroalimentación constructiva para mejorar habilidades de argumentación.

Recursos:

- *Tangibles*: tarjetas de rol, pizarras.
- *Intangibles*: guías de debate, acceso a recursos de investigación.

3. Estrategia: "Historia Detective".

Objetivo: Desarrollar habilidades de investigación y análisis crítico mediante la resolución de misterios históricos, incentivando la curiosidad y el interés por el descubrimiento y la exploración de la Historia.

Acciones:

- Crear misterios históricos para resolver mediante la investigación y el análisis.
- Proporcionar pistas y fuentes primarias para guiar la investigación histórica.
- Incentivar la búsqueda de información en bibliotecas y archivos digitales.
- Establecer recompensas por resolver misterios y descubrir hechos históricos.
- Fomentar el trabajo en equipo para solucionar retos históricos juntos.

Recursos:

- *Tangibles*: materiales de archivo, lupas.

- *Intangibles*: acceso a bibliotecas digitales.

4. Estrategia: "Tiempo de Conquistadores".

Objetivo: Brindar un aprendizaje vivencial sobre la era de exploración y conquista, utilizando herramientas interactivas para simular expediciones.

Acciones:

- Simular expediciones históricas, recreando rutas y desafíos de conquistadores.
- Crear mapas interactivos para explorar territorios y descubrir nuevas tierras.
- Desarrollar tareas y retos relacionados con conquistadores y sus viajes.
- Usar (en la medida de lo posible) realidad aumentada para visualizar expediciones y hacerlas más reales.
- Promover discusiones grupales sobre impactos y consecuencias de las conquistas.

Recursos:

- *Tangibles*: mapas, brújulas.
- *Intangibles*: software de realidad aumentada.

5. Estrategia: "Cápsula del Tiempo".

Objetivo: Conectar el pasado con el presente a través de proyectos creativos que permitan a los estudiantes explorar y reflexionar sobre los cambios y continuidades a lo largo de la historia.

Acciones:

- Crear proyectos de cápsulas del tiempo, comparando épocas históricas.
- Incluir análisis comparativos entre distintas épocas y su impacto actual.
- Promover la creación de diarios históricos para registrar eventos y reflexiones.
- Fomentar la participación en actividades culturales relacionadas con la historia.
- Incentivar la creación de contenido multimedia que refleje aprendizajes históricos.

Recursos:

- *Tangibles*: cámaras, material de archivo.
- *Intangibles*: software de edición, plataformas de publicación.

6. Estrategia: "Héroes y Villanos".

Objetivo: Comprender la complejidad de personajes históricos.

Acciones:

- Asignar roles de figuras históricas significativas a los estudiantes para análisis.
- Desarrollar biografías detalladas y presentaciones sobre la vida de dichas figuras.
- Organizar actividades de role-playing para comprender mejor sus acciones.
- Crear paneles de discusión sobre las acciones y legados de estos personajes.
- Fomentar la empatía y el análisis crítico al estudiar estas figuras históricas.

Recursos:

- *Tangibles:* disfraces, material audiovisual.
- *Intangibles:* guías de estudio, acceso a biografías.

La implementación de las estrategias de gamificación en la enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano implicó una serie de pasos coordinados, para los que inicialmente, se realizó una capacitación para los docentes sobre cómo integrar estas técnicas en sus clases. Posteriormente, se introdujeron las estrategias progresivamente, comenzando con actividades sencillas como "*CronoQuest*" y avanzando hacia tareas más complejas como "*Héroes y Villanos*". Se evaluó constantemente el progreso y la receptividad de los estudiantes, y se realizaron ajustes de las actividades según fuera necesario para optimizar el aprendizaje y mantener el interés.

Validación de las estrategias de gamificación para la enseñanza de Historia.

Para la realización de la validación de las implementaciones de estrategias de gamificación para la enseñanza de Historia, se llevó a cabo una evaluación cuantitativa mediante pretest y postest, la cual

tuvo lugar antes y después de la implementación de las estrategias, con un período intermedio de 20 días para permitir un aprendizaje significativo; asimismo, se utilizó una escala de evaluación de 1 a 10 puntos para medir la eficacia de las estrategias.

En el análisis de los resultados, se observó que la media en el postest fue de 8.76 con una desviación estándar de 0.67, mientras que en el pretest la media fue de 7.71 con una desviación estándar de 0.60. Este incremento en la media de +1.05, junto con una desviación estándar relativamente baja, sugiere una mejora notable en la comprensión y el interés de los estudiantes hacia la asignatura de Historia tras la implementación de las estrategias de gamificación.

En la correlación de muestras emparejadas, se observó una correlación significativa (0.60) con un valor de significancia de 0.00 entre los resultados del pretest y el postest. Esta correlación positiva indica que los estudiantes que obtuvieron puntajes más altos en el pretest también tendieron a obtener puntajes más altos en el postest, lo cual es demostrativo de una consistencia en el rendimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo y refuerza la validez de las estrategias implementadas.

Finalmente, la misma prueba de muestras emparejadas confirmó la diferencia media antes señalada (+1.05) entre el postest y el pretest, con una desviación estándar de 0.57, siendo la misma estadísticamente significativa según su nivel de significancia bilateral (p=0.00), resultados que reflejan una mejora sustancial en los puntajes tras la aplicación de las estrategias de gamificación. En conjunto, estos resultados demuestran no solo la efectividad de las estrategias de gamificación en la enseñanza de Historia, sino también su impacto positivo en el aprendizaje autónomo de los estudiantes en la Unidad Educativa Carlos Pomerio Zambrano.

CONCLUSIONES.

La comparación de los hallazgos de este estudio con investigaciones anteriores sobre la gamificación en la educación indica similitudes, especialmente en lo que respecta a la mejora del compromiso y la motivación de los estudiantes. Al respecto, Ortiz-Colón et al. (2018), que abordan la integración de la

gamificación en diversos contextos educativos, informan de un aumento en la participación y el interés de los estudiantes, respaldando la observación del estudio actual de un incremento significativo en la motivación y la participación activa. Adicionalmente, el presente estudio enfatiza su enfoque específico en la asignatura de Historia, destacando el impacto positivo de la gamificación en áreas con desafíos históricos en términos de interés estudiantil.

Otras investigaciones similares también se han centrado en medir la efectividad de la gamificación, encontrando una consistencia longitudinal en los aumentos significativos de los puntajes y en la percepción positiva de los estudiantes hacia las estrategias de aprendizaje gamificadas (Valenzuela Alfaro, 2021; Zepeda-Hernández et al., 2016); no obstante, este estudio se centra más en el aprendizaje autónomo, sugiriendo que la gamificación es efectiva para aumentar la motivación general y para promover un enfoque más autodirigido en el aprendizaje, aspecto clave en el bachillerato técnico profesional.

Este estudio presenta limitaciones que deben ser señaladas, teniendo entre ellas a la duración del período de intervención de 20 días, que podría no ser adecuado para evaluar a fondo los efectos a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje de Historia.

En adición, la muestra se limitó a estudiantes de una única institución educativa, lo que podría restringir la generalización de los resultados a otros contextos; por lo tanto, se recomienda cautela en la interpretación de los resultados y se subraya la necesidad de futuras investigaciones con períodos más extensos y muestras más variadas.

Las futuras líneas de investigación deberían centrarse en evaluar la efectividad de las estrategias de gamificación en un período más largo para examinar su impacto a largo plazo en el aprendizaje autónomo de la Historia, y ampliar la investigación a diferentes contextos educativos y demográficos; también podría mejorar la generalización de los hallazgos; además, sería provechoso investigar el impacto de la gamificación en otras áreas del currículo para entender mejor su aplicabilidad y

versatilidad como herramienta pedagógica, lo que contribuiría a una comprensión más integral de la implementación de métodos de enseñanza lúdicos en el contexto educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. Revista de Ciencias Sociales, 26, 442-459.
2. Bernal Valdés, L., & Pérez Piñón, F. A. (2023). Conciencia histórica y proceso de enseñanza aprendizaje de la historia. Una revisión necesaria. Debates por la Historia, 11(1), 85-113.
3. Flores Rivera, L. D., & Meléndez Tamayo, C. F. (2017). Variación de la autonomía en el aprendizaje en función de la gestión del conocimiento para disminuir en los alumnos los efectos del aislamiento. RED. Revista de Educación a Distancia(54), 1-15.
4. Lahera Prieto, D., & Pérez Piñón, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. Debates por la Historia, 9(1), 129-154.
5. López Aceves, C., & García Alcaraz, M. G. (2021). La configuración de la enseñanza y aprendizaje de la historia como campo de conocimiento. Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa, 12(22), 4-18.
6. Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44, 24-39. doi:10.1590/S1678-4634201844173773
7. Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., Vázquez Cano, E., & López-Meneses, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, 13(3), 278-293.
8. Prince Torres, A. C. (2020). El autoaprendizaje como proceso para la construcción de conocimientos en tiempos de pandemia. Revista angolana de ciências, 2(2), 1-21.

9. Puya Lino, A. J., Ruíz Rabasco, Y. W., & García Espinoza, M. M. (2021). Autorregulación académica y aprendizaje autónomo en la enseñanza virtual de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación (CPI), 9(2), 33-39. doi:10.26423/rcpi.v9i2.426
10. Reyes Roa, M. L. (2017). Desarrollo de la competencia de aprendizaje autónomo en estudiantes de Pedagogía en un modelo educativo basado en competencias. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 16(32), 67-82.
11. Rodríguez Sánchez, Y. (2020). Metodología de la investigación. Klik: Soluciones Educativas.
12. Valenzuela Alfaro, M. A. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Revista Educación las Américas, 11(1), 19-28. doi:10.35811/rea.v11i1.140
13. Vera Velázquez, R. (2021). Aprendizaje autónomo y desarrollo de competencias. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 14(10), 131-142.
14. Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. Ra Ximhai, 12(6), 315-325.

DATOS DE LOS AUTORES.

1. **María Monserrate Mendieta Candela**. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Ecología y Medio Ambiente. Maestrante en Pedagogía Formación Técnica Profesional. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE). Correo: monche77@hotmail.com

2. **Carmen Guissela Moran Campuzano**. Ingeniera en Administración Financiera**.** Maestrante en Pedagogía Formación Técnica Profesional. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE). Correo: guisselamoran@hotmail.com

3. **Roberto Milanés Gómez**. Doctor en Pedagogía. Universidad de Guayaquil. Correo: roberto.milanesg@ug.edu.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6879-3559
4. **Alejandro Reigosa Lara.** Máster en Dirección y Administración de Empresas. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE). Correo: areigosal@ube.edu.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4323-6668

RECIBIDO: 18 de enero del 2024. **APROBADO:** 20 de febrero del 2024.