



LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA APLICADA EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO

MICHAEL DAVID GONZÁLEZ TOSCANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EMPRESARIALES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MANIZALES

MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

MANIZALES

2021

LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA APLICADA EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO

Autor

MICHAEL DAVID GONZÁLEZ TOSCANO

Proyecto de grado para optar al título de Magister en Enseñanza de las Ciencias

Asesora

LILIANA MEJÍA BOTERO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EMPRESARIALES

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MANIZALES

MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

MANIZALES

2021

AGRADECIMIENTOS

Al llegar al punto de culminación de una meta tan importante para mi formación profesional, en el presente trabajo investigativo se ofrecen los siguientes agradecimientos.

En primera instancia agradezco a Dios por que su amor, misericordia y bondad no tiene límites, por cada una de las bendiciones recibidas a lo largo de todo el proceso, por ser fortaleza y apoyo en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, por regalarme el don de discernimiento para saber tomar decisiones oportunas en cada momento.

A mi familia la principal promotora de mis sueños, por ser esa fuente de inspiración y motivación, por confiar en mis capacidades, por todo el acompañamiento brindado, por cada palabra de aliento dada en el momento oportuno.

A los estudiantes por su disposición y esfuerzo compartido a lo largo de todas las actividades que se gestaron durante este proyecto, por compartir su tiempo y ayudar en la construcción de saberes.

Muy especialmente a la tutora Liliana Mejía por las orientaciones brindadas, recomendaciones, correcciones y el acompañamiento eficiente que con sus enseñanzas mostró de forma idónea durante la elaboración del proyecto.

A la Universidad Autónoma de Manizales por propiciar espacios de formación significativos y a todo el cuerpo docente que en estos años con sus enseñanzas valiosas permitieron generar conocimientos novedosos en mi formación como profesional.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra manera contribuyeron de forma directa o indirecta a la consecución de esta meta profesional.

CONTENIDO

1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
2	JUSTIFICACIÓN	21
3	OBJETIVOS	24
3.1	OBJETIVO GENERAL.....	24
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
4	MARCO CONCEPTUAL.....	25
4.1	PENSAMIENTO HISTÓRICO.....	25
4.1.1	Descubrimiento de América.	27
4.2	GAMIFICACIÓN.....	30
5	METODOLOGÍA	35
5.1	ENFOQUE Y ALCANCE.....	35
5.2	POBLACIÓN Y CONTEXTO	35
5.3	UNIDAD DE TRABAJO Y ANÁLISIS	36
5.4	CONSIDERACIONES ÉTICAS	36
5.5	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	36
5.6	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	37
5.7	UNIDAD DIDÁCTICA.....	37
5.7.1	Objetivos.....	38
5.7.2	Actividades de intervención.	38
5.7.3	Evaluación	42
5.8	DISEÑO METODOLÓGICO.....	45
5.9	PLAN DE ANÁLISIS	46

6	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	47
6.1	SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	47
6.1.1	Primer momento: ubicación	47
6.1.2	Segundo momento: desubicación	51
6.1.3	Tercer momento: reenfoque	54
6.2	ANÁLISIS DE DATOS SISTEMATIZADOS EN LAS MATRICES	64
6.3	ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN	68
7	CONCLUSIONES	75
8	RECOMENDACIONES	77
9	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
10	ANEXOS	80

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Respuesta de los estudiantes durante la Misión 1	48
Tabla 2. Mural colaborativo realizado en la Misión 2.....	52
Tabla 3 Puntuaciones Obtenidos en el Video Juego.....	54
Tabla 4 Quiz desarrollado en la misión 3	55
Tabla 5 Respuesta de la actividad 2 correspondiente a la Misión 3	59
Tabla 6 Análisis de Datos de las matrices	65
Tabla 7. Vinculación de las características de la gamificación con las competencias de pensamiento histórico	73

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Cartas de Poderes	44
Ilustración 2 Diseño Metodológico	45
Ilustración 3Plan de Análisis	46
Ilustración 4Mural colaborativo realizado en la Misión 2.....	52
Ilustración 5Video Quiz desarrollado en la misión 3	55

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 Consideraciones Éticas (Carta de Permiso)	80
Anexo 2 Ficha de Observación.....	81
Anexo 3 Preguntas uno y dos del Cuestionario.....	82
Anexo 4 Pregunta tres del Cuestionario	83
Anexo 5 Pregunta cuatro del Cuestionario	83
Anexo 6 Relatos de los estudiantes	84
Anexo 7 Colaborativo sobre el descubrimiento de América.....	85
Anexo 8 Resultados Video Quiz	85
Anexo 9 Ejemplos de preguntas del Video Quiz.....	86
Anexo 10 Ejemplos de preguntas del Video Quiz.....	87

RESUMEN

No se es posible avanzar como sociedad, si no se tiene presente el pasado histórico que la une, por lo tanto, se necesita apuntar al rescate de los lazos históricos que esta posee, ya que su valor establece un papel importante para la creación de una identidad y una cultura.

Recientemente se ha observado cierto desinterés y apatía en la población estudiantil hacia el estudio de temas relacionados con la historia, es por ello que la propuesta investigativa implementada en los estudiantes de grado Octavo de la Escuela Normal Superior Santa Teresita, asumió el propósito de potenciar el desarrollo del pensamiento histórico a través de la gamificación, utilizando como pretexto el estudio del Descubrimiento de América”.

El ejercicio investigativo se basa en un diagnóstico inicial, seguidamente el diseño y aplicación de la Unidad Didáctica, estructurada bajo los postulados de la gamificación como una herramienta innovadora que permitiera despertar el interés y suscitar la motivación por parte de los estudiantes hacia el conocimiento de la historia, orientando, generando vías y alternativas en la enseñanza, para finalmente llegar a una evaluación del impacto generado.

Los resultados obtenidos fueron positivos, puesto que con las actividades propuestas se les permitió a los estudiantes desarrollar una serie de competencias para la comprensión y apropiación de la historia, llevándolos a identificar que los procesos históricos inciden en hechos presentes y futuros.

Palabras claves: pensamiento histórico, gamificación, Descubrimiento de América, Leyenda Rosa, Leyenda Negra.

ABSTRACT

It is not possible to advance as a society if the historical past that unites it is not present, therefore, it is necessary to aim at the rescue of the historical ties that it possesses, since its value establishes an important role for the creation of an identity and a culture.

Recently, some disinterest and apathy has been observed in the student population towards the study of topics related to history, which is why the research proposal implemented in the eighth-grade students of the Escuela Normal Superior Santa Teresita, assumed the purpose of promoting the development of historical thinking through gamification, using the "Discovery of America" as a pretext.

The research exercise is based on an initial diagnosis, followed by the design and application of the Didactic Unit, structured under the postulates of gamification as an innovative tool that would awaken the interest and arouse the motivation of students towards the knowledge of history, generating ways and alternatives in teaching, to finally reach an evaluation of the impact generated.

The results obtained were positive, since the proposed activities allowed students to develop a series of competencies for the understanding and appropriation of history, leading them to identify those historical processes affect present and future events.

Key words: historical thinking, gamification, Discovery of America, Pink Legend, Black Legend.

INTRODUCCIÓN

El ser humano como ser social es un agente inmerso en los procesos históricos, políticos y sociales que estructuran y organizan de forma generalizada una sociedad, dentro de esto, el hombre tiene un rol activo y participativo el cual le permite observar lo acontecido y a su vez analizarlo como sujeto y objeto de estudio desde las ciencias que le permiten comprender el papel que este posee.

Desde una óptica más analítica, el hombre es entonces un sujeto que se encuentra arraigado a su pasado, con la misión de comprenderlo, interpretarlo y abordar su estudio desde diferentes puntos de vista, buscando crear su propia interpretación, contextualizarlo a las realidades que vive y gestar acciones que le permitan intervenirlas y mejorarlas.

Es por lo anterior que surge la necesidad que desde temprana edad se eduque a las personas para la ciudadanía, de manera que sean capaces de valerse de la historia para conocer el presente y buscar un mejor mañana; el poder iniciar a los jóvenes en el conocimiento de la historia es un gran reto y responsabilidad para los entornos educativos, pues es en estos espacios en donde los estudiantes empiezan a mostrarse como miembros de una comunidad y en este sentido de una sociedad.

La escuela dentro de sus múltiples formas de enseñanza debe apuntar a la formación del pensamiento histórico, propiciando entornos que les permitan a los estudiantes generar competencias para el estudio de la historia, que puedan encontrar en ella certezas o interrogantes motivadores para sus aprendizajes, articulándolo con herramientas distintas a las que tradicionalmente se han venido utilizando.

Frente a ello, Monfort, N., Pagès, J., & Santisteban, A. (2011), sostienen que pensar históricamente requiere, en primer lugar, desarrollar una conciencia de la temporalidad, una conciencia histórica, que relacione pasado con presente y se dirija al futuro. (p.224).

Sin embargo, cuando se observan las formas que poseen los estudiantes para representar la historia, emergen discontinuidades para situarse en ella, como por ejemplo desinterés, apatía, negación, sobre todo con lo que tiene que ver con hechos históricos relevantes, en

pocas palabras no sienten necesidad por aprender, entender y comprender temas o hechos relacionados con el pasado.

Atendiendo a lo antes expuesto, surge la propuesta de generar espacios innovadores que permitan propiciar entornos llamativos para la enseñanza de la historia, partiendo de los intereses de los estudiantes y aplicando estrategias a la vanguardia de las exigencias de la sociedad.

Hoy en día se tiene que la tecnología y los modelos de enseñanza activos se han vinculado a los entornos educativos, convirtiéndose en aliados con un solo fin, formar personas competentes capaces de adaptarse y desenvolverse en escenarios emergentes como los que vive el mundo actual.

Es así como se busca utilizar la Gamificación como metodología aplicada para el desarrollo del pensamiento histórico, tomando como pretexto el descubrimiento de América y utilizando como muestra a los estudiantes de grado octavo de la Escuela Normal Superior Santa Teresita del municipio de Loricá – Córdoba.

En este orden de ideas, la gamificación se toma como una estrategia que ha adquirido gran fuerza en los últimos años y busca introducir las dinámicas del juego como los retos, pruebas, ranking, información, competencias, entre otros, en entornos no jugables.

Con relación a la gamificación, Gaitán (2013), indica que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Valorando los aportes que brinda la gamificación se visiona la posibilidad de poder vincularlos al desarrollo del pensamiento histórico, partiendo del hecho de que estas llevan a que el estudiante tome decisiones de forma autónoma, se posicione dentro de lo que el juego plantea y comprenda las situaciones que en él se van dando para llegar a la meta; competencias que bien se pueden aplicar para el conocimiento de la historia.

Al involucrar las técnicas del juego que ofrece la gamificación con las competencias asociadas al pensamiento histórico, lleva al estudiante a trasladarse de una forma diferente a una época que muestra un hecho histórico para entender las relaciones que se establecían en este determinado grupo, haga una reconstrucción de ella, pero que también reúna las herramientas para trasladarlo a su realidad.

Desde este enfoque la propuesta investigativa, sigue tres propósitos esenciales que se gestan a través de una unidad didáctica titulada “*En la Búsqueda del Dorado*”, la cual toma como pretexto el hecho histórico trascendental del “*Descubrimiento de América*” para propiciar el desarrollo del pensamiento histórico.

La unidad didáctica se estructura a través de actividades gamificadas desde los momentos de ubicación, desubicación y reenfoque, en donde se realiza un diagnóstico, luego continúa con confrontación conceptual, para finalmente llegar a una reconstrucción de la historia desde la coherencia y cohesión conceptual de los estudiantes.

La metodología utilizada siguió un enfoque cualitativo de corte descriptivo, buscando reunir datos significativos acerca del objeto investigativo, analizarlos y a partir de esto determinar la efectividad de la estrategia desde las categorías seleccionadas (Pensamiento Histórico – Gamificación).

Finalmente, se continuó con el proceso evaluativo, tanto del proyecto en sí, como de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes en la unidad didáctica, realizando un análisis de resultados para llegar a una conclusión que determinó si los procesos investigativos fueron válidos o no para aplicar la estrategia utilizada.

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La educación en la actualidad presenta muchos retos y desafíos, con la creciente globalización se ha generado una mezcla de culturas que ejercen un impacto significativo en la sociedad, conllevando a la disminución de la identidad nacional, lo cual se ve reflejado en los estilos de vida que se van adoptando.

Frente a esta situación los entornos educativos no deben mantenerse alejados del tema y la importancia de la enseñanza de la historia; por el contrario, es una tarea fundamental generar espacios que favorezcan la rememoración y representación del pasado, valorando los aportes que dichos aspectos han generado para la construcción del presente y del futuro.

En Colombia la enseñanza de la historia, es considerada de carácter obligatorio; sin embargo, al centrarse en las realidades propias del aula, se encuentra que, en los establecimientos educativos, existe la necesidad de cumplir con ciertos planes o programadores, que limitan la creación de nuevas formas de despertar en los estudiantes habilidades para generar conocimientos mediante situaciones de su cotidianidad.

Es así como la escuela debe procurar mediar, construir o direccionar el pensamiento del estudiante a través de estrategias innovadoras; el objetivo no es solamente moldear un estudiante para las necesidades que exige una sociedad, si no lograr que este desarrolle la capacidad de interpretar las diferentes realidades que el mundo les presenta.

Recientemente se ha observado en la forma de relacionarse e interactuar de los estudiantes, un estancamiento del pensamiento reflexivo e investigativo, situación que es muy alarmante, porque no se estarían generando desde las escuelas ideologías que permitan dar interpretación a las realidades sociales en que se vive, que inviten a los estudiantes a reflexionar, pensar críticamente su entorno y asumir posturas propositivas.

Por lo anterior, los procesos dentro del aula de clases deben gozar de un carácter crítico, puesto que estos sientan las bases necesarias que los educandos requieren para afrontar las

incertidumbres que la sociedad les plantea, de allí que el proceso enseñanza y aprendizaje debe tener bases sólidas que fortalezcan las habilidades, pensamientos y aptitudes que garanticen un pleno de posibilidades reales para soportar los procesos de una educación superior.

Dentro del proceso enseñanza y aprendizaje llevado a cabo con los estudiantes de 8° grado, es notorio que estos presentan dificultades que obstaculizan su aprendizaje, dando entonces muestra de que las actividades realizadas como por ejemplo: talleres y exposiciones sobre hechos históricos importantes para la humanidad, entre otros, reflejan en su ejecución poco compromiso, apatía, entrega de trabajos fuera del tiempo estipulado y poca responsabilidad académica a la hora de cumplir sus compromisos.

Los aspectos anteriormente señalados, influyen de forma negativa en el desarrollo de las temáticas de una manera fluida, siendo generados por múltiples causas, entre estas, espacios donde impera el tradicionalismo, como los dictados, transcripciones del libro de texto al cuaderno, respuestas de preguntas sin argumentación; de igual manera, cuando se les hacen cuestionamiento en torno a acontecimientos históricos de Colombia, son escasos los conocimientos que manejan con propiedad, tienden a repetir datos sin profundizar en su transcendencia, de esta manera resalta una mecanización de contenidos con poco nivel de significancia para los estudiantes.

En las formas de enseñanza se distinguen informaciones parcializadas a una sola fuente de información, dando esto lugar a que los estudiantes no generen posibilidades de crear su propio punto de vista sobre los hechos históricos que se abordan, otro aspecto es que los estudiantes reflejan apatía a las temáticas que son de tipo conceptual, no le encuentran significado y terminan haciendo las actividades propuestas simplemente por adquirir una calificación.

Para enriquecer estas prácticas de aula es necesario que se implementen estrategias innovadoras que involucren la creación de espacios fuera del aula de clases que generen una modalidad distinta de percibir el conocimiento, como lo serían, salas audiovisuales, talleres históricos, retos, recompensas, a la hora de afrontar las actividades planteadas,

favoreciendo la capacidad de exploración y creación de conocimiento de los educandos la cual comenzaría a configurarse de una mejor forma; es por ello que se acude a la gamificación como una estrategia metodológica que permite integrar mecánicas y dinámicas del juego en espacios no jugables como lo es el aula de clase, para generar entornos de aprendizajes significativos.

Es evidente entonces que uno de los procesos más relevantes del aprendizaje en el aula está siendo determinado por factores que lo llevan a desempeñarse de una forma tradicional, mostrando entonces un carácter poco dinámico y apuntando a desarrollar ciertas temáticas de manera lineal, para cumplir con fechas, plazos u objetivos agendados dentro de un límite de tiempo, arrojando todo esto a un proceso con escasez didáctica.

Se debe entonces puntualizar sobre ciertas características o partes del proceso educativo, para mejorar el desempeño de los estudiantes y los procesos en el aula; es así como se pretendió hacer una intervención en los procesos de enseñanza, buscando que estos sean más dinámicos y que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes para que no vean su historia como simples hechos repetitivos ajenos a sus realidades.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la gamificación como metodología aplicada contribuye al desarrollo del Pensamiento histórico en los estudiantes de grado 8° en la Escuela Normal Superior Santa Teresita?

En este sentido, la construcción del pensamiento histórico es un hecho que ha sido de interés en muchas investigaciones, al reconocer la importancia de educar para la ciudadanía y los beneficios que esto genera cuando se promueve la criticidad y el análisis de las realidades sociales desde el aula.

Por su parte, el concepto de gamificación, aunque es poco conocido, ha tomado gran auge en los últimos años, al ser utilizado como una estrategia que despierta la motivación y el interés por aprender utilizando métodos innovadores que implican el uso de tecnologías.

En este orden de ideas, se describen investigaciones, relacionadas con el tema que es objeto de estudio, como puntos de referencias para la realización de esta investigación.

Borja (2019), indica que en la educación se está haciendo uso de herramientas que facilitan el proceso de enseñanza; en su investigación se propuso desarrollar un Aula Virtual Iconográfica con herramientas de gamificación para ayudar a mejorar el aprendizaje de la actividad física en estudiantes de Quinto semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la carrera de Cultura Física de la “Universidad Técnica de Ambato”.

En ella, se utilizó la metodología ADDIE, cuyo modelo está integrado por cinco fases (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación); para la ejecución de la propuesta fue implementada la plataforma Moodle, seleccionando herramientas multimedia en el diseño de las actividades como Kahoot, Mobbyt, Educaplay, Socrative, las cuales permitían obtener los resultados propuestos ya que ayudan a generar actividades y evaluaciones inmediatas.

Este conjunto de acciones, entre otras cosas, permitió concluir que el diseño del entorno virtual de aprendizaje mediante el uso de las herramientas con principios de gamificación genera mayor interacción por parte de los estudiantes ya que se presenta como una nueva forma de enseñar y de aprender.

De esta manera, realiza un aporte a la investigación en curso, principalmente desde el punto de vista metodológico, al proponer una serie de recursos y aplicaciones interactivas que se pueden implementar en los entornos de gamificación en el aula, además de mostrar una estructura diseñada secuencialmente, la cual puede ser un punto de partida para investigaciones futuras, al ofrecer instrumentos para evaluar el impacto de las actividades, rescatando que para iniciar un proceso de este tipo es necesario establecer una guía con los contenidos, aprendizajes o temas que se van a ejecutar y de esta manera llevar una secuencia que contribuyan al fortalecimientos de las habilidades que se buscan potenciar.

Por su parte, Ozollo, Gómez, C. y Leo (2018), en su artículo “La Gamificación: reinventar el arte de enseñar, jugando”; señala que con la evolución de las tecnologías digitales se vuelven a colocar las practicas del juego que estaban quedando en el olvido, en un ambiente

asequible para todos; desde este enfoque se proponen comprender cómo aplicar las técnicas y estrategias de los juegos a los procesos educativos para lograr en los estudiantes de cualquier edad mayor compromiso, entusiasmo y autonomía en el aprendizaje, entendiendo que la gamificación se tomaría como el juego diseñado para desarrollar aprendizajes contextualizado aquí y ahora; llegando a proponer sugerencias y una serie de pautas para el diseño de una propuesta de aprendizaje siguiendo los principios de la gamificación.

La metodología consiste principalmente en dejar plena claridad acerca de cómo se estructura dicho proceso, ofreciendo pistas y elementos para hacerlo. Finalmente llegan a concluir que, al aplicar estas estrategias, se proporcionan experiencias diferentes para implementar dentro o fuera del aula de clase, transformar las experiencias y las mecánicas de juego buscando aumentar la motivación y el compromiso voluntario de los jugadores, hacia una actividad específica.

Estos postulados resultan ser útiles en el desarrollo de la investigación puesto que permiten hacer una distinción entre el Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación; siendo un insumo valioso para la creación de la propuesta de trabajo, puesto que aborda el concepto de gamificación de una forma puntual y concreta, significativa al momento de tomar decisiones.

La formación para la ciudadanía es una de las necesidades que prevalece en la sociedad, por ello, se debe apuntar a la construcción de la identidad, valorando los aportes que los hechos históricos, culturales y políticos otorgan; frente a esta situación, se han desencadenado diferentes estudios encaminados a la comprensión de los hechos ocurridos en el pasado, para poder situarlos en sus contextos y generar transformaciones sociales. De esta manera se toman como referencia los siguientes aportes teóricos.

Muñoz (2018), indica que “la innovación es necesaria, pero siempre se encuentra condicionada a unos estándares de aprendizaje, unos requisitos básicos de la materia que el alumno debe de adquirir”, es por ello que en su propuesta de intervención busca emplear metodologías activas en el aula, puntualmente la gamificación, para la enseñanza de la historia contemporánea, escogiendo como población 21 estudiantes del el último ciclo de

Educación Secundaria del instituto concertado de La Salle Santa Natalia de El Puerto de Santa María (Cádiz).

La estructura metodológica, se basó en el uso de una unidad didáctica, desarrollada en un proyecto titulado “Laboratorio del Tiempo”, en el que se gamifican los conceptos relacionados con el área de historia en la secundaria, dicha unidad didáctica consta la siguiente estructura: Título atractivo que indique la importancia o hecho que argumenta el desarrollo de la UD. Es decir, una “misión” que el Laboratorio envía a los alumnos; un video, en el que participa un “agente del Laboratorio”, quien explica a los alumnos la importancia de resolver la misión y finalmente un Mapa interactivo de tareas/pruebas de la “misión”; es así como los alumnos se van apropiando de los contenidos que se le enseñan, en la medida en que interactúan con los retos que se les asignan.

Concluye esta investigación en que la propuesta metodológica, planificación y organización previa, fueron muy favorables, así mismo el papel que cumple la evaluación y en que la aplicación de una metodología activa como la Gamificación, contribuye al desarrollo de aprendizajes en forma progresiva y divertida y ayuda a fomentar la autonomía del aprendizaje.

De esta investigación se obtienen aportes significativos, en cuanto al vínculo de las herramientas tecnológicas para aplicar la gamificación a la hora de enseñar, así como puntos clave de la gamificación tales como mecánica, componente y dinámica, los cuales son conceptos muy importantes dentro de la metodología, pues la dinámica de juego encierra aquellas disposiciones que tiene el hombre hacia el juego, despertando motivación e interés; con la mecánica de juego se puntualiza hacia las instrucciones que se deben seguir para alcanzar los objetivos y los componentes del juego se dirigen a elementos que aportan una estructura al juego (insignias, niveles, logros).

Otro aspecto relevante es reconocer que al gamificar no se busca simplemente el diseño de actividades empleando los principios de jugabilidad, sino que requiere el uso de las TIC's, para fortalecer e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte, Sánchez y Colomer (2017), en su artículo Gamificación y construcción del pensamiento histórico, parten de un análisis de la realidad al darse cuenta de la existente falta de motivación que hace que los estudiantes muestren apatía y desinterés, lo cual incide en los procesos de aprendizaje, llevando al fracaso escolar; atendiendo a esto, surge la necesidad de cambiar las formas de enseñar y es allí de donde emerge una propuesta en donde se acude a la gamificación y a los elementos que esta ofrece para vincularlos a la construcción del pensamiento histórico.

A lo largo de este documento se valora la importancia del pensamiento histórico como una forma de representar el pasado recurriendo a conocimientos del mismo y se toma la gamificación como la base metodológica para la creación de posibles intervenciones didácticas. Elementos que son de gran aporte para la investigación principalmente porque se relacionan las dos variables y a su vez se ofrecen orientaciones para su desarrollo.

De igual manera, sostienen que el éxito de la estrategia y la incidencia en el alumnado dependen en gran parte de la utilización que el docente le otorgue, llegando a concluir que teniendo en cuenta como sean planteadas las actividades desde la gamificación “pueden generar un pensamiento crítico gracias a que en las mismas se hace un mayor uso de la imaginación y de la creatividad individual del alumnado y obliga a la toma de decisiones autónomas” (Sánchez y Colomer, 2017).

A partir de esta propuesta, se delimitaron aspectos relevantes del pensamiento histórico tales como conciencia histórico-temporal, representación de la historia, imaginación histórica, interpretación histórica y al mismo tiempo las etapas en que se desarrollaran, además se pudo comprender la importancia de combinar las características de la gamificación con los núcleos conceptuales de la Historia para promover el desarrollo de competencias.

Pantoja (2017), señala que “La enseñanza de la Historia requiere enfrentarse a la complejidad del conocimiento histórico, utilizando modelos explicativos, comprensivos y propositivos para la caracterización de la Historia escolar”(p.60); basándose en una metodología que busca enriquecer los procesos de formación de las ciencias sociales a

través de ejes transversales como la conciencia histórica y la historia regional, que contribuyan a la construcción de comunidades capaces de debatir acerca de los retos que giran en torno a la enseñanza de esta ciencia, desde una teoría fundamentada.

Arrojó como resultados puntos de confrontación entre los referentes nacionales propuestos para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Colombia, en la medida en que la propuesta de formación por competencias, proporciona los estándares y lineamientos que se deben alcanzar por medio de esta área escolar, que trabaja de manera integrada la Historia, la Geografía, las Ciencias Políticas y la Economía.

Los aportes de Pantoja, resultan ser de gran utilidad al momento de determinar la relevancia del desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes, resultando ser una necesidad en el entorno educativo que se está viendo condicionada y limitada por los lineamientos y estándares que brinda el Ministerio de Educación nacional.

Por su parte, Santisteban (2010) resalta que es importante formar en el pensamiento histórico, pues a través de ello los estudiantes se apropian de instrumentos de análisis, comprensión e interpretación, que permiten realizar un estudio autónomo de la historia, construir su representación del pasado y contextualizarlo; en su investigación busca realizar aportes al desarrollo de la competencia social y ciudadana, y a la formación del pensamiento social y el pensamiento histórico, utilizando una metodología de enseñanza que implica cuestiones socialmente vivas o temáticas controvertidas en las clases de historia, planteadas en forma de problemas históricos y sociales; definiendo propuestas didácticas concretas para experimentar en la práctica en instituciones educativas.

Como aportes importantes se destacan la definición de competencias relacionadas con la formación del pensamiento histórico, tales como la construcción de la conciencia histórico-temporal, las formas de representación de la historia, la imaginación/creatividad histórica, el aprendizaje de la interpretación histórica; competencias que se pretenden desarrollar en los estudiantes.

2 JUSTIFICACIÓN

Una de las características más importantes de la enseñanza de la historia es formar el pensamiento histórico, bajo la intención de evocar en el alumnado ciertas herramientas que le permitan analizar, comprender e interpretar la manera más sencilla del estudio de la historia, partiendo de su autonomía para así poder construir su propio concepto del pasado permitiéndole todo esto, ser capaces de contextualizar o poder juzgar los hechos históricos, siendo conscientes de la distancia que estos tienen con el presente.

Atendiendo a lo anterior, se busca propiciar espacios de socialización y participación que contribuyan al desarrollo del pensamiento histórico, valiéndose de recursos innovadores que partan de los intereses de los educandos, puesto que en las prácticas de enseñanza, los asuntos relacionados con la historia tienden a ser poco llamativos para los estudiantes, sin embargo, es de reconocer que “la formación del pensamiento histórico ha de estar al servicio de una ciudadanía democrática, que utiliza la historia para interpretar el mundo actual y para gestionar mejor el porvenir” (Santisteban, 2010, p.2”).

Por lo anterior, se propone la gamificación como metodología aplicada en el desarrollo del pensamiento histórico; siendo esta una estrategia que ofrece una variedad de posibilidades en las que el juego funciona como una herramienta que facilita la comunicación entre el docente y el estudiante y brinda elementos que resultan ser llamativos, los cuales aplicados en la educación establecen conceptos lúdicos implantados en el aula y fuera de ella.

En la actualidad, es notorio el desinterés presentado dentro de los contextos educativos hacia los conceptos históricos, los cuales gozan de carencia estructural por parte del Estado. Retomando los estándares y lineamientos, así como la manera en que se enseñan las ciencias sociales en las escuelas colombianas, es notorio que esta sea tomada de una manera integral, arrojando un sinnúmero de temas por abordar, los cuales deben desarrollarse en una temporalidad reducida; situación que desencadena en el contexto educativo una cantidad significativa de variables que condicionan la manera en que se enseña.

Con frecuencia la educación se concentra en desarrollar competencias para enfrentarse a pruebas o temas de actualidad y cuando se hacen cuestionamientos en torno a los sucesos históricos de Colombia, son pocos los que pueden dar cuenta de ello; frente a esta marcada necesidad en el año 2018 se decretó, con la aprobación del congreso de la República, la ley 1874 del 27 de diciembre de 2017, la cual establece que se debe adherir la historia a las Ciencias Sociales, generando esto cuestionamientos en torno a la intensidad horaria que se tendría para el desarrollo de estos conceptos, tan necesarios para la formación de una identidad, el pensamiento crítico y la memoria histórica que son el objeto de la ley.

Por su parte, los tiempos dispuestos para ello en las prácticas de aula no son suficientes para abarcar todas las bases conceptuales que encierran estas áreas; entonces aparece una contradicción entre lo que se quiere lograr y las acciones encaminadas para tal fin, que se ven reflejadas en las realidades de aula, en donde los estudiantes muestran debilidades en el conocimiento de la historia de Colombia, porque se les da prioridad a otros temas.

Como educadores, se debe tener en cuenta que para comprender muchos de los hechos que suceden en el presente y poder proyectarse al futuro, se debe dar una mirada al pasado y tomar como referencia los hechos históricos, culturales y políticos que los sitúan en un periodo determinado.

Es por ello que los principales beneficiarios con este proyecto investigativo serán los estudiantes porque se les está proporcionando una estrategia didáctica para mejorar su proceso de aprendizaje; los maestros e incluso el mismo sistema educativo que lo pueden tomar como referencia para el mejoramiento de las practicas pedagógicas, valiéndose de los elementos que brinda la gamificación para generar pensamiento histórico.

La investigación adquiere su importancia en la medida en que se reconoce que “la historia es una ciencia social, una construcción social al servicio de las personas y de la democracia” (Santisteban, 2010, p.2”). Al vivir dentro de una sociedad se es parte y a su vez constructor de la historia, de allí que el conocimiento debe estar al alcance de todos, para ir formando una identidad cultural.

Es preciso señalar que en la gamificación encontramos herramientas para intervenir de forma positiva el mejoramiento de las prácticas de enseñanzas relacionadas con el pensamiento histórico, ya que proporciona mecánicas para integrar el juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, generando ambientes óptimos que despiertan, compromiso, entusiasmo y autonomía.

La gamificación pretende mejorar la motivación en los aprendizajes empleando en su beneficio la predisposición psicológica hacia el juego. (Posada Prieto, 2017, p.1). De esta manera, cuando los estudiantes son formados bajo los criterios del pensamiento histórico, se les proporcionan estrategias para analizar y evaluar su realidad, dudando de lo cotidiano para llegar a construir su propio conocimiento sin límites, teniendo la potestad para tomar sus propias decisiones; es por ello que resulta importante fomentar en las aulas de clase el desarrollo del pensamiento histórico, porque esto permite la formación de seres humanos que conozcan sus realidades, valoren la diversidad, el pluralismo étnico y cultural, para que puedan ser capaces de generar acciones que contribuyan a la transformación de la sociedad.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Potenciar el desarrollo del pensamiento histórico a través de la gamificación como metodología aplicada en los estudiantes de grado 8° de la Escuela Normal Superior Santa Teresita.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el pensamiento histórico mediante la utilización de herramientas gamificadas en los estudiantes de grado 8° de la Escuela Normal Superior Santa Teresita.
- Diseñar una unidad didáctica que favorezca el desarrollo del pensamiento histórico basada en los principios de la gamificación.
- Evaluar el impacto de la metodología aplicada desde la gamificación en el desarrollo del pensamiento histórico.

4 MARCO CONCEPTUAL

Dentro de los procesos educativos, se hace pertinente adentrarse al dinamismo en el que se mueven los diferentes entornos sociales, en la medida en que la actualidad sugiere un tipo de educación a la vanguardia, presta a las exigencias del entorno.

Es por ello que hoy en día se hace más frecuente el interés por buscar generar metodologías que sean atractivas para las personas con las cuales se desarrolla la educación, trayendo consigo a muchas formas de canalizar conocimientos mediante espacios atractivos e interactivos.

A lo largo del marco teórico se incluyen referentes asociados al objeto de investigación desde las categorías de estudio, Pensamiento Histórico y gamificación; de igual forma se hace referencia al Descubrimiento de América como pretexto para la consecución de los objetivos propuestos.

4.1 PENSAMIENTO HISTÓRICO

Es necesario para una sociedad poseer elementos que le permitan reconstruir con hechos claros los conceptos históricos vividos y desarrollados en esta, dado que es allí donde surge la importancia de formar en el pensamiento histórico a la ciudadanía, para que puedan poseer elementos que le permitan realizar una interpretación crítica de su realidad.

La historia se ha ido enseñando de una forma cronológica para que los estudiantes reciban un conjunto de hechos enumerados, dando paso a una memorización de los contenidos ya que son muchos los conceptos brindados de forma tradicional, situación que con el pasar del tiempo va mostrando una paulatina pérdida de los conceptos antes aprendidos. Es por ello que este proceso se hace repetitivo ya que la educación nacional está estructurada bajo parámetros que establece el MEN y que difícilmente son dejados de seguir por el docente formador dentro del aula.

Atendiendo a lo anterior, Santisteban (2010), establece la diferencia entre los dos tipos de enseñanza en el pensamiento histórico “una historia que se aprende como acumulación de información, de hechos, datos, fechas, personajes o instituciones” (p.35), de la cual se hablaba al inicio y otra que debería ser la que se aplique en los entornos educativos, pues es la que en palabras del autor ofrece “otro tipo de aprendizaje de la historia basado en la comprensión de la construcción de la narración o de la explicación histórica, de las interrelaciones entre personajes, hechos y espacios históricos”. Esta distinción ofrece un punto de partida para la orientación del desarrollo del pensamiento histórico capaz de permitir abordar de una manera totalmente diferente la enseñanza de una ciencia que es inherente al comportamiento social.

Desde esta perspectiva, se busca fomentar en las aulas de clase prácticas de enseñanza y aprendizaje que salgan de los límites del tradicionalismo; es así como se busca incorporar técnicas y herramientas que permitan de una manera abierta, crear e incentivar en el alumnado la capacidad de cuestionar las realidades históricas que se les pretende enseñar, en donde el rol y la formación del docente adquieren relevancia en la consecución de estos propósitos.

La formación en competencias para el desarrollo del pensamiento histórico requiere de un conjunto de acciones que deben estar previamente diseñadas: “pensar históricamente requiere, en primer lugar, pensar en el tiempo, desplazarse mentalmente en el tiempo y tener conciencia de la temporalidad, para ir construyendo una conciencia histórica que relacione pasado con presente y se dirija al futuro” (Santisteban, 2010, p.6). Se hace evidente que para lograr una conciencia temporal de la historia es necesario llegar al pasado, trasladarse en él y así poder llegar al futuro, siendo pertinente lo antes dicho, dentro del proceso formativo de la sociedad para optar a la construcción del futuro desde una óptica necesaria para llegar a este.

En este orden de ideas, se tiene como una competencia dentro del pensamiento histórico la construcción de la conciencia histórico temporal, considerando que “no es sólo un concepto relacionado con el pasado o con el recuerdo de determinados acontecimientos, sino que reclama el pasado como aprendizaje para la construcción del futuro” (Santisteban,

González y Pagés, 2010). Tener presente este orden temporal es clave fundamental para la construcción favorable del pensamiento histórico.

La sociedad es una formación histórica que acoge procesos complejos que han sido asumidos y liderados en su interior, estos son tan importantes que establecen referentes para lograr la construcción de un futuro, por lo anterior, Santisteban (2017) afirma que “la percepción del cambio como algo inevitable o la no permanencia de elementos de nuestro pasado, produce pasividad y falta de participación, en el sentido contrario de una educación para la ciudadanía democrática y crítica” (p.93). La idea es poder formar personas que cuestionen y evalúen los hechos pasados, presentes y futuros, en un mundo tan cambiante como el de hoy.

Uno de los apartes sobre los que se han hecho énfasis es la capacidad que genera la conciencia histórica, sobre el pensamiento y las formas de interpretar la realidad de los estudiantes, puesto que los dota de herramientas que les permiten edificar nuevos conceptos necesarios para la toma de decisiones.

En muchas ocasiones se cree que con solo repetir acontecimientos del pasado se puede llevar a que creen una visión clara de la historia, sin embargo, el proceso es totalmente diferente ya que la categorización temporal de la historia establece que es necesario llegar al pasado, indagar y trasladarse en él, para luego establecer un futuro.

Estas razones son las que muestran que en muchas ocasiones la sociedad y la educación actual carece de ese sentido histórico, el cual se fortifica cuando se logra llevar al plano educativo la construcción de un pensamiento histórico, en donde el estudiante pueda comenzar a detallar la importancia del legado histórico que como nación identifica a una sociedad.

4.1.1 Descubrimiento de América.

El presente estudio toma el descubrimiento de América como pretexto para desarrollar el pensamiento histórico en los estudiantes, partiendo de los hechos que rodean tal

acontecimiento; el cual es descrito bajo diferentes puntos de vista, lo que lo hace ser generador de interés para ser estudiado, analizado y así poder determinar por qué surgieron distintas versiones sobre un hecho trascendental en la historia de la humanidad.

Lo antes mencionado es puente irrefutable de lo vivido en la descripción histórica que muchos historiadores le quisieron otorgar a quien es llamado descubridor de las tierras americanas o las indias, mostrando cómo la historia lo apropia y lo hace dueño de tan importante momento:

Se creó la leyenda del piloto anónimo, esta leyenda permitía considerar a Colón como el descubridor de las nuevas tierras como tales, es decir, como nuevas, negándole el título a Vesputio: por ello se apropiaron la leyenda, o la noción permitida por ella, de Colón descubridor de las nuevas tierras, los autores interesados en dar o confirmar a Colón este título, negándosele a Vesputio o ignorando a éste (Gaos, J. 1952, p 469)

Se puede entender que a la hora de hablar del descubrimiento de América se debe ahondar en el tema y en sus bases históricas para comprender quien la descubrió y como Cristóbal Colón quedó acuñado dentro de cientos de libros como el personaje a quien se le atribuye como descubridor del nuevo mundo.

Fernando Colón, que "sabía que ese título podía razonablemente recaer en Vesputio, como razonablemente andaba ya en vías de recaer", "se apresuró a lanzar su equívoco y taumatúrgico libro", cuyo "propósito fundamental" fue el de "ocultar que su padre había confundido las tierras nuevas con regiones de Asia, porque semejante circunstancia hacía imposible que, con todo rigor, se considerase a Colón como 'descubridor del nuevo mundo' (Gaos, J. 1952, p 469)

Por lo anterior, el proceso para otorgarle el título a Cristóbal Colón de descubridor de las nuevas tierras no fue iniciado por él, este acontecimiento se remite hasta su hijo quien de manera aforada establece un punto en la historia que sin saber incurriría hasta los tiempos contemporáneos.

Pozo-Serrano (2020) describe "que Las representaciones de la Historia hacen referencia al relato construido sobre el pasado. Son el significado social de una época concreta que

transciende su propio tiempo”. (P.194) Es por ello que se debe desde una manera minuciosa investigar la historia desde distintos puntos de vista, ya que esta se encuentra sujeta a realidades contadas bajo la óptica de quien en su afán de reescribir o relatar la historia establece criterios y hechos que posiblemente redundaran en el tiempo

Dados los acontecimientos que rodean el plano de descubrimiento y la conquista de América se puede afirmar que este proceso histórico aun es motivo de aclaración y estudio para comprender y explicar desde la postura docente, ya que se debe generar en los estudiantes la formación crítica para que sean estos quien reconstruyan su propio concepto de quién y cómo logró encontrar lo que hoy en día es su territorio.

Frente a este acontecimiento histórico, han surgido variadas teorías y leyendas que narran los hechos ocurridos desde diferentes ópticas. Tradicionalmente cuando se enseñan estos temas, se ha tratado de minimizar de muchas formas toda la historia de crueldad y dolor que padeció el pueblo americano durante la conquista; entre estas versiones justificadas se puede mencionar “la leyenda rosa”, en donde historiadores como Menéndez Pidal (1973:255-69) y Julián Marías (2002:171-79), tratan de disimular los actos desmedidos de los españoles, exaltando sus acciones y mostrándolos como unos héroes.

Piñeyro, J. (2008), señala que “esta versión cuenta que los conquistadores no eran aventureros ignorantes y brutales, sino que los guiaba un espíritu altruista y el afán de protagonizar grandes hazañas” (p.2), dejando la imagen de los conquistadores como personas que querían cristianizar los pueblos barbaros.

Es así, como muchas de las historias que se enseñan en las aulas de clases y que se transmiten de generación en generación buscan exaltar la figura y hazañas de los conquistadores, mostrándolos como los héroes que dieron paso al progreso y las transformaciones de los pueblos indígenas, en los aspectos políticos, económicos, sociales, culturales y sobre todo religiosos.

Si bien, a lo largo de la vida de las personas nacidas en América, se les ha contado esta típica historia que relata el encuentro entre dos mundos que nunca se habían topado, generando conflictos que llevaron a una conquista total y acelerada de un continente

completo, nunca se habían esclarecido las circunstancias tan específicas que se vivieron en estos tiempos, en defensa de la vida del nativo y el comportamiento europeo en cuanto a estas.

Por tal motivo, se hace necesario el estudio y análisis de otras fuentes de información como la “leyenda negra”, la cual expone verdades atroces que manchan el nombre e historia del español y los muestra como una plaga implacable que simboliza la muerte en carne para los nativos.

En la “leyenda negra” se menciona la travesía oscura de unos pocos valientes guerreros que, sin mirar atrás, desencadenaron un impacto socio-económico en las siguientes generaciones, causando asombro, dolor, desesperación, así como, sentimientos de victoria, maldad y avaricia, entre esta gente castellana que ante los ojos de los reyes eran unos conquistadores.

De esta manera, “La conquista aprehende tierras, animales, hombres. Y no necesariamente esclavos para su venta. La hispanidad conquistadora supone la apropiación de vidas con sus respectivas almas multiplicadas en la fe, en la obediencia, en la sumisión” (Sorondo, 2010, P.22). Los conquistadores, desencadenaron innumerables abusos en contra de la población nativa, influyendo significativamente en su forma de vida, atacando su dignidad y costumbres, además de saquear sus riquezas.

Se exponen estas dos leyendas, para que los estudiantes analicen los diferentes acontecimientos con un sentido crítico y puedan llegar a ser capaces de situarse en una postura que le permita valorar y defender su cultura teniendo una visión clara de los hechos pasados y así desarrollar su pensamiento histórico, utilizando como pretexto los acontecimientos relacionados con el descubrimiento de América que marcaron un hito en la historia de la humanidad.

4.2 GAMIFICACIÓN

En las últimas décadas ha sido notorio como la educación y los métodos de enseñanza y aprendizaje han ido evolucionando a la luz de los cambios y transformaciones que se han gestado desde otras ciencias. Para hablar de la gamificación en el contexto educativo es necesario redirigirse a sus orígenes, siendo un término utilizado inicialmente en el ámbito empresarial, en donde se comenzaron a aplicar técnicas del juego en contextos no convencionales con el objetivo de promover el compromiso, motivación y participación en actividades comerciales y aumentar la productividad.

Cuando se usa en un contexto comercial, Bunchball (2010), sostiene que “la gamificación es el proceso de integración del juego dinámica (y mecánica del juego) en un sitio web, servicio comercial, comunidad en línea, portal de contenido o campaña de marketing para conducir participación y compromiso” (p. 2). Lo cual permitía trazarse unos objetivos y cumplir con unas metas, a través de formas que incentivaban la competitividad y el deseo de conseguir logros.

Al trasladarse al entorno educativo, se encuentra en primera medida la necesidad de redireccionar los métodos y didácticas de enseñanza, pues el tipo de hombre que se forma hoy en día, pertenece a una generación de nativos digitales, por tal motivo, la inclusión de métodos que impliquen el uso de las TIC's resultan ser de gran acogida por la comunidad; en este sentido, la gamificación ofrece insumos que permiten atender a estas realidades, al integrar elementos del juego con herramientas digitales en diversos ámbitos y se concibe como “el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann & Cunningham, 2011, p.16)

En este contexto, la gamificación brinda estas posibilidades, adentrando al estudiante a un espacio donde este siente que se divierte, pero a su vez aprende conceptos, temáticas y adquiere información de una forma divertida y agradable, mostrando un camino totalmente diferente de cómo percibía información necesaria para proceso formativo.

De acuerdo con lo anterior, la gamificación otorga un papel participativo a los estudiantes y ofrece un punto de vista alternativo hacia lo que se enseña, pues no es solamente asignar un conjunto de actividades, sino que se cambia la perspectiva con la utilización de recursos

como “los puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, desafíos y recompensas se pueden mezclar de forma ilimitada para crear un espectro de experiencias” (Zichermann & Cunningham, 2011, p.99), es así, como los espacios de aprendizaje se vuelven más interactivos, despertando la motivación y la competitividad.

A la hora de implementar un entorno gamificado se debe tener en cuenta un sistema o reglas que encierran dichos entornos, para ello Oriol (2015), ofrece unos criterios acerca de por qué gamificar:

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

Los entornos gamificados establecen una nueva coyuntura a la hora de establecer formas diferentes de percibir y entender informaciones que se deben presentar a la hora de iniciar procesos importantes para lograr fines, ya sean empresariales o educativos, los cuales en los últimos años están gozando de cambios que son necesarios en una sociedad cada más globalizada y dependiente de entornos que brinden satisfacción a quienes viven involucrados dentro de ellos.

Dada estas circunstancias que rodean los cambios interactivos que reclaman las nuevas sociedades, es posible traer consigo espacios gamificados al plano de la educación la cual necesita tener transformaciones que la lleven a un plano vanguardista, interactivo capaces de despertar en el alumnado el interés del cual carece en los últimos tiempos.

Es por ello que la gamificación llama a la puerta de esta, ofreciéndose como una herramienta capaz de generar en los educandos una alternativa para adquirir conocimientos, Lee & Hammer (2019, como se citó en Pérez, M. D. M. S., & Trigueros 2019) afirma que las actividades gamificadas proporcionan orientación a través del proceso de aprendizaje y las recompensas inmediatas fomentan la motivación y el compromiso.

Se muestra entonces una manera totalmente diferente de percibir una metodología que toma fuerza como alternativa para dirigir procesos educativos desde una óptica que invita al estudiante a aprender de una forma significativa, encontrado en el proceso educativo no solo información si no diversión y gusto por querer lograr reconocimiento, puntos, insignias, medallas, que le establezcan un papel dinámico y activo dentro de su estancia en los niveles educativos.

De igual forma, se encuentran una serie de aspectos y espacios dentro del entorno educativo en donde la gamificación resulta ser un instrumento para desarrollar el pensamiento histórico, puesto que las actividades desde estas características, según como estén diseñadas “pueden generar un pensamiento crítico gracias a que en las mismas se hace un mayor uso de la imaginación y de la creatividad individual del alumnado y obliga a la toma de decisiones autónomas” (Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C, 2017, p.3); queda estipulado entonces la necesidad de llevar hasta el aula actividades dinamizadoras que ayuden a establecer puentes entre el juego y la educación, para favorecer el pensamiento histórico.

Siguiendo con lo anterior, al hablar de pensamiento histórico se hace importante mencionar el papel fundamental que posee la conciencia histórico-temporal, la cual se compone de conceptos de pasado, de presente y de futuro, como elementos conjuntos que poseen una estrecha relación, demostrando la necesidad de establecerse en el pasado como una herramienta de aprendizaje para la concepción del futuro.

En este contexto, se puede establecer que uno de los objetivos esperados es que los estudiantes se apropien de conceptos históricos y lo apliquen en su realidad social; es así como Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C. (2017) sostiene que se debe buscar que “el alumnado se implique en la reconstrucción imaginativa de la vida de las personas de una

época determinada mediante el juego ya que no se trata únicamente de estudiar los fenómenos políticos, sino vincularlos con la vida cotidiana de los ciudadanos” (p.6).

Al aplicar las estrategias basadas en la gamificación se debe tener presente que la orientación debe estar dirigida a la aceptación y desarrollo de competencias necesarias para este proceso, el cual no se debe confundir con el simple juego que tiene por objetivo la necesidad de finalizarlo ya que posee carencias de cualquier tipo de aprendizaje puesto que solo se realiza por diversión y gozo.

5 METODOLOGÍA

En este apartado se abordarán aspectos correspondientes a la estructura metodológica del proyecto de investigación, realizando una descripción del tipo de investigación, población y contexto con el cual se trabajó, así como los instrumentos de recolección de información, estrategias y etapas en las que se desarrolló y estructuró la propuesta, teniendo en cuenta las categorías de análisis.

5.1 ENFOQUE Y ALCANCE

Dentro de este marco, el enfoque de investigación utilizado es de carácter cualitativo con alcance descriptivo, dado que se refiere de modo sistemático a las características de la población escogida, buscando llegar a conocer las situaciones y actitudes predominantes a través de la observación de sus actividades. Se buscó recopilar datos relevantes y significativos acerca del objeto investigativo, analizarlos y a partir de esto predecir e identificar las relaciones existentes entre las categorías de estudio (Pensamiento Histórico – Gamificación), para diseñar estrategias que permitan intervenir asertivamente la problemática identificada.

De esta manera, el enfoque investigativo escogido, es pertinente en la medida en que contribuye a la recopilación de información educativa y social en su medio natural, necesaria para la consecución de los objetivos propuestos.

5.2 POBLACIÓN Y CONTEXTO

La población escogida para la realización de la investigación corresponde a los estudiantes de grado octavo de la Escuela Normal Superior Santa Teresita de Lorica – Córdoba. Un grupo conformado por 10 estudiantes que se caracterizan por ser dinámicos, participativos e ingeniosos, sin embargo, en lo que se refiere a la búsqueda del fortalecimiento de las habilidades de pensamiento histórico, se nota un desinterés, el cual es casi evidente en la

totalidad de los estudiantes, dando esto una muestra de estancamiento y negatividad frente al desarrollo de habilidades que contribuyan a la formación de un pensamiento reflexivo o sistémico, lo cual influye directamente en la manera de apropiación que poseen frente a los hechos y conceptos históricos que se están buscando desarrollar en el grado o nivel educativo en el que se encuentran.

5.3 UNIDAD DE TRABAJO Y ANÁLISIS

La materialización de la propuesta didáctica y metodológica se realizó con una muestra de 10 estudiantes, cuyas edades están comprendidas entre los 12 y 13 años; escogidos teniendo en cuenta habilidades, conductas y destrezas; así como las necesidades que presentaban en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a la unidad de análisis, se establecieron las relaciones entre gamificación y su incidencia en el desarrollo del pensamiento histórico, utilizando como pretexto para ello el descubrimiento de América.

5.4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Para la implementación de la propuesta de investigación se socializó con la Rectora de la Institución escogida las pautas a realizar en cada uno de los momentos de intervención didáctica con los estudiantes, quien desde sus directrices aprobó la solicitud. Es importante recalcar que las informaciones recolectadas fueron utilizadas con fines investigativos.

Ver anexo 1, carta de autorización para la implementación del proyecto en la institución educativa seleccionada.

5.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para la recolección de la información, se utilizarán las siguientes Técnicas:

Observación: a lo largo de las actividades se tomó la observación de manera directa durante los encuentros sincrónicos para el desarrollo de la unidad didáctica, implementando fichas para el registro de la información, las cuales permitieron conocer el nivel de aceptación de los estudiantes y sus desempeños. (Anexo 2)

Cuestionarios: para la implementación de la unidad didáctica fue necesario diseñar un cuestionario general con el propósito de captar la información suministrada por parte de los estudiantes a la hora de realizar cada una de las actividades propuestas. (Anexos 3, 4, y 5)

Relatos de los estudiantes: con el objetivo de evaluar el impacto de la unidad didáctica se les solicitó a los estudiantes que compartieran de manera puntual la opinión que tenían respecto a las actividades desarrolladas. (Anexo 6)

5.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Mural Colaborativo: el instrumento fue realizado a través de la pizarra colaborativa Padlet, este es utilizado con la intención de que los estudiantes plasmaran sus representaciones acerca del descubrimiento de América de manera colaborativa, partiendo de herramientas digitales e información de la web; lo anterior suministró información acerca de la manera en que ellos describían ese importante hecho, valiéndose de competencias relacionadas al pensamiento histórico. (Anexo 7).

Video quiz: el instrumento fue diseñado en la plataforma Educaplay tomando un video con referencia a la llegada de los españoles a América en el que se desprenden preguntas con el fin de determinar la apropiación que los estudiantes adquirieron. (Anexo 8 y 9)

Formulario de Google: se utilizan para recopilar las representaciones que los estudiantes han creado a lo largo de la unidad didáctica y extraer la información necesaria para analizar la manera en que se fue desarrollando el pensamiento histórico en la población escogida. (anexo 10)

5.7 UNIDAD DIDÁCTICA

La unidad didáctica a implementar se estructura de la siguiente manera: nombre de la unidad, “En la Búsqueda del Dorado”

5.7.1 Objetivos

- Implementar entornos de aprendizajes gamificadas para desarrollar pensamiento histórico desde el estudio del Descubrimiento de América
- Promover en los estudiantes cambios conceptuales y teórico que lo lleven a desarrollar un pensamiento histórico a través de juegos y herramientas gamificadas.
- Evaluar los aportes de la unidad didáctica en el desarrollo del pensamiento histórico en torno al Descubrimiento de América

5.7.2 Actividades de intervención.

El diseño de la unidad didáctica se abordó teniendo en cuenta tres momentos específicos: un momento de ubicación, un momento de desubicación y un momento reenfoque, los cuales se desprenden de las categorías del proyecto que son desarrollo del pensamiento histórico y gamificación, estructurándose de la siguiente manera:

Un conjunto de misiones que los estudiantes fueron superando, las cuales involucraron los tres momentos antes mencionados y buscaron que a lo largo de su recorrido estos confrontaran sus conocimientos con conceptos que los llevaron a constatar sus ideas en torno al hecho histórico del “Descubrimiento de América”

En este recorrido, se les mostró la historia contada desde diferentes posiciones, con personajes que les dieron pistas para revelar los misterios que se encierran tras este importante hecho, en la medida en que avanzaron se les otorgó estímulos y recompensas de acuerdo con los logros alcanzados.

Durante su diseño y elaboración se hizo uso de la plataforma genially, al ser una herramienta que permite incorporar los elementos de la gamificación.

Link de acceso a la unidad: <https://view.genial.ly/6093210dd1deec0d042057b4/interactive-content-en-la-busqueda-del-dorado>

5.7.2.1 Primer momento: Ubicación.

Como punto de partida, se buscó conocer cómo estaban los estudiantes frente al desarrollo del pensamiento histórico, así como sus fortalezas y debilidades. De manera que estos pudieran demostrar los saberes y disposiciones con las cuales iniciaron el proceso de aprendizaje.

En lo que concierne a este momento, se pretendió identificar los saberes que poseían los estudiantes con relación a un hecho histórico relevante, en esta ocasión se apuntó al Descubrimiento de América; en el proceso fueron de utilidad las herramientas gamificadas, las cuales motivaron a los estudiantes frente a los temas que se presentaron.

De esta forma, la primera actividad permitió identificar el lugar en el que se encontraban ubicados los estudiantes con relación al acontecimiento histórico mencionado.

5.7.2.1.1 Misión 1: ¿Descubrimiento de América?

La actividad propuesta se desprende de la categoría del proyecto el Pensamiento Histórico, utilizando como pretexto el Descubrimiento de América, las cuales permitieron realizar un diagnóstico acerca del grado de apropiación que poseían los estudiantes con relación a los acontecimientos históricos que envuelven este hecho.

Por otro lado, la forma en que se presentaron las preguntas pretendió involucrar a los estudiantes en dinámicas propias de la estrategia de gamificación, a fin de despertar en ellos interés y motivación hacia el aprendizaje de la historia.

Es así como las preguntas abordaron las concepciones de indagación de saberes previos, temporalidad y asociaciones entre la incidencia de los hechos pasados en el presente, lugar donde se encuentra este diagnóstico.

5.7.2.2 Segundo momento: Desubicación

Durante este espacio se brindó información pertinente referente al contexto histórico en el que se desarrolla el Descubrimiento de América, los estudiantes confrontaron la

información brindada y fueron capaces de indagar con otras fuentes de información que les permitieron consolidar o reforzar los conceptos que poseían acerca de este hecho.

En otras palabras, en este punto del proceso se buscó promover en los estudiantes cambios conceptuales, teóricos que se evidenciaron mediante recursos gamificados, los cuales proporcionaron un aporte importante en la creación de un concepto y un tipo de pensamiento que reflejó la realidad de lo sucedido en esta etapa de la historia.

5.7.2.2.1 Misión 2

5.7.2.2.2 Actividad 1: Tierra a la vista

Se muestra una imagen interactiva a los estudiantes que representa de forma gráfica la llegada de los españoles a tierras americanas y se comparte información relevante acerca de este hecho bajo la óptica de la leyenda Rosa, mostrándole a los estudiantes los episodios históricos de cómo se han contado a lo largo del tiempo e invitándolos a que indaguen en otras fuentes de información para que realicen una recopilación de estos hechos a través de la creación de una infografía que reúna los acontecimientos más relevantes, para luego compartirlas con sus compañeros en un muro virtual en la plataforma padlet.

Link del muro digital: <https://padlet.com/mdgonzalez19/7r3wu9ofqbyos4t7>

5.7.2.2.3 Actividad 2: Video Juego: “El Nuevo Mundo”

Link de acceso al video juego:

<https://www.newgrounds.com/portal/view/763756>

El juego consistió en un recorrido desde la llegada de Cristóbal Colón al nuevo continente, la exploración y primeros indicios de la colonización. En este los estudiantes notaron una serie de acontecimientos que les revelaron informaciones, las cuales contribuyeron a la creación de un concepto claro de lo sucedido en esa etapa de la historia, ya que en él se mostró un espacio de narrativas que les permitieron apropiarse de datos, fechas, nombres, entre otros aspectos relevantes.

Mediante esta actividad, se buscó incentivar en los estudiantes el interés hacia la obtención de información que les brindó la posibilidad de comprender hechos y sucesos históricos que rodean y hacen parte del descubrimiento de América; ofreciendo una perspectiva totalmente diferente y despertando el deseo de conocer con fundamentos sólidos como fue la composición social, histórica y cultural de lo que hoy en día es el territorio que habitan.

Como dato interesante, al finalizar la partida del juego, al estudiante se le brindó la otra versión de los hechos que presentan los historiadores para demostrar lo sucedido en el descubrimiento de América como lo es la leyenda negra, con el propósito de generar en ellos la posibilidad de investigar acerca de por qué existen estas dos teorías para explicar los sucesos ocurridos en este importante hecho histórico. Seguidamente, se les presentaron preguntas acerca de lo encontrado en el juego y a lo largo de este, pudieron conseguir puntos y cartas de poderes, canjeables por beneficios.

5.7.2.3 Tercer momento: Reenfoque

Corresponde al punto de cierre, en el cual se buscó generar la aplicación del aprendizaje alcanzado a lo largo de las actividades propuestas; en este momento los estudiantes pusieron en práctica logros alcanzados en sus saberes, valoraron sus alcances y las dificultades que permanecían hasta este punto, a través de un video quiz elaborado en la plataforma Educaplay, el cual permitió verificar si hubo apropiación de los conceptos e informaciones brindadas mediante la implementación de la unidad didáctica. De esta manera, se hizo factible obtener información que permitió demostrar si hubo desarrollo del pensamiento histórico.

5.7.2.3.1 Misión 3

5.7.2.3.2 Actividad 1: Video Quiz “La llegada”

Link de la actividad: https://es.educaplay.com/reto/513868-la_llegada/

Para esta actividad se implementó la plataforma Educaplay, en la cual se ofrece la elaboración de actividades gamificadas, que permitieron acercar al estudiante a informaciones que son necesarias para la construcción de su propio punto de vista, frente al acontecimiento histórico presentado.

El reto estuvo estructurado con un video que dio información acerca de la llegada de los españoles al continente Americano, con preguntas de selección múltiple con única respuesta para que los estudiantes pusieran en práctica los saberes adquiridos y así mismo generar en ellos criticidad en cuanto a los hechos y sucesos históricos acontecidos bajo el “descubrimiento”, de manera que adquirieron la posibilidad de construir un concepto desde un punto de vista claro y objetivo de lo antes descrito.

De igual forma, se hace necesario resaltar que el desarrollo de la actividad muestra un ranking que organiza las posiciones de los estudiantes según los desempeños obtenidos, permitiendo integrar las dinámicas propias de la gamificación.

Esta actividad permitió motivar a los estudiantes, estimulando su espíritu competitivo y colaborativo para que puedan superar cada una de las etapas y adquirir nuevos saberes.

5.7.2.3.3 Actividad 2: El pasado al alcance de tu mano

Link de la actividad:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfoJJWU_JQErVkJkAl2-X-0o7iMVIUp47ydgbnRbe58V55Btw/viewform

En este momento se llega a un punto crucial del recorrido por la historia, en donde los estudiantes han tenido la oportunidad de conocer cómo ciertos historiadores han narrado desde su punto de vista un hecho histórico tan importante como es la llegada del hombre blanco a América; en este espacio se le ofreció al estudiante la libertad de decidir qué recuento histórico se asemeja más a la realidad que vivieron los antepasados indígenas y dar cuenta de los saberes adquiridos.

5.7.3 Evaluación

A lo largo cada una de las actividades propuestas en la unidad didáctica se implementó un proceso evaluativo de carácter formativo, apuntando siempre a la retroalimentación, ofreciendo estímulos o recompensas para que el estudiante siempre esté motivado a la construcción de sus propios conceptos.

Para ello, se utilizaron cuatro tipos de cartas las cuales poseen características que le brindaron al estudiante que las obtuvo un tipo de poder canjeable con algún beneficio en su proceso académico y a su vez incentivó su deseo por aprender.

Los tipos de cartas utilizadas en el proceso de la aplicación de la unidad didáctica fueron las siguientes:

- Carta iluminada de oro: Esta se les asignó a los estudiantes que tuvieron un desempeño activo, el cual constó de participaciones, inquietudes, brindó soluciones propias y aportes en el desarrollo de la unidad didáctica; esta le otorgó como estímulo la obtención de un 50% de la nota final del periodo.
- Carta médium de plata: Fue asignada a los estudiantes que tuvieron un buen desempeño, brindó soluciones propias en el desarrollo de la unidad didáctica; esta le otorgó el poder de desbloquear el examen final de su periodo, obteniendo como estímulo la no realización del mismo y una calificación con nota máxima.
- Carta fugaz de esmeralda: Corresponde a aquellos estudiantes que mostraron cierta tendencia por saber o investigar, sobre algunos temas que despertaron su curiosidad, es la carta de los curiosos. Con ella se desbloquea el 50% de la nota del examen final del periodo.
- Carta mixtica de perlas: Esta carta posee un poder mixtico el cual buscó motivar en el estudiante una participación activa en el proceso de la ejecución de la unidad didáctica. Al obtenerla puede buscar información externa que le permita resolver la actividad en el momento en que se esté ejecutando, lo cual le permite en tiempo determinado realizarla; cabe destacar que se asignó una sola vez porque su intención es motivarlos para que consulte información para la siguiente actividad.

Representación de las cartas que se utilizaron como estímulos para los estudiantes.

Ilustración 1 Cartas de Poderes

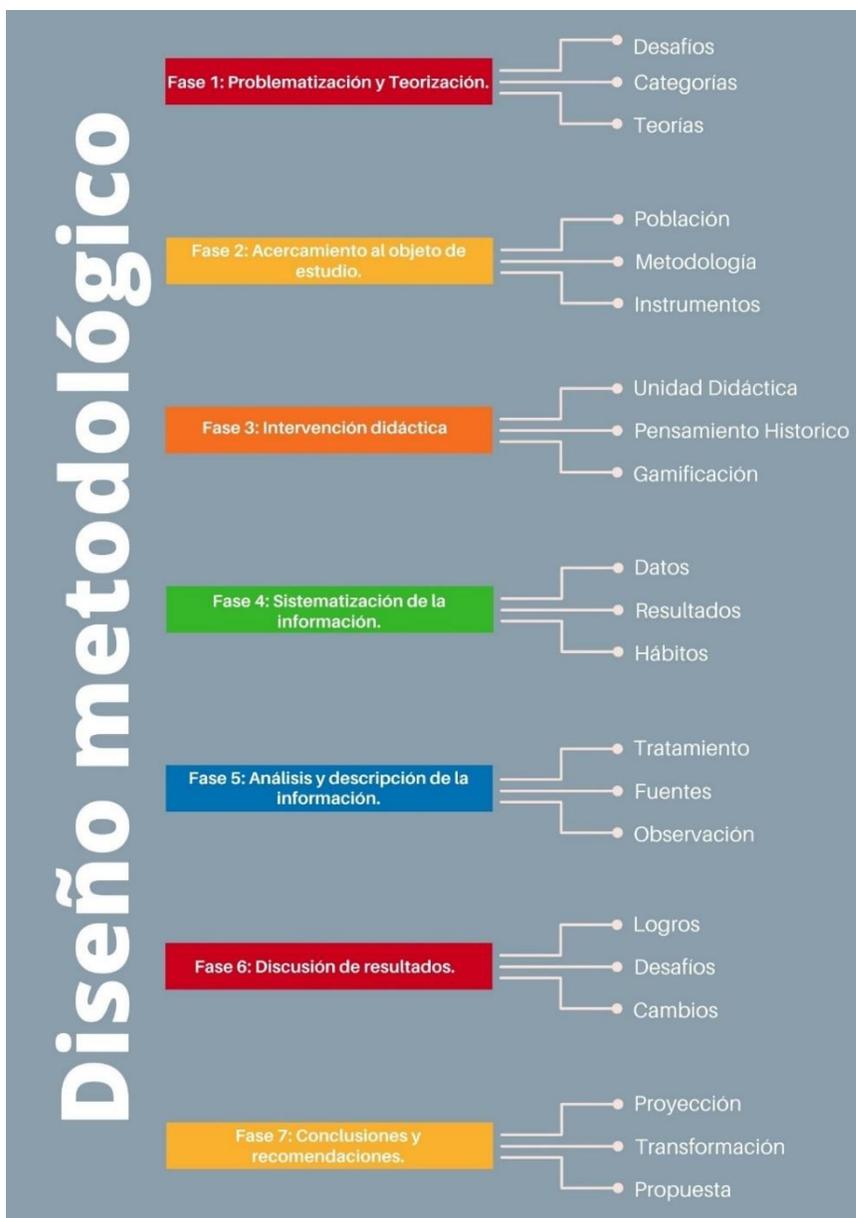


Fuente: Elaboración propia.

5.8 DISEÑO METODOLÓGICO

Ilustración 2 Diseño Metodológico

El diseño metodológico que siguió este proyecto de investigación se estructuró desde las siguientes etapas o fases.



Fuente: Elaboración propia.

5.9 PLAN DE ANÁLISIS

La información se analizará, partiendo de los datos obtenidos a lo largo del proceso investigativo.

Ilustración 3 Plan de Análisis



Fuente: Elaboración propia.

6 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

6.1 SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El análisis de la información se realizó con base en los hallazgos obtenidos a partir de la implementación de la unidad didáctica y siguiendo los criterios propuestos desde el enfoque metodológico cualitativo, aplicado a los estudiantes de grado 8° de la Escuela Normal Superior Santa Teresita del municipio de Loricá – Córdoba

Para ello se describirá cada una de las etapas aplicadas, señalando a la luz de los resultados, representaciones, obstáculos de aprendizaje, avances, evolución del pensamiento histórico y aportes de la gamificación, tomando como pretexto el descubrimiento de América.

En esta medida, para el diseño, creación e implementación de la unidad didáctica fue preciso basarse en la construcción de la conciencia histórico-temporal como una de las tipologías relacionadas con las competencias de pensamiento histórico, planteadas por Santisteban, González, Pagès, (2010).

De esta manera el análisis de la información se realizó a través de la agrupación de datos según las actividades implementadas.

6.1.1 Primer momento: ubicación

6.1.1.1 Misión 1

La primera actividad realizada parte de las categorías del proyecto del Pensamiento Histórico y Gamificación, utilizando como pretexto el Descubrimiento de América, el cual permitió identificar los presaberes que los estudiantes poseían con relación a los acontecimientos históricos que envuelven este hecho.

En este espacio se realizó una actividad gamificada, dentro de ella se encontraban una serie de preguntas interactivas sobre el descubrimiento de América que se les aplicaron a los estudiantes, las cuales tenían como fin identificar las nociones que poseían sobre este

hecho histórico trascendental; para su análisis se elaboró un gráfico en el cual se busca representar las respuestas de los estudiantes para así poder determinar el estado de acercamiento que cada uno de ellos posee sobre esta temática.

Tabla 1 Respuesta de los estudiantes durante la Misión 1

Estudiantes	Pregunta 1 ¿En qué siglo ubicas el “descubrimiento de América”?	Pregunta 2 ¿Por qué elegiste esa fecha?	Pregunta 3 ¿Cómo crees tú que sucedió el descubrimiento de América?	Pregunta 4 ¿De qué manera relacionas el descubrimiento de América en tu vida?
E 1	Entre el siglo V y el Siglo XV	Porque es la que creo que es correcta	Para mi Cristóbal Colón pudo descubrir América gracias a su observación, al ver que en el mar había cuerpos y sangre y quiso saber de dónde venían esas cosas	Tiene relación, ya que gracias a ellos nuestro continente está muy desarrollado.
E 2	Siglo V	Porque fue hace mucho tiempo.	Los españoles estaban buscando una nueva ruta para recoger unas especias. Colón era el que estaba dirigiendo esa excursión tras viajar mucho ellos vieron tierra, cuando bajaron del barco vieron un continente distinto las personas vestían distinto y tenían el color de piel diferente.	Cuando descubrieron américa los indígenas no eran tan civilizados así que yo creo que si no hubieran descubierto a estos no estuviéramos tan avanzados como estamos ahora.
E 3	Siglo V	Porque mientras estuve investigando la tarea me apareció el siglo	Cristóbal Colón le pidió permiso al rey para navegar y encontró América	Pienso que influye mucho en nuestro lenguaje y los avances que hemos tenido la humanidad.

Estudiantes	Pregunta 1 ¿En qué siglo ubicas el “descubrimiento de América”?	Pregunta 2 ¿Por qué elegiste esa fecha?	Pregunta 3 ¿Cómo crees tú que sucedió el descubrimiento de América?	Pregunta 4 ¿De qué manera relacionas el descubrimiento de América en tu vida?
E 4	Siglo XV	Porque la historia nos dice que el descubrimiento de América fue 12 de octubre de 1492 y esta fecha nos lleva a hechos que ocurrieron entre estos siglos.	Un grupo de españoles liderados por el italiano Cristóbal Colón llegó a una isla llamada Guanahani.	Gracias a ese descubrimiento los europeos trajeron consigo la religión católica y aportaron nuevas ideas, y gracias a esto progresamos día a día.
E 5	Siglo XV	Porque la edad media finaliza ya con el descubrimiento de América, el cual se alarga en la edad moderna.	Yo pienso que ellos intentaban llegar Asia para poder comerciar, pero accidentalmente llegaron a América creyendo que era Asia.	Trajeron mucho desarrollo a nuestras vidas
E 6	Siglo XV	Elegí esa fecha gracias a mis saberes previamente vistos	Llego Cristóbal Colón en representación de los reyes católicos, realizo 4 viajes y en el primero llego a América a una isla llamada Bahamas.	Ellos llegaron siendo más avanzados que los indígenas, por lo cual nos ayudaron en nuestro desarrollo, nos dieron nuevos conocimientos, nuevas razas.
E 7	Siglo XV	Porque así me enseñaron en el colegio	Cristóbal Colón partió desde España hacia la India para comercializar productos y se encontró con el	Lo relaciono porque sin el descubrimiento de América, Colombia no hablaría español.

Estudiantes	Pregunta 1 ¿En qué siglo ubicas el “descubrimiento de América”?	Pregunta 2 ¿Por qué elegiste esa fecha?	Pregunta 3 ¿Cómo crees tú que sucedió el descubrimiento de América?	Pregunta 4 ¿De qué manera relacionas el descubrimiento de América en tu vida?
E 8	Siglo XV	Porque fue en el 1410	continente de América. Cristóbal Colón le pidió un permiso al rey para viajar y encontró América	Porque si eso no hubiera pasado no estaría vivos ni habitando en el lugar que estamos ahora mismo y pienso que si es muy importante porque esto paso por parte de nuestras vidas.
E 9	Siglo XV	Así me han enseñado en el colegio, yo creo que en 1492 y este es el siglo XV	Los españoles esclavizaron, violaron y robaron, ya hay vivían tribus e indígenas	Los españoles se llevaron muchas riquezas de las tierras americanas y realizaron cambios que hasta hoy siguen.
E 10	Siglo XV y Siglo XVII	Porque así lo aprendí en clase	Creo que llegaron varios barcos y fueron descubriendo cada vez más hasta colocarle América	Gracias a el descubrimiento de América se expandió la comercialización, proporcionaron una nueva forma de vida.

Fuente: Elaboración propia.

Al momento de realizar el sondeo de las ideas previas, se hace posible constatar que los estudiantes E4, E5, E6, E7, E8, E9; tuvieron la capacidad de señalar el siglo en el que ocurrió el descubrimiento y describir ciertas características asociadas a él.

Por su parte, los estudiantes E1, E2, E3, E10; se ubicaron de manera errónea en el tiempo y no dieron cuenta sobre información que permitiera conocer hechos o sucesos asociados al descubrimiento de América.

6.1.2 Segundo momento: desubicación

6.1.2.1 Misión 2

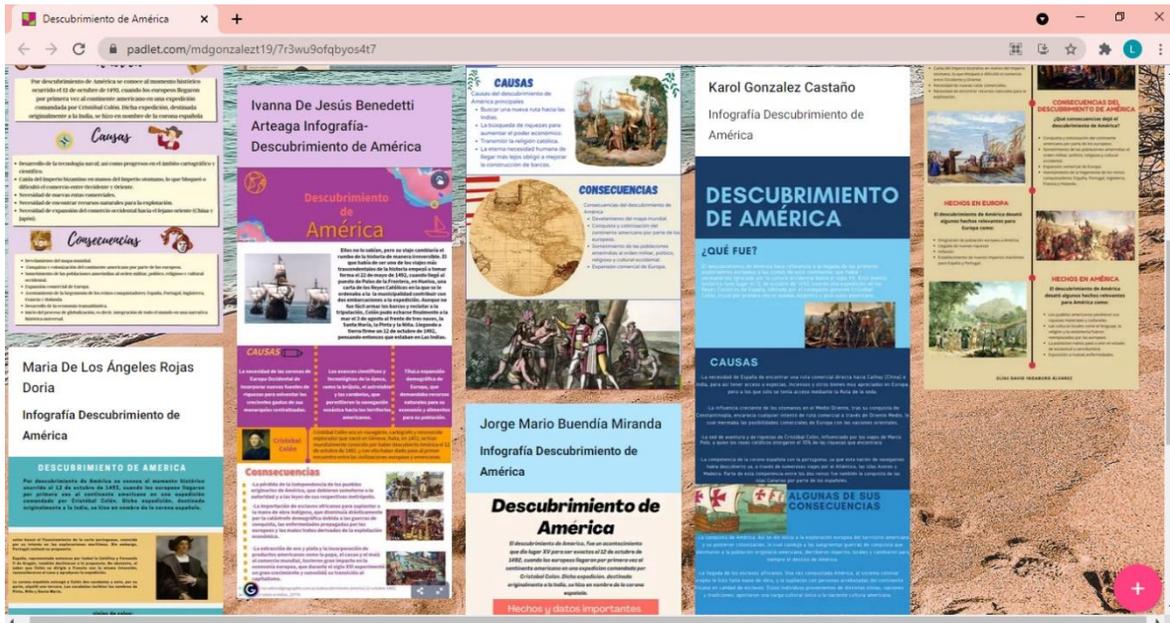
A lo largo de esta actividad los estudiantes tuvieron un acercamiento de carácter conceptual en torno a cómo se desarrollaron los hechos relacionados con el “Descubrimiento de América”, en este punto fueron reuniendo informaciones que les permitieron dar cuenta de este hecho.

En un primer momento obtuvieron información otorgada por una imagen interactiva, la cual está directamente relacionada con la gamificación, esto les permitió adquirir informaciones y datos significativos sobre el tema, luego diseñaron infografías en donde plasmaron sus conocimientos sobre el descubrimiento de América.

Para el momento de cierre de la misión, culminan con la interacción que tuvieron en la realización del video juego, haciendo un recorrido en donde iban adquiriendo conceptos claves sobre el descubrimiento y recopilando puntos para llegar a la meta, encontrándose en esta parte de la actividad gamificada con un espacio que le brinda información acerca de la leyenda negra a través de una narrativa y así poder llegar a conocer otras versión de los sucesos que rodean este importante hecho histórico.

Link para observar las infografías elaboradas por los estudiantes en el mural colaborativo:
<https://padlet.com/mdgonzalez19/7r3wu9ofqbyos4t7>

Ilustración 4 Mural colaborativo realizado en la Misión 2



Fuente: Elaboración propia.

En estas representaciones diseñadas por los estudiantes, resalta una agrupación conceptual que involucra nuevos interrogantes desde otras perspectivas culturales o ideológicas; sin embargo, es importante resaltar que hasta este punto los estudiantes reflejan una tendencia e inclinación hacia la reconstrucción de los hechos desde las posturas de la leyenda rosa.

A continuación, se muestra una descripción de las representaciones conceptuales de los estudiantes en la construcción de sus infografías

Tabla 2. Mural colaborativo realizado en la Misión 2

Estudiantes	¿De qué manera describes el descubrimiento de América?	Herramienta utilizada para la descripción
E1	La llegada al nuevo mundo	Infografía en Medio digital
E2	La unión de dos mundos	Infografía en Medio digital
E3	Momento Histórico causado por la economía, con consecuencias en el mapa mundial.	Infografía en Medio digital

E4	Acontecimiento histórico con consecuencias religiosas, culturales y de navegación.	Infografía en Medio digital
E5	Momento histórico con consecuencias culturales y económicas	Infografía en Medio digital
E6	Momento histórico con causas y consecuencias económicas, culturales y geográficas.	Infografía en Medio digital
E7	Hecho histórico con causas económicas y consecuencias de pérdida de autonomía americana	Infografía en Medio digital
E8	Momento histórico con consecuencias culturales y económicas	Infografía en Medio digital
E9	Momento histórico con causas y consecuencias económicas, culturales y geográficas.	Infografía en Medio digital
E10	Momento histórico con causas y consecuencias económicas, culturales y geográficas.	Infografía en Medio digital

Fuente: Elaboración propia.

De la anterior gráfica, se puede constatar que los estudiantes E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10 describen el descubrimiento de América como un momento histórico que trajo consigo causas y consecuencias económicas, culturales y geográficas. Es preciso decir que en esta actividad los estudiantes fueron invitados a navegar por la Web con la intencionalidad de captar información que los ayudara a construir una descripción sobre el descubrimiento de América. Se hace entonces notable que todos ellos concurren a fuentes generales de la Web.

Para el caso de los estudiantes E1, E2 describieron el descubrimiento de América desde una postura de llegada y unión de dos mundos, dando lugar a una descripción más clásica de este hecho histórico.

En cuanto a la aplicación del video juego, los estudiantes expresaron gran motivación e interés por su realización, resaltaron lo novedoso de la estrategia al incluir los elementos de la gamificación en los entornos educativos, durante el recorrido por el video juego no solo

se divirtieron, sino que iban adquiriendo nuevos conceptos y alcanzando logros para conseguir puntos y beneficios.

Los resultados obtenidos fueron los siguiente

Tabla 3 Puntuaciones Obtenidos en el Video Juego

<i>Estudiantes</i>	<i>Puntuación alcanzada en el juego</i>
<i>E1</i>	1823
<i>E2</i>	2868
<i>E3</i>	3282
<i>E4</i>	1200
<i>E5</i>	2805
<i>E6</i>	1549
<i>E7</i>	2513
<i>E8</i>	2596
<i>E9</i>	3100
<i>E10</i>	1450

Fuente:
propia.

Elaboración

Se constata a partir de la gráfica que los estudiantes del E1 al E10 obtuvieron puntuaciones que reflejan el desarrollo de las misiones y retos encontrados en el video juego “El Nuevo Mundo”.

6.1.3 Tercer momento: reenfoque

6.1.3.1 Misión 3

En este aparte los estudiantes desarrollaron su última misión, aplicando los aprendizajes alcanzados a lo largo de las actividades propuestas, pusieron en práctica sus habilidades para lograr superar dificultades que se les hicieron presentes, esto se hizo posible mediante

la implementación del video quiz elaborado en la plataforma Educaplay, acompañado de una actividad de selección donde el estudiante tenía que escoger sobre el tipo de leyenda con el cual identificaba lo sucedido en el descubrimiento de América.

Lo anterior permitió la recopilación de información relevante, la cual muestra conceptos que dieron origen a un desarrollo del pensamiento histórico.

A continuación, en la Ilustración 5 y tabla 4 se muestran los resultados obtenidos en la primera parte de la actividad.

Ilustración 5 Video Quiz desarrollado en la misión 3



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4 Quiz desarrollado en la misión 3

Estudiantes	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Puntos
	Cristóbal Colón y sus noventa hombres fueron enviados bajo el respaldo de:	¿Qué clase y condición social poseían las personas que llegaron al territorio americano?	¿Por qué se afirma que en América se realizó un proceso de invasión y no de descubrimiento?	¿Qué buscaron las tropas españolas en las primeras expediciones en América?	¿Qué nombre dio Cristóbal Colón a la isla conocida como Guanahani?	0 – 100
E 1	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo	Metales y piedras	San Salvador	100

Estudiantes	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Puntos
			principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	preciosas para obtener riqueza.		
E 2	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100
E 3	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100
E 4	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100

Estudiantes	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Puntos
E 5	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100
E 6	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100
E 7	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	100
E 8	La Corona de Castilla	Geógrafos y Cartógrafos	Porque los guerreros llegados exterminaron los pueblos indígenas de la época.	Metales y piedras preciosas para obtener riqueza.	San Salvador	60

Estudiantes	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Puntos
E 9	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecers e y aumentar los territorios.	Colonizar regiones para extender el territorio.	Santa Española.	60
E 10	La Corona de Castilla	Ladrones y asesinos	Porque los guerreros llegados exterminaron los pueblos indígenas de la época.	Colonizar regiones para extender el territorio.	San Salvador	60

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con lo anterior, la primera actividad presentada a los estudiantes, tenía como eje fundamental propiciar el desarrollo de competencias relacionadas con el pensamiento histórico tales como la temporalidad y causalidad a través de la puesta en marcha de una actividad gamificada en la plataforma Educaplay, la cual permitió acercar al estudiante a informaciones que le fueron necesarias para construir su punto de vista frente al acontecimiento histórico presentado.

De esta manera, el reto estuvo estructurado con un video que dio información acerca de la llega de los españoles al continente americano, el cual estaba compuesto de preguntas de selección múltiple con única respuesta, en el que los estudiantes pusieron en práctica los saberes adquiridos en cuanto a los hechos y sucesos históricos acontecidos bajo el “descubrimiento”, lo anterior demostró una construcción de su punto de vista frente al hecho histórico investigado.

De igual forma, se hace necesario resaltar que el desarrollo de la actividad muestra un ranking que organizó las posiciones de los estudiantes según los desempeños obtenidos, permitiendo integrar las dinámicas propias de la gamificación, arrojando lo siguiente: E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 obtuvieron un puntaje de 100 según el Rankin demostrando un acierto en cada una de las preguntas realizadas en el reto, lo anterior evidencia una evolución en su pensamiento histórico el cual fue fortificado en gran medida por los elementos brindados en la unidad didáctica.

En cuanto a los estudiantes E8, E9, E10, lograron alcanzar un puntaje de 60 determinado por el Rankin de la plataforma Educaplay, mostrando ser conocedores de los hechos preguntados en gran medida ya que sus respuestas no fueron del todo acertadas, lo que demuestra en ellos aun tener posibles obstáculos en el desarrollo de su pensamiento histórico.

Para el segundo momento de reenfoque, se le presenta a los estudiantes una segunda actividad, la cual tiene como eje fundamental conocer la perspectiva frente al acontecimiento histórico que se ha venido trabajando, para que los estudiantes expresen con cual tipo de leyenda asocian el hecho histórico del descubrimiento de América.

Tabla 5 Respuesta de la actividad 2 correspondiente a la Misión 3

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2
	Dado el recorrido histórico que has tenido sobre el "Descubrimiento de América" escoge la leyenda con la cual asocies la realidad	De acuerdo a la opción que señala justifica tu respuesta

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2
E 1	<p>ocurrída sobre este hecho histórico</p> <p>Leyenda Negra</p>	<p>Elegí la leyenda negra, ya que considero que en cada uno de los fragmentos de este relato se exponen y se encuentran las verdaderas situaciones que ocurrieron durante “el descubrimiento de América”. Españoles violentos y crueles quemando herejes en los patíbulos de la Inquisición, genocidas de indígenas en el Nuevo Mundo, arrogantes, tiranos, fanáticos, codiciosos, intolerantes, marranos de sangre sucia y mezclada, estos son algunos de las afirmaciones que nos arroja esta leyenda y que en lo personal considero que describen la verdadera travesía oscura de Colón. Justifico lo anterior argumentando que como ya es sabido la situación europea motorizó la búsqueda de nuevas fuentes de ingreso para las monarquías. El propio diario de viaje de Colón tiene numerosas referencias a la obsesiva necesidad de encontrar oro. Los hallazgos de piezas ornamentales y rituales de los nativos constituyeron la primera fase del saqueo y posteriormente se extraería una gran cantidad de oro y plata. Además, vemos como el exterminio de la población nativa junto a las necesidades de mano de obra para ocuparla en las flamantes explotaciones dio lugar a una nueva rama económica del naciente capitalismo: el tráfico de esclavos. Otro importante porcentaje de nativos fue víctima de las enfermedades introducidas por los europeos, los organismos</p>

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2
		<p>indígenas no estaban preparados para resistir a los virus y bacterias importados. Todo lo antes mencionado ocasionó que posteriormente se desencadenara un impacto socioeconómico que afectaría a las futuras generaciones. “Antes de llegar el hombre blanco se vivía tranquilamente, la naturaleza y el indio eran uno solo”. Por tales razones, asocio la realidad ocurrida sobre este hecho histórico con la leyenda negra.</p>
E 2	Leyenda Negra	<p>La Leyenda Negra, se culpó a los españoles de actuar con una brutalidad y una violencia extrema. Y fue leyenda porque culpaba a los españoles de una forma de actuar que era idéntica a la que han usado otros pueblos antes y después de los españoles. Por tanto, hubo Leyenda Negra pero también historia negra, practicada por todos los europeos del siglo XVI. La conquista pudo ser una gesta en el sentido de que un puñado de españoles, guiados por el afán de hacer fortuna, exploró y conquistó varios miles de km². Hay miles de piezas argentíferas y auríferas en los templos españoles o en Europa para financiar las interminables guerras que los Austrias emprendieron. La historia de la humanidad es un largo camino sembrado de cadáveres y de lo que se trata es de aprender de ello para algún día construir un futuro mejor para todos.</p>
E 3	Leyenda Negra	<p>Yo relaciono al Descubrimiento de América con la Leyenda Negra. Siempre, a lo largo de mis años estudiantiles; me han enseñado que, en este hecho, los españoles se aprovechaban de los indígenas y de las</p>

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2
E 4	Leyenda Negra	<p>riquezas de sus tierras, los maltrataban, engañaban y utilizaban para su propio beneficio y esto es justo lo que nos dice esta leyenda.</p> <p>En el punto anterior elegí la leyenda negra porque esta nos deja ver más allá de lo que nos permite percibir la leyenda rosa, en la cual se presenta la labor de los españoles como civilizadora, evangelizadora, dadora de cultura y se presenta al nativo como salvaje, cruel e ignorante. Ahora bien, gracias a la leyenda negra podemos decir que la historia tiene dos caras de las cuales solo se nos había hablado de una. Esta negra historia nos deja ver el lado malo que traía consigo abusos, maltratos, esclavización de africanos y de nativos, expansión de territorios ilegalmente, entre otras cosas, que colocan en duda las maravillas que hoy en día se hablan de Cristóbal Colón y que lo dejan como un héroe, pero en el fondo de esto también era un asesino y un ladrón que llevo a robarse nuestras riquezas junto a varios españoles. Claro está, no puedo decir que todo lo ocurrido fue malo, porque también tuvo un lado bueno, el cual fue exponer un nuevo continente, mostrar al mundo nuestra cultura, los mestizajes y la creación de una historia que sigue aún vigente.</p>
E 5	Leyenda Negra	<p>Considero que la Leyenda Negra está asociado con el hecho histórico, porque esta leyenda nos habla de hechos o episodios históricos como la conquista de América.</p>

Estudiante	Pregunta 1	Pregunta 2
E 6	Leyenda Negra	Escogido esa imagen ya que muestra claramente lo sucedido cuando los españoles llegaron a América
E 7	Leyenda Negra	Elegí la leyenda negra porque muestra la cruda realidad, que los españoles nos trataban como animales y sin derechos, seleccioné esa leyenda según lo que mis profesores me enseñaron a lo largo de estos años.
E 8	Leyenda Negra	Ya que, ellos llegaron exterminando a los indígenas para apoderarse de todo
E 9	Leyenda Negra	En el Descubrimiento de América lo que hicieron fue esclavizar a los indígenas
E 10	Leyenda Negra	Me identifico con esta leyenda porque muestra la realidad de todos los abusos que tuvieron que pasar nuestros antepasados indígenas, siempre nos habían mostrado a los españoles como unos héroes, si bien es cierto contribuyeron a la integración de otras culturas, pero los indígenas ya tenían las suyas.

Fuente: Elaboración propia

Lo anteriormente expuesto, queda demostrado en la gráfica de la manera siguiente, los estudiantes E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10 respondieron de manera concisa hacia la inclinación de la leyenda negra, hecho que sienta un precedente dentro del proceso de ejecución de la unidad didáctica, ya que como se puede constatar en actividades antes desarrolladas pertenecientes a la unidad, estos mostraban una postura general sobre como ocurrió el proceso del descubrimiento, marcando siempre una línea tendente hacia la leyenda rosa, lo anterior permite comprobar que los estudiantes contemplaron una inclinación a una explicación de hechos y sucesos demostrados desde un tipo de leyenda sobre la cual la gran mayoría de ellos no tenían conocimiento, convirtiéndola entonces en sus formas argumentativas de interpretar el descubrimiento de América.

De lo anterior es preciso decir que los estudiantes desde el E1 al E10 hacen referencia a una serie de explicaciones las cuales dieron dar a conocer dentro del cuestionario realizado, estas gozan de conceptos en los que ellos demuestran cierta pertinencia para entender a la leyenda negra como una óptica diferente del descubrimiento de América, mostrando entonces posturas que solidifican los antes dicho como lo estipulado por el estudiante E10 quien describe el descubrimiento como una invasión hacia el continente, mientras que el estudiante E9 la describe como proceso de exterminio para los nativos americanos. Dentro de la percepción del estudiante E1 podemos encontrar que este lo asocia como una consecuencia del capitalismo voraz expresado por ese entonces por países europeos.

Es así como se hace notorio en cada una de las explicaciones que los estudiantes arrojaron y describieron al momento de pedirles una justificación del porqué de su inclinación hacia esa leyenda.

6.2 ANÁLISIS DE DATOS SISTEMATIZADOS EN LAS MATRICES

Dada la caracterización brindada en las matrices anteriores donde se da a conocer de manera puntual las respuestas de los estudiantes a la hora de ser consultados sobre las actividades planteadas en la unidad didáctica, se realiza un análisis de los datos obtenidos durante la intervención didáctica a los estudiantes de grado Octavo de la Escuela Normal Superior Santa Teresita del municipio de Loricá – Córdoba.

En este proceso se tiene en cuenta el enfoque metodológico de carácter cualitativo planteado en el proyecto, desarrollando las actividades gamificadas desde las categorías de estudio; por lo anterior, para cumplir con los propósitos de la investigación se parte de un momento de ubicación para la exploración de ideas previas que se realiza en la Misión 1, lo cual permitió identificar fortalezas y debilidades.

Por su parte, el momento de desubicación apuntó a la construcción de un concepto, en donde se les proporciono el espacio para la confrontación de teorías, utilizando la gamificación a través de la aplicación del video juego, para llegar finalmente al momento de reenfoque en donde ellos fueron capaces de reconstruir la historia, realizando interconexiones entre los acontecimientos e interpretándolos desde las realidades que viven.

A lo largo de la unidad se utilizó como pretexto el hecho histórico del “Descubrimiento de América”, para propiciar el desarrollo del pensamiento histórico, tomando como estrategia la gamificación, es por ello que se presentan dos versiones del suceso.

Por un lado, la “Leyenda Rosa” en donde se relatan la versión oficial los hechos del descubrimiento y conquista de América, mostrando los actos heroicos de los españoles y como punto de contraposición, la “Leyenda Negra” que describe a los españoles como un grupo salvajes que llegaron a apropiarse de las riquezas indígenas, trayendo epidemias y muertes.

Para ello se hace necesario representar mediante la siguiente matriz el análisis del proceso, mostrando si la población escogida durante el transcurso y desarrollo de las actividades gamificadas implementadas lograron adquirir una evolución de su pensamiento histórico a la luz de lo establecido.

Tabla 6 Análisis de Datos de las matrices

Ubicación	Desubicación	Reenfoque	Análisis Docente
En esta primera misión Gamificada lo estudiantes mostraron poseer cierta información sobre el descubrimiento de América, como por ejemplo el siglo en el cual ocurrió, pero muchas de sus respuestas ligadas a otras preguntas sobre este hecho	Dentro del transcurso de la misión dos, los estudiantes comenzaron a presentar cierto cambio conceptual sobre el descubrimiento de América, identificándose en gran parte con la leyenda rosa , esto se debe en gran	En este momento de intervención didáctico comenzó a aflorar un concepto totalmente diferenciado de los otros antes mostrados, el cual permitió la oportunidad de observar y analizar mediante un primer momento la implementación de	En este momento de intervención didáctico comenzó a aflorar un concepto totalmente diferenciado de los otros antes mostrados, el cual proporciono la oportunidad de observar y analizar la implementación de dos actividades donde se les

histórico fueron ambiguas y alejadas de lo que se enseña en las aulas de clases, arrojando datos que no poseen claridad sobre lo preguntado. Ver Tabla 1.

medida a la motivación encontrada en las estrategias y dinámicas que brinda la gamificación, la cual les dio la oportunidad de adentrarse a actividades como lo fueron el Juego del Nuevo Mundo y la imagen interactiva del descubrimiento de América, permitiéndoles obtener información que les condujo a poseer conceptos ligados al hecho histórico, se hace preciso decir que esto se debe en gran parte a las vinculación de dinámicas del juego en espacios no jugables, lo cual les condujo a abordar

dos actividades donde se les brindaba la oportunidad de identificar a juicio propio que leyenda describía desde su pensamiento lo ocurrido con el descubrimiento de América, arrojando lo anterior una inclinación hacia la leyenda negra. Ver Tabla 4 y 5.

brindaba la oportunidad de identificar a juicio propio con que leyenda se identificaban, aspecto que le ayudó a comprender lo ocurrido con el descubrimiento de América, este hecho arrojó una inclinación hacia la leyenda negra por parte de los estudiantes los cuales expresan que en ella se encuentran elementos que gozan de veracidad y que por alguna razón se les omitió en su procesos de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este proceso se hace necesario resaltar la incidencia positiva de la aplicación del

el tema de forma más clara y precisa, demostrándolo así en la realización de infografías digitales mediante la utilización de un mural digital colaborativo . Ver Tablas 2 y 3.

video quiz como herramienta gamificada, puesto que en este espacio los estudiantes pusieron en práctica los aprendizajes adquiridos, cabe resaltar que dicha actividad estable un ranquin que permite conocer lo que ellos piensan, que conjeturas logran y a qué velocidad identificas hechos relevantes sobre el descubrimiento de América. Es preciso mencionar que estas actividades lograron demostrar en los estudiantes un proceso evolutivo de su pensamiento histórico frente al descubrimiento de América el cual fue posible lograr de

manera escalonada
con cada una de las
estrategias en la
unidad didáctica
planteada.

Fuente: Elaboración propia.

6.3 ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN

El análisis del presente trabajo se realiza retomando la pregunta de investigación ¿De qué manera la gamificación como metodología aplicada contribuye al desarrollo del Pensamiento histórico en los estudiantes de grado 8° en la Escuela Normal Superior Santa Teresita? Tomando como pretexto el “Descubrimiento de América” siendo este un hecho transcendental para la historia de la humanidad.

De forma general, se observaba en la población estudiantil poco interés y motivación hacia temas relacionados con el conocimiento y aprendizaje de la historia, sus respuestas eran simples y superficiales, es por ello que la estrategia utilizada, captó la atención de los participantes al presentarles la historia de una manera diferente a lo que comúnmente conocían.

Las actividades gamificadas, de acuerdo a las intencionalidades con que fueron planteadas despertaron interés y entusiasmo en los estudiantes, quienes se mantenían a la expectativa por saber que era lo que seguía en cada nivel, se involucraron en las actividades que los trasladaron a un ámbito competitivo, hecho que le permitió absorber mejor los conocimientos y desarrollar habilidades, puesto que se recompensaban sus esfuerzos al conseguir puntos y estímulos con los logros obtenidos.

Se parte de un primer momento de ubicación con la realización de la misión uno de la unidad didáctica, lo cual refleja que los estudiantes poseen noción acerca del siglo en cual se desarrollan los hechos que involucran la llegada de los españoles al continente americano; no obstante, la justificación de las respuestas en su mayoría carecían de

argumentos sólidos, demostraron bajo bagaje conceptual; ellos repiten una información que en alguna ocasión han escuchado, pero no ofrecían mayor profundidad sobre el tema.

En este punto, se evidencia que los estudiantes tienen una visión simple del hecho histórico, cuentan con un saber que involucra algunos datos, fechas y uno que otro personaje, realizando poca inferencia sobre el tema, “en este entendimiento ingenuo, la historia se compone de una sucesión de personas y acontecimientos conformándose en una estructura típicamente narrativa cuyos elementos conceptuales son muy simples” (Carretero, Castorina, Sarti, Van Alphen, & Barreiro, 2013).

Con referencia a la formación del pensamiento histórico, se observa que contaban con algunas concepciones acerca del descubrimiento de América, pero aún no se había llegado a un desarrollo conceptual que les permita comprender, analizar y construir una representación personal y crítica del pasado e interconectar estos hechos con su realidad.

Por su parte, el acercamiento con la estrategia de la gamificación tuvo gran acogida en la población estudiantil quienes se interesaron en desarrollar la actividad, gracias a la forma diferente y llamativa en que se les presentaba y a los estímulos otorgados a través de las cartas de poderes. Según Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C. (2017), la gamificación “puede vincularse al desarrollo de competencias en el alumnado que, para el caso de las Ciencias Sociales, pueden vincularse a la construcción del pensamiento histórico, entendido este como a la forma de representar el pasado recurriendo a conocimientos del mismo” (p.2).

Para el Segundo momento, el de desubicación, que se llevó a cabo a partir de la Misión 2, se observaron con mayor incidencia rasgos asociados a la evolución del pensamiento histórico e interés hacia la realización de las actividades que se desprenden de la estrategia de gamificación y el uso de herramientas tecnológicas para el diseño de la misión, puesto que a lo largo de esta se mantuvieron activos, participativos, confrontando los conceptos y saberes que poseían con los nuevos.

En sus infografías exponen de forma cronológica los hechos relevantes del descubrimiento, causas, consecuencias, importancia, aportes, entre otros, utilizando recursos tecnológicos para su creación. De acuerdo con Pagés (2009), “la nueva sociedad de la información

requiere personas que sepan utilizar las tecnologías de la información más que personas que sean utilizadas por quienes manejan y manipulan la información” (p.12).

Así mismo, se distinguen aspectos relevantes frente a la construcción del pensamiento histórico, puesto que empezaron a ofrecer argumentos, para explicar los hechos, causas, consecuencias, interpretaciones, manteniendo una temporalidad histórica, perspectivismo y causalidad.

Al enseñar historia, uno de los propósitos fundamentales debe ser la formación del pensamiento histórico en los estudiantes, para que los estudiantes se sientan parte de una sociedad y así puedan asumir el papel de ciudadanos. Pagés (2009) sostiene que fomentar un buen aprendizaje de la historia “no sólo ha de permitir saber cosas sobre el pasado y el presente, sino también ha de permitir saber cómo el conocimiento del pasado puede ser utilizado para comprender el presente y darle significado” (p.12).

De acuerdo con este postulado, si se quiere llegar a entender las formas en que se mueven las sociedades en la actualidad es necesario conocer la historia y así generar acciones para conseguir una mejor calidad de vida.

Siguiendo con ese interés de enseñar la historia, haciendo uso de estrategias innovadoras que despertaran la atención y motivación de los estudiantes, se aplicó el video juego “Nuevo mundo”, en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de hacer un recorrido en el que debían superar los niveles que se presentaban y en este camino ir reuniendo los datos históricos que se les revelaban acerca del “Descubrimiento de América”.

Por consiguiente, en este espacio del video juego, los estudiantes se encontraron con la imagen de un libro que ofrecía una narrativa que mostraba la versión del suceso histórico abordado, desde las concepciones de la leyenda negra, en el que se expresa desde una postura diferente como fue el proceso del descubrimiento de América, mostrando formas más salvajes e imposiciones por parte de los españoles.

En este sentido, las actividades gamificadas resultan ser un aporte valioso para la construcción del pensamiento históricos, puesto que “en función de cómo estén planteadas, pueden generar un pensamiento crítico gracias a que en las mismas se hace un mayor uso

de la imaginación y de la creatividad individual del alumnado y obliga a la toma de decisiones autónomas” (Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C, 2017, p.3).

La aplicación del video juego fue un recurso educativo de gran valor, determinante en el proceso, puesto que, al llegar al tercer momento, el de reenfoque, los estudiantes mostraron gran evolución en el desarrollo del Pensamiento histórico, ya que en los desempeños obtenidos se distingue que asumen de forma más consciente y contextualizada el valor de la historia.

En este proceso de enseñar a pensar históricamente, se llega a un punto en donde es fácil distinguir cuando la historia se aprende de forma memorística, guardando cantidades de informaciones, de cuando es realmente comprendida otorgando explicaciones de los hechos, personajes y espacios. Santisteban (2010) afirma lo siguiente:

La primera pone el énfasis en la cronología como eje central del discurso, la segunda gira alrededor de los cambios sociales, de la temporalidad, de las fuentes. La primera aparece como un discurso acabado, cerrado, inalterable de la historia: “La historia pasó así...”. La segunda es una argumentación abierta al debate democrático, que se plantea preguntas y que pretende provocar nuevas preguntas: “¿Cuáles fueron las causas y las consecuencias? ¿Cómo lo sabemos? ¿Podía haber sido de otra manera? ¿Cómo escribimos la historia? ¿Cómo argumentamos nuestros juicios históricos?” (p.3)

Por lo que, para llegar a construir esa verdadera apropiación de la historia, desde la criticidad y el reconocimiento de la persona como ser social, se debe recurrir a metodologías que salgan de lo convencional y confieran a los estudiantes un papel activo y participativo.

De esta manera, se evidencia que los obstáculos que sobresalieron al inicio de la unidad didáctica tales como la desmotivación, falta de compromiso, apatía hacia la temática histórica, se fueron superando en gran medida gracias los aportes que ofrece la gamificación, aumentando la motivación por el conocimiento del tema, pero sobre todo al facilitar la reconstrucción de la historia de una forma dinámica por su carácter lúdico.

Al finalizar la unidad didáctica, los estudiantes se identificaron con el relato de la “Leyenda Negra”, situación bastante significativa porque al principio del proceso las posturas que mostraban daban cuenta de forma sobresaliente que se inclinaban a hacia la “Leyenda Rosa”, es por ello que se puede decir que presentaron una evolución en el pensamiento histórico.

Sin embargo, es necesario puntualizar que el propósito principal no era inclinar el pensamiento de los estudiantes hacia la leyenda negra, sino que estos de manera autónoma eligieran la postura más apropiada que ellos consideraban según sus argumentos en cuanto a la realidad de este importante hecho histórico.

En consecuencia, es importante destacar que pensar históricamente invita a situarse como miembro de una sociedad en donde se hace necesario recurrir al pasado para poder entender el presente y proyectar el futuro en la inmediatez del mundo actual, logrando establecer este ejercicio si y solo si se comprende el valor inherente que es para una sociedad estudiar su historia y su pasado.

Durante la implementación de la unidad que se desprende del proceso investigativo, se pudo inferir en espacios educativos, como la escuela, abriendo la posibilidad de generar en los estudiantes un pensamiento histórico, el cual fue potenciado mediante herramientas y estrategias propias del juego en espacios que son netamente académicos

Es así, como la gamificación fue una estrategia dinamizadora y efectiva que motivo a los estudiantes a apropiarse de informaciones y conocimientos de su pasado histórico, mediante la utilización de desafíos, retos, insignias, medallas, puntos y escala de ranking, favoreciendo la competencia.

De modo que dichos elementos le permitieron comprender que jugando se puede aprender, puesto que en su puesta en práctica asumieron un rol participativo, inclinado a la toma de decisiones autónomas, análisis de situaciones desde diferentes perspectivas y búsqueda de soluciones; habilidades que se relacionan directamente con las competencias del pensamiento histórico.

Siguiendo con el planteamiento anterior, se evidenció la necesidad de rescatar para la sociedad la dimensión histórica, ya que esta permitió desarrollar, bajo bases estructuradas, la conducción hacia el pensamiento histórico; cabe destacar que estas necesitan poseer cierto grado de innovación, porque es innegable que vivimos en la edad de tecnología que se encuentra al alcance de un gran número de personas.

Finalmente, se puede decir que fue pertinente vincular la gamificación como metodología aplicada al desarrollo del pensamiento histórico, esta singular alianza se abre entonces dentro del abanico de opciones, como una solución viable para el desarrollo del pensamiento histórico en la actualidad.

Para resumir, se demuestra la relación entre la gamificación y el pensamiento histórico en la siguiente tabla.

Tabla 7. Vinculación de las características de la gamificación con las competencias de pensamiento histórico

<i>Característica de la gamificación</i>	<i>Competencias de pensamiento histórico desarrolladas</i>
<i>Permite conocer la historia más próxima, pero también establecer relaciones con otras realidades.</i>	Conciencia histórico-temporal Interpretación histórica Imaginación histórica
<i>Genera un conocimiento histórico concebido como un conocimiento discutible.</i>	Interpretación histórica Imaginación histórica
<i>Facilita la motivación del alumnado y esto hace que entren con mayor rapidez dentro del contenido problemático de la disciplina</i>	Conciencia histórico-temporal Interpretación histórica Imaginación histórica

Que el alumnado entre dentro del contenido problemático de la disciplina

Conciencia histórico-temporal

Interpretación histórica

Imaginación histórica

Ponen en cuestión el propio concepto de interpretación de la historia enfrentando las fuentes al manual o libro de texto.

Interpretación histórica

Facilitan el protagonismo y la autonomía del estudiante en su propia reconstrucción de la historia

Interpretación histórica

Adaptado de Sánchez Segovia y Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C (2017)

Lo anterior, demuestra que las actividades gamificadas establecen objetivos enfocados a desarrollar competencias, las cuales están vinculadas bajo mecánicas del juego, pero con la finalidad de crear en los estudiantes aprendizajes de carácter conceptual desde dinámicas atractivas, evidenciando rutas y pautas claras hacia la formación del conocimiento.

Cabe destacar el papel importante que cumple la motivación dentro de todo proceso académico, esta debe ser generada para cumplir una meta deseada, es allí donde la gamificación emerge como una herramienta novedosa si se quiere forjar en un espacio educativo el despertar de esta emoción, las características que esta ofrece permiten alcanzar aprendizajes significativos.

7 CONCLUSIONES

El desarrollo del estudio y puesta en marcha de esta investigación ofrece la confirmación de que el proceso ligado al desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de grado octavo de la Escuela Normal Superior Santa Teresita del municipio de Loricá – Córdoba, fue logrado bajo las dinámicas de la gamificación vinculadas al pretexto del “Descubrimiento de América”, la cual permitió la creación de actividades que favorecieron una motivación que contribuyó a la integración de los estudiantes hacia conceptos históricos que anteriormente generaban en ellos apatía y desinterés.

Para dar inicio al estudio investigativo se partió de un diagnóstico que mostró como se encontraban los estudiantes y que representaciones tenían frente al conocimiento de la historia, enfocándolos en el “Descubrimiento de América”, una vez identificadas las concepciones iniciales se dio paso a la creación de la unidad didáctica estructurada bajo los elementos de la gamificación para intervenir las situaciones detectadas. Al momento del desarrollo de la unidad didáctica existieron una serie de momentos que comprenden cómo fue la evolución conceptual de los estudiantes frente a lo propuesto desde la investigación, los cuales dan cuenta del proceso de interiorización y construcción de conocimientos de una forma innovadora, provocando una experiencia positiva en los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior los estudiantes en el primer momento de desubicación demostraron tendencias desinteresadas cuando se les presentó la temática a trabajar; no obstante, cuando se hizo mención de las herramientas a utilizar que integraban dinámicas asociadas al juego y el uso de la tecnología, su postura fue más abierta y amena.

En lo correspondiente al pensamiento histórico, mostraban una visión simple, propio de un estudiante que antes había escuchado ese concepto, carente de argumentos y profundidad temática, sin darle mayor trascendencia a un hecho tan importante como este.

En la medida en que se fue siguiendo el recorrido a través de las actividades gamificadas los estudiantes tuvieron una inclinación, expectativa e interés frente a los hechos y actividades venideras que se les iban mostrando en la unidad didáctica, estas tenían una característica que marcó el proceso ya que se les presentaron dos ópticas diferentes para

ver, entender y analizar cómo sucedió el descubrimiento de América siendo ellos arte y parte de un proceso que conllevaría a una inclinación sustentada desde sus juicios.

Continuando con lo anterior, es preciso señalar que pensar históricamente no es esculcar el pasado y leerlo como comúnmente se acostumbra, remitiéndose a fechas, datos o personajes, sino que es la comprensión de los hechos que propiciaron momentos trascendentales en la historia, los cuales necesitan ser en la actualidad analizados y comprendidos para no caer en la redundancia de repetirlos; una sociedad que es consciente de su pasado procura vivir bajo realidades que le permitan la construcción actual y futura de un mejor porvenir.

Frente a la evolución de los estudiantes se obtuvo que al principio mostraron una posición que se inclinaba a la versión oficial del descubrimiento de América, la cual es enseñada desde las aulas de clases mediante textos literarios, entre otras bibliografías, inclusive los mismos educadores omiten una versión distinta a las ya conocidas, de hecho, si se decide buscar en la web se encontrará que los primeros portales coinciden en los mismos relatos.

De esta manera, cuando una persona logra desarrollar un pensamiento histórico y adquirir una conciencia temporal encuentra en sí mismo la oportunidad, bajo un enfoque diferente, de analizar y comprender las realidades de cualquier acontecimiento.

Con relación a lo anterior, Santisteban, A., González, N., & Pagès, J. (2010), señalan que “la enseñanza de la historia a través de las fuentes históricas ayuda a superar la estructura organizativa de los libros de texto; permite conocer la historia más próxima, pero también establecer relaciones con otras realidades” (p.119).

En conclusión, se puede decir que la estrategia fue exitosa, puesto que las mecánicas y técnicas de la gamificación que ofrecían misiones, retos, puntuación, premios, ranking y regalos, los cuales permitieron que los estudiantes llegaran al objetivo del juego, demostrando una evolución en el pensamiento histórico, plasmando en los resultados obtenidos.

8 RECOMENDACIONES

Una vez concluido el proyecto investigativo, se considera oportuno motivar a las personas interesadas en contribuir con el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con el conocimiento de la historia a hacerlo de forma innovadora, teniendo en cuenta los intereses y gustos de los estudiantes, de manera que sea más fácil lograr que ellos consideren la historia como como hecho interesante y necesario para interpretar su realidad; es por ello que se ofrecen las siguientes recomendaciones:

La gamificación favorece la comprensión y aprendizaje de conceptos de forma dinámica e innovadora, creando una experiencia efectiva en los estudiantes al incorporar elementos que resultan ser llamativos para ellos; no obstante, la creación de una unidad didáctica gamificada requiere de la inversión de mucho tiempo, esfuerzo y creatividad, para poder generar una propuesta que impacte en los estudiantes y los invite a involucrarse en la realización de juegos, retos y misiones que los lleven a asumir un papel autónomo en la toma de decisiones.

Al momento de generar actividades gamificadas se debe tener en cuenta que no son sinónimo del uso de tecnologías digitales, éstas son un importante insumo, pero también se pueden aplicar en espacios donde no se utilice herramientas digitales, recordando que su esencia son las mecánicas del juego en espacios no jugables.

Cuando se les presentan los contenidos y dinámicas a trabajar a los estudiantes se corre el riesgo que no generen un impacto significativo acorde a las necesidades del momento en que se piensa implementar, es por ello que se recomienda utilizar metodologías activas para la enseñanza de la historia y las Ciencias Sociales en general, mantener en constante actualización el currículo manteniéndolo a la vanguardia de lo que la sociedad exige.

Es importante seguir ahondando en la manera de cómo se enseñan los hechos históricos abordando ópticas, caminos y vertientes que le permitan al estudiante tener una visión holística de sucesos en los cuales están inmersos como miembros de una sociedad.

9 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borja Cano, W. S. (2019). Gamificación y el aprendizaje de la actividad física (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Informática y Computación

Carretero, M., Castorina, J. A., Sarti, M., Van Alphen, F., & Barreiro, A. (2013). La construcción del conocimiento histórico. *Propuesta educativa*, (39), 13-23

Guerrero, C. 2011. La incidencia de las reformas educativas en la enseñanza de la historia en Colombia: 1973- 2007. Tesis de Maestría. Maestría en Historia. Bogotá: Universidad Nacional.

Menenses, N. (2019). La gamificación, llave de una mayor productividad y de un aprendizaje más profundo.

Monfort, N., Pagès, J., & Santisteban, A. (2011). ¿Cómo evaluar el pensamiento histórico del alumnado? La evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales, 1.

Ozollo, F.; Gómez, C. y Leo, V. La Gamificación: reinventar el arte de enseñar, jugando. Mendoza, Argentina, 2018

Pages, J. (2009). El desarrollo del pensamiento histórico como requisito para la formación democrática de la ciudadanía. *Reseñas de Enseñanza de la Historia*, 7, pp. 69-91.

Pantoja Suárez, P. T. (2017). Enseñar historia, un reto entre la didáctica y la disciplina: Reflexión desde la formación de docentes de ciencias sociales en Colombia. *Diálogo andino*, (53), 59-71.

Pérez, M. D. M. S., & Trigueros, I. R. CAPÍTULO 40. ¿Gamificar el aula de educación superior? análisis de expectativas sobre gamificación de estudiantes universitarios de lengua extranjera.

Piñeyro, J. C. (2008). La leyenda rosa en el laberinto de Octavio Paz.

Pozo-Serrano, N. La llegada europea a Abya-Yala, la conquista cultural y la invención de América. Una propuesta didáctica a partir de las representaciones sociales del “descubrimiento” y conquista de América. *HISTORIA RENOVADA*, 193.

Santisteban Fernández, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío*, (14), 34-56.

Santisteban Fernández, A. (2017). Del tiempo histórico a la conciencia histórica: cambios en la enseñanza y el aprendizaje de la historia en los últimos 25 años. *Diálogo andino*, (53), 87-99.

Santisteban, A., González, N., & Pagès, J. (2010). Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 115-128.

Segovia, Á. S., & Rubio, J. C. C (2017). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas/Gamification and historical thinking construction: development of skills in gamified activities.

Sorondo, G. S. (2010). *Historia oculta de la Conquista de América*. Ediciones Nowtilus SL.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."

10 ANEXOS

Anexo I Consideraciones Éticas (Carta de Permiso)



Ciudad, fecha
Lorica, Córdoba
31/08/2020

Señor
Hermana Paola Galarza Monroy
Rector
Institución Educativa Escuela Normal Superior Santa Teresita
Ciudad
Lorica

Cordial saludo.

Yo, Michael González Toscano, como estudiante de la Maestría en Enseñanza de las Ciencias de la Universidad Autónoma de Manizales, solicito ante usted permiso para desarrollar dentro de su institución educativa y con los estudiantes de grado 8ºA, la propuesta de investigación denominada *La Gamificación como metodología aplicada en el Desarrollo del Pensamiento Histórico*

Para el desarrollo de la investigación, se recolectará información a través de Gamificación, video juego, video quiz, formularios de google, etc. Vale la pena resaltar que la información se utilizará únicamente con fines investigativos y se manejará la confidencialidad de la misma, al igual que me comprometo a dar a conocer los resultados a la comunidad educativa una vez concluido el proyecto.

Atentamente,

Michael González Toscano
Estudiante de maestría en Enseñanza de las Ciencias
Universidad Autónoma de Manizales

Recibido:
Hra Paola Galarza M.
M.T.
31-08-2020
10:00 A.M.

Fuente: Elaboración propia.

<i>Percepción de los estudiantes en la realización de la unidad didáctica</i>	<i>Si No ¿Por qué?</i>
<i>Demostraron participación</i>	
<i>Les motivó lo trabajado</i>	
<i>Les genera apatía el tema.</i>	
<i>Recomiendan este tipo de estrategia.</i>	

Anexo 2 Ficha de Observación

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3 Preguntas uno y dos del Cuestionario



Pregunta 1

Descubrimiento de América

*Obligatorio

Nombre

Tu respuesta _____

¿En qué Siglo ubicaste el descubrimiento de América? *

- Siglo XV
- Siglo V
- Después del Siglo XXI
- Entre el siglo V y el Siglo XV
- Entre el siglo XV y Siglo XVII
- Entre el Siglo XVII y Siglo XXI
- Entre el Siglo 0 y el Siglo V
- Siglo XVII
- Siglo 0
- Siglo XXI

¿Por qué elegiste esa fecha? *

Tu respuesta _____

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4 Pregunta tres del Cuestionario

¿Cómo crees que sucedió el descubrimiento de América? *

Tu respuesta _____

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5 Pregunta cuatro del Cuestionario

¿De qué manera relacionas el descubrimiento de América en tu vida? *

Tu respuesta _____

Fuente. Elaboración propia.

Relatos de los estudiantes al finalizar la unidad didáctica
<p>Estudiante 1: Profesor me pareció una unidad excelente. Cada una de las actividades aporta a un buen proceso de aprendizaje y amplió mi conocimiento sobre la temática. La estrategia y metodología didáctica que utilizó está perfecta, pues estimuló nuestro aprendizaje a través de búsquedas, juegos, actividades y realmente como estudiante no me aburrí al momento de realizar las misiones, por el contrario, aumentó mi interés y ganas por seguir con el proceso. Hizo un buen trabajo, enriquecedora la experiencia.</p>
<p>Estudiante 2: Profe, la verdad me gustó mucho, logré conocer y a la vez aprender más acerca de todo el tema del descubrimiento de América, alcancé satisfactoriamente todas las misiones y/o actividades, me parece que la metodología es muy buena, practica y eficaz. La verdad, me gustaría que este tipo de método de enseñanza se usara más dentro de clases.</p>
<p>Estudiante 3: Profesor me gustó mucho la actividad ya que se sale de la monotonía de hacer tareas buscar y entregar. Esto fue más didáctico, donde no solo jugamos si no que dimos nuestro punto de vista y me parece que es satisfactorio para nosotros hacer cosas que nos gusten y que aprendamos de ellas de una manera divertida.</p>
<p>Estudiante 4: Bien profe, La actividad fue muy didáctica la manera en que la planteó y el uso de todas las herramientas con las que contó, como el juego. Este me gustó porque nos enseñaba sobre el tema y a la vez nos divertíamos al tratar de pasar los niveles.</p> <p>En general profesor, me pareció excelente y pude ver la importancia y la dedicación que le puso a la actividad profe. Lo felicito y a todos los que lo ayudaron.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 7 Colaborativo sobre el descubrimiento de América



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 8 Resultados Video Quiz



Fuente: Elaboración propia

Anexo 9 Ejemplos de preguntas del Video Quiz

The screenshot shows a video quiz interface. At the top, a green header displays the video title 'La llegada' on the left, a score of '40' with 'PUNTOS' below it in the center, and a timer showing '00:42' with 'TIEMPO' below it on the right. Below the header, a question is presented: '3. Responde a la siguiente pregunta. ¿Por qué se afirma que en América se realizó un proceso de invasión y no de descubrimiento?'. Four radio button options are listed: 'Porque los guerreros llegados exterminaron los pueblos indígenas de la época.', 'Porque el objetivo principal de los europeos era enriquecerse y aumentar los territorios.', 'Porque se evitó que sucediera una mezcla racial para mantener la raza pura.', and 'Porque se respetaron las tradiciones culturales y el saqueo fue solamente económico.'. Below the options are two buttons: 'Volver a ver' and 'Responder'. A video progress bar is visible, showing a timeline from 00:20 to 02:04, with the current position at 01:04. Below the progress bar, the video title 'La llegada' is shown with a 5-star rating and '(1)' next to it. To the right of the title are three buttons: 'Guardar', 'Compartir', and 'Descargar', followed by a three-dot menu icon.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 10 Ejemplos de preguntas del Video Quiz

El pasado al alcance de tu mano

Llegamos a un punto crucial de nuestro viaje por la historia, tuvimos la oportunidad de conocer cómo ciertos historiadores han narrado desde su punto de vista un hecho histórico tan importante como es la llegada del hombre blanco a América, en este preciso momento tendrás tu el poder de decidir que recuento histórico se asemeja mas a la realidad que vivieron nuestros antepasados.

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta _____

Dado el recorrido histórico que has tenido sobre el "Descubrimiento de América" escoge la leyenda con la cual asocies la realidad ocurrida sobre este hecho histórico *



Leyenda Negra



Leyenda Rosa

De acuerdo a la opción que señala justifica tu respuesta *

Tu respuesta _____

Fuente: Elaboración propia.