



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE
GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR
COMPETENCIAS EN LOS ALUMNOS DEL CURSO
VIRTUAL DE HISTORIA DE LA CULTURA, INSTITUTO
TOULOUSE LAUTREC, LIMA**

**PRESENTADA POR
KAREN PATRICIA ZAVALA ZAPATA**

**ASESORA
PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

LIMA – PERÚ

2021



CC BY-NC-SA

Reconocimiento – No comercial – Compartir igual

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE
GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
EN LOS ALUMNOS DEL CURSO VIRTUAL DE HISTORIA DE LA
CULTURA, INSTITUTO TOULOUSE LAUTREC, LIMA.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

PRESENTADO POR:

KAREN PATRICIA ZAVALA ZAPATA

ASESORA:

DRA. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO

LIMA, PERÚ

2021

**USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA
EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN LOS ALUMNOS DEL CURSO
VIRTUAL DE HISTORIA DE LA CULTURA, INSTITUTO TOULOUSE LAUTREC,
LIMA.**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA

Dra. Patricia Edith Guillen Aparicio

PRESIDENTE DEL JURADO

Dra. Maura Natalia Alfaro Saavedra

MIEMBROS DEL JURADO

Dr. Edwin Barrios Valer

Dr. César Herminio Capillo Chávez

DEDICATORIA

A mi amado hijo Raymi, el motor de mi vida.

A mis estimados alumnos que me motivan a ser mejor maestra cada día.

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que me apoyaron en este proyecto, amigos, colegas y a los profesores de la USMP quienes colaboraron en mi formación académica.

ÍNDICE

Portada.....	i
Asesora y Miembros del Jurado.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	8
1.1. Antecedentes de la investigación	8
1.2. Bases teóricas	13
1.2.1. Quizizz como estrategia didáctica de Gamificación	13
1.2.2 Aprendizaje por competencias	26

1.3. Conceptos básicos	32
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	36
2.1. Formulación de Hipótesis	36
2.1.1. Hipótesis General.....	36
2.1.2. Hipótesis Específicas	36
2.2 Variables y definición operacional	37
2.3 Tabla de variables	37
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.1 Diseño Metodológico	40
3.2 Diseño Muestral.....	41
3.2.1 Población	41
3.2.2 Tamaño de la muestra	41
3.2.3 Muestreo o selección de la muestra.....	41
3.3 Técnicas de recolección de datos.....	42
3.3.2 Validación del instrumento	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	46
4.1 Análisis descriptivo de los resultados	46
4.1.1 Resultados del pre- test para el grupo Control y el grupo Experimental, sobre la evaluación de la competencia Conceptual.	46
4.1.2 Resultados pos-test para el grupo control y grupo experimental	47
4.2.3 Resultados pos-test para el grupo Control y el grupo Experimental en la Competencia Procedimental	48

4.2.4 Resultados pos-test para el grupo control y experimental en la competencia Actitudinal	49
4.2.5 Resultados pos-test para el grupo control y experimental en la dimensión Aprendizaje por Competencias	49
4.3 Contrastación de las hipótesis	50
4.3.1 Prueba de Hipótesis General	50
4.3.2 Prueba de Hipótesis Específica 1.....	51
4.3.3 Prueba de Hipótesis Específica 2.....	53
4.3.4 Prueba de Hipótesis Específica 3.....	54
CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1 Discusiones	55
5.2 Conclusiones	59
5.3 Recomendaciones	61
FUENTES DE INFORMACIÓN	63
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable dependiente.....	38
Tabla 2. variable Dependiente.....	39
Tabla 3. Resultados del pre test sobre la competencia conceptual.....	47
Tabla 4. Resultados del pos test sobre la competencia conceltual	47
Tabla 5. Resultados pos test sobre la competencia Procedimental	48
Tabla 6. Resultados pos test sobre la competencia Actitudinal.....	49
Tabla 7. Resultados pos test para la dimensión Aprendizaje por competencias...49	
Tabla 8. Análisis inferencial del Pre test y Pos test	51
Tabla 9. Análisis inferencial sobre la Capacidad Conceptual.....	52
Tabla 10. Análisis inferencial sobre la Capacidad Procedimental	53
Tabla 11. Análisis inferencial sobre la Capacidad Actitudinal	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Muro de inicio del aplicativo Quizizz con temas creados por el docente usuario.	19
Figura 2. Pantalla de edición para crear las preguntas del Quizizz según el tipo de respuesta.....	20
Figura 3. Pantalla de elección del tema del Quizizz y el modo de ejecución antes de invitar al alumno.	20
Figura 4. Elección del tipo de invitación, brinda un enlace y un código específico para unirse al juego.....	21
Figura 5. Captura de pantalla con el ranking de los mejores jugadores del Quizizz.	21
Figura 6. Captura de pantalla para crear aulas y enviar Quizizz asincrónicos	22
Figura 7. Preguntas del Quizizz según el tema elegido con las alternativas de respuesta.....	23
Figura 8. Captura de pantalla para la creación de memes de respuestas correctas	23
Figura 9. Captura de pantalla para la creación de memes de respuestas incorrectas.....	24
Figura 10. Registro del ranking de participación de alumnos después de jugar. ...	24
Figura 11. Registro descargado en Excel del ranking de participación después de jugar.	25

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito establecer en qué medida el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1.

La investigación fue de tipo cuasi experimental, desarrollada con una población de 500 estudiantes del Instituto Toulouse Lautrec y tomando una muestra tipo aleatoria de 23 estudiantes para el grupo control y otros 23 para el grupo experimental.

Las variables analizadas fueron la aplicación Quizizz como Estratégica didáctica de gamificación y el Aprendizaje por competencias. Para la investigación se elaboró una hipótesis general y tres específicas.

Se confirmó la hipótesis general donde el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura. Y se confirmaron las hipótesis específicas. Los resultados dejaron discusiones para posteriores investigaciones científicas.

El estudio concluyó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación si influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura.

Con las pruebas estadísticas respectivas de Wilcoxon y U de Mann-Whitney se corroboró el nivel de significancia en las dimensiones propuestas.

Palabras clave: Aplicaciones digitales, Quizizz, Aprendizaje por Competencias, Estrategias didácticas, Historia de la Cultura, Gamificación, Ludificación, Herramientas TIC, Herramientas tecnológicas.

ABSTRACT

The purpose of this research was to establish to what extent the use of Quizizz as a didactic gamification strategy influences the development of competency learning in the students of the virtual course on the History of Culture, Toulouse Lautrec Institute, Lima, semester 2020 - 1.

The research was of a quasi-experimental type, developed with a population of 500 students from the Toulouse Lautrec Institute and taking a random type of sample of 23 students for the control group and another 23 for the experimental group.

The variables analyzed were the Quizizz application as a gamification didactic strategy and Learning by competencies. For the research, a general hypothesis and three specific ones were elaborated.

The general hypothesis was confirmed where the use of Quizizz as a didactic gamification strategy influences the development of competency learning in the students of the Cultural History course. And the specific hypotheses were confirmed. The results left discussions for further scientific research.

The study concluded that the use of Quizziz as a didactic gamification strategy does influence the development of competency-based learning in the students of the Cultural History course.

With the respective statistical tests of Wilcoxon and Mann-Whitney U, the level of significance in the proposed dimensions was corroborated.

Key words: Digital applications, Quizziz, Competency Learning, Didactic strategies, History of Culture, Gamification, ICT tools, Technological tools.

INTRODUCCIÓN

La educación superior en la actualidad se ha visto en la necesidad de cambiar debido a la inserción de las TIC en la educación, estas son herramientas tecnológicas de comunicación e información que ayudan al proceso de enseñanza y aprendizaje de varias formas destacándose por sus muchas ventajas en el ámbito del procesamiento y adquisición de la información.

Dentro de esta reforma educativa los espacios virtuales han adquirido gran relevancia, ya que permiten al estudiante obviar las fronteras de distancia y tiempo, ya que no es necesario desplazarse a otro lugar para ir a estudiar, ni seguir un horario estricto. Las nuevas plataformas tecnológicas permiten la creación de aulas virtuales dentro comunidades educativas o instituciones que se sirven de ella para impartir un curso.

Es así como el Instituto Toulouse Lautrec, en busca de mejorar la calidad de enseñanza y la satisfacción del estudiante inició el uso de aulas virtuales con la metodología del aula invertida en varios cursos de las carreras impartidas, como es el caso del curso teórico de Historia de la Cultura.

El cambio a esta modalidad se realizó principalmente para responder a la necesidad del alumno de una atención personalizada y dotarlos de mayor libertad para controlar sus tiempos de estudio.

El encuentro de los alumnos con esta nueva modalidad virtual generó en ellos cierto desapego y desmotivación, debido a la costumbre de recibir las clases tradicionales en un aula de forma presencial y ahora enfrentarlos al desconcierto de una metodología donde ellos son los principales encargados de su aprendizaje, sin ningún tipo de fronteras espaciales o temporales más que su interés por aprender.

Los resultados menos favorables de la nueva modalidad fueron la deserción del curso, y el desinterés de los alumnos al no ingresar al aula virtual, ni participar de las actividades planteadas en el curso como foros, tareas y cuestionarios, de donde se obtienen las notas para el promedio final del curso.

Las preguntas que surgieron al respecto fueron ¿por qué el alumno no ingresa al aula virtual? ¿el curso de Historia de la Cultura no es atractivo para ellos? ¿no saben gestionar sus tiempos? ¿se podrán utilizar herramientas TIC para despertar su interés?, ¿se podrá utilizar la gamificación como estrategia didáctica?

En los últimos años la gamificación está siendo un recurso utilizado en diferentes ámbitos, no sólo el educativo, para despertar el interés del usuario y fortalecer los conocimientos adquiridos en un entorno virtual o presencial.

Al investigar sobre la gamificación se encuentran varias estrategias que incluyen aplicaciones digitales como herramientas TIC, que ayudan a gamificar las aulas presenciales y para el presente trabajo el aula virtual.

Dentro de un sin número de aplicativos que se encuentran en la web para gamificar un aula de aprendizaje se destaca la presencia del aplicativo llamado Quizziz, que sirve como estrategia didáctica de gamificación ya que permite una conexión fácil y rápida con las aulas virtuales de plataformas educativas de manera sincrónica y asincrónica, fomentando el interés y la participación de los alumnos en juegos tipo trivia, de pregunta y respuesta.

El Quizizz puede ser utilizada como una estrategia didáctica de gamificación, puesto que utiliza los principios y la mecánica del juego como los objetivos, las reglas, el reconocimiento de niveles, la competencia y la motivación. Manteniendo la idea principal del recurso didáctico de transformar una actividad rutinaria en una experiencia divertida. (Santos y Giberto, 2018, p. 115)

Es así como surgen las preguntas ¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, Semestre 2020 - 1?

¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad conceptual en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020- 1?

¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en capacidad procedimental en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, ¿2020 - 1?

¿De qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad actitudinal en los alumnos del primer ciclo del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, ¿2020 - 1?

Objetivo general:

Determinar de qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1.

Objetivos específicos:

Determinar de qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad conceptual en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020- 1.

Determinar de qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en capacidad procedimental en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, 2020.

Determinar de qué manera el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad actitudinal en los alumnos del primer ciclo del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, 2020.

La presente investigación se justifica de forma práctica ya que la investigación propone estrategias que ayuden a resolver un problema existente.

La importancia y la utilidad de la investigación radica en el componente innovador debido a que se utilizó una estrategia de gamificación como recurso de estimulación y reforzamiento. Además, se propone una nueva estrategia para el proceso de enseñanza- aprendizaje en el aula virtual con la integración de las TIC y la gamificación para despertar el interés en los temas del curso virtual de Historia de la Cultura.

El nuevo conocimiento que se introdujo es la gamificación, que se utilizó como una estrategia didáctica para complementar las clases en el aula virtual, al utilizar una aplicación tecnológica digital, con formato de juego para reforzar los conocimientos adquiridos en el curso según el plan curricular del centro educativo.

La investigación utilizó la aplicación Quizizz, que posee muchos beneficios y particularidades que permiten al docente reforzar los contenidos y temas estudiados de manera práctica y personalizada mostrándole a los alumnos una nueva forma de aprender jugando.

La relevancia de la investigación radica en la introducción de una nueva estrategia didáctica en el aula virtual, que será contrastado con su aplicación dentro un grupo experimental y comparado con los resultados en un aula control que no utilizó la estrategia.

Los beneficios obtenidos fueron el aumento del interés en los temas del curso de Historia de la Cultura, reforzando el conocimiento de datos históricos y culturales de forma lúdica. Implementar una nueva forma de aprendizaje y medirlo a través de las competencias adquiridas después de realizar los juegos.

Los principales beneficiados de esta investigación fueron los estudiantes ya que se beneficiaron aprendiendo y jugando a la vez, es decir se eliminó la carga memorística y el tedio de aprender por obligación y en su lugar se generó un ambiente ameno de competencia lúdica.

Al no resolver el problema planteado en esta investigación el desinterés de los alumnos en el curso se refleja en el abandono del curso o deserción y en la desaprobación de la materia. Al no investigar el problema los estudiantes seguirán mostrando señales de apatía, bajo rendimiento académico y deserción.

Los resultados obtenidos recomiendan su aplicación en otras aulas del curso y extenderlo a otras materias ya que una de las principales estrategias para la diseminación de los hallazgos de la investigación será la publicación de esta, como fuente para el sector docente del instituto y poder introducir su uso en el syllabus del curso dado los beneficios que presenta, caso contrario quedaría en evaluación su implementación.

La viabilidad de la investigación se dio gracias al apoyo del Instituto Toulouse Lautrec que permitió la realización del experimento para la investigación y ser aplicada a dos aulas del curso virtual de Historia de la Cultura.

El tiempo utilizado para el experimento se ubicó en el primer promedio del semestre 2020- 1, los materiales y los recursos utilizados no representaron un problema ya que el curso fue completamente virtual, usándose únicamente medios digitales sin la necesidad de mayor gasto solo el de programar los tiempos y generar un compromiso especial con el alumno.

Fue factible investigar el problema ya que se han hecho varias investigaciones satisfactorias en cuanto sobre el uso de la gamificación en el aula presencial y no existieron problemas éticos para su realización.

La limitación más resaltante de la investigación fue el hecho de que no existen muchas investigaciones relacionadas con el aula virtual. Otra limitación que se presentó al realizar la investigación fue la coyuntura social y política a consecuencia de la pandemia del COVID 19, donde la cuarentena obligatoria hizo de que varios alumnos se retiren del curso por la falta de medios económicos y por las repercusiones de salud, generando mucha tensión y desasosiego entre los

estudiantes. Sin embargo, se observó que la utilización de la estrategia mejoró la motivación y el desempeño de los alumnos a pesar de las circunstancias.

La organización del presente documento fue dividida en cinco capítulos:

Capítulo I, el marco teórico, los antecedentes de la investigación nacionales e internacionales, las definiciones conceptuales y operacionales sobre los temas de gamificación y aprendizaje por competencias, así como los conceptos básicos.

En el capítulo II, se formularon las hipótesis de la investigación, las variables y el cuadro de operacionalización de estas.

El capítulo III, describe la metodología utilizada para el estudio, así como el diseño muestral, la población, las técnicas e instrumentos de investigación y el procesamiento de datos.

El capítulo IV, muestra el análisis de los hallazgos después de aplicado el instrumento y el contraste de las hipótesis, así como su nivel de confianza mediante el uso de los cuadros estadísticos, así como los resultados comparativos de los grupos experimental y de control.

En el capítulo V, contiene las conclusiones y recomendaciones que la tesis propone centrándose en el resultado final del impacto de la gamificación en las aulas virtuales y en los estudiantes, así como las sugerencias de su aplicación a otros semestres de estudio y otros campos de enseñanza.

Finalmente, se podrán observar las referencias bibliográficas, los anexos como cuadros y documentos que sustentan la realización de la presente investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Arias, J. y Morán, L. (2018) en la tesis titulada "Gamificación y Realidad Aumentada como Estrategia Didáctica en el curso de Ciencia y Tecnología para el nivel primario del Colegio Independencia Miraflores - Lima", investigaron como potenciar las estrategias didácticas para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos mediante tecnología en el curso de ciencia y tecnología del colegio Independencia. Por lo cual eligieron los alumnos de 5to y 6to de primaria de la institución educativa ya que eran los que presentaban bajas calificaciones en el curso de Ciencia y Tecnología que contiene temas de mayor dificultad para los alumnos ya que carecían de materiales interactivos para reforzar la teoría. La falta de concentración y desinterés por la materia cambió al innovar las estrategias didácticas ordinarias con el uso de la gamificación y la realidad aumentada, es así como se analizó el impacto positivo que tuvo la utilización de éstos aplicativos al generar mayor participación de los estudiantes después de recibir la información. El tipo de investigación que se empleó en este proyecto fue la investigación aplicada, ya que emplearon conocimientos adquiridos durante la etapa universitaria y lo aplicaron a una problemática específica detectado dentro del sector educativo.

Como resultado se mejoró el proceso de aprendizaje y con los medios interactivos se aumentó la motivación y participación de los alumnos, así como también se logró innovar la metodología de enseñanza de los docentes. Se concluyó que el desarrollo del proyecto aportó positivamente en la institución educativa, a través de mejoras en los resultados de las evaluaciones, logrando mayor cantidad de participaciones durante la clase y mayor motivación por seguir aprendiendo la materia.

Aguilar, P., Briones, J y Córdova, R. (2018) realizaron la investigación titulada “La Gamificación como Estrategia Metodológica y la Gestión de Herramientas Ofimáticas como logro de Aprendizaje en los estudiantes de primer Ciclo, en la Asignatura de Fundamentos De Informática de la Facultad de Administración y Negocios de una Universidad Privada de Lima, en 2018 II”. Su principal objetivo fue describir de qué manera se desarrolla la gamificación como estrategia metodológica, para ello trabajaron con 60 estudiantes del primer ciclo de estudios de pregrado con una muestra tipo no probabilístico por conveniencia y emplearon un enfoque cualitativo de alcance descriptivo con un diseño de investigación-acción. Los resultados mostraron los beneficios de la gamificación, confirmando que esta estrategia favorece el entorno de aprendizaje ya que generó mayores niveles de motivación al involucrarlos en las actividades y desarrollaron mejores conductas al asistir a todas las sesiones de clase, entregar tareas asignadas y participar en los foros dentro de los tiempos establecidos durante el semestre.

Agüero, J. (2016) en la tesis doctoral titulada “Evaluación formativa y Aprendizaje por Competencias en la asignatura de Dibujo y diseño gráfico de los estudiantes de la Escuela de Ingeniería Industrial de la facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de San Martín de Porres, Lima, 2015”. La hipótesis general proponía

una relación significativa entre la evaluación formativa y el aprendizaje por competencias de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la USMP en el año 2015". Dicha hipótesis fue contrastada y comprobada a través del uso de un diseño no experimental, de nivel correlacional. Se aplicaron tres instrumentos, una prueba para medir los contenidos conceptuales, una escala Likert para los procedimentales y para los contenidos actitudinales se utilizó una encuesta. La metodología que emplearon tuvo un enfoque cualitativo de alcance descriptivo con un diseño de investigación-acción, donde los resultados mostraron que los niveles de logro de los estudiantes mejoraron con el uso de la gamificación, confirmando que la estrategia favorece el entorno de aprendizaje.

Barreto, T. (2016) trabajó la investigación titulada "Influencia de la Evaluación educativa en el Aprendizaje por competencias de los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento de la Facultad de Ingeniería Mecánica, Electrónica y Ambiental de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur - UNTELS – 2014 - II" buscando como objetivo principal mejorar la evaluación educativa mediante el uso de las competencias de aprendizajes. Para ello trabajó con 124 estudiantes del quinto ciclo de la asignatura de Emprendimiento. Utilizó un diseño no experimental, explicativo - causal y de enfoque cuantitativo. Utilizó dos instrumentos de verificación diagnóstica, una encuesta para docentes y una encuesta para estudiantes, de donde obtuvo resultados que confirmaron las hipótesis generales y específicas, además de comprobar la influencia entre las variables. Por ende, se concluyó que el aprendizaje por competencias es más eficaz en los programas de aprendizaje, dejando gran satisfacción en el docente como en los estudiantes durante la asimilación de los nuevos conocimientos.

González, A. (2017). Desarrolló una investigación titulada “La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria”. El objetivo principal de la investigación fue aumentar la motivación del alumnado para el aprendizaje de la lengua inglesa, por ello diseñó un proyecto con actividades y elementos motivadores como los juegos de mesa tradicionales, utilizando el juego de La Oca y la aplicación digital Plickers y ClassDojo, para el curso de inglés con alumnos del 2º de Educación Primaria del centro educativo Sagrado Corazón HH Salesianas de Burgos (España). Trabajaron con un grupo de 24 alumnos para investigar la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje apropiado y cómo se aplica la gamificación al aprendizaje dentro del aula (presencial) como un recurso educativo. Para obtener datos objetivos, los alumnos realizaron una encuesta muy sencilla que consistía en colorear las respuestas correctas al final de cada sesión. Finalmente, como resultado de la investigación se pudo llegar a comprender el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y como mejora la motivación en el alumnado el hecho de aprender jugando, al superar los desafíos y alcanzando las metas propuestas.

Macías, A. (2017) en la tesis “La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas” este trabajo de investigación planteó como objetivo principal implementar la estrategia de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Matemáticas a través de un LMS (sistema de Gestión de aprendizaje) o el uso de plataforma virtual, con la finalidad de favorecer el desarrollo de la competencia matemática al plantear y resolver problemas con 42 estudiantes del 1ero de BGU de educación secundaria, Guayaquil - Ecuador. Se realizó un estudio de corte descriptivo y correlacional de nivel pre- experimental, con un enfoque Mixto (Cuantitativo y

Cualitativo), para explicar cómo influyó el uso de la estrategia de Gamificación a través de la plataforma Rezzly, como innovación educativa en el desarrollo de la competencia matemática al plantear y resolver problemas. Como conclusión logró los objetivos generales y específicos donde observó el incremento del nivel de motivación de los participantes.

Ormaetxea, J. (2018) presentó la tesis titulada Integración de la Gamificación a través de las TIC en el aula de 1º Bachillerato, donde presentó una propuesta de intervención mediante la integración de la gamificación como un elemento innovador en la educación, así como lograr mayor participación y motivación del alumnado e introducir la competencia digital como elemento fundamental en la sociedad de la información. Si bien no pudo implementar la estrategia en el aula, la investigación se planteó objetivamente para los alumnos del 1er grado de bachillerato desarrollando sesiones con la integración de herramientas TIC en el aula de Dibujo Técnico, utilizando la gamificación dentro de la asignatura. Finalmente, con la realización de esta propuesta se logró alcanzar los objetivos principales, ya que la investigación cuenta con postulados teóricos sobre la gamificación, la propuesta de un proyecto adecuado en base al currículo escolar y la planificación de las sesiones de las clases con un diseño diferente del tradicional introduciendo los juegos educativos y vinculándolos a la asignatura técnica.

Abreu, M. (2018) en la tesis titulada “La gamificación en la ESO: ¿una herramienta de motivación en el proceso de enseñanza/aprendizaje del alumno?”. Desarrolló como principal objetivo, como el uso de la gamificación puede motivar al alumnado, por lo que contó con 25 alumnos de un curso de 4º de secundaria de ESO (Barcelona), para comprobar su hipótesis utilizó los elementos propios de los videojuegos como misiones, retos, puntos, puntos extras y premios, además

incorporó el aplicativo Kahoot, utilizado como un medio de evaluación en lugar de exámenes tradicionales. También utilizó el aplicativo Classcraft para gestionar el comportamiento de la clase. El estudio comparó, mediante gráficos, las notas obtenidas en dos grupos diferentes, que fueron evaluados de forma tradicional (examen) vs el grupo gamificado (juego), para determinar si el uso de las aplicaciones educativas ha influido de manera positiva en los resultados. Una de las conclusiones más importantes que recogió esta investigación es que a la hora de gamificar es imperativo definir los objetivos que se quieren cumplir, lo que se quiere lograr al usarla. Otra conclusión fue que el aplicativo Kahoot generó un mayor nivel de competencia al mostrar un ranking con los tres primeros puestos y que el uso de Classcraft mejoró la motivación de los alumnos para trabajar de forma colaborativa, ordenada y con mayor grado de atención y concentración.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Quizizz como estrategia didáctica de Gamificación

Para desarrollar la variable Quizizz como estrategia didáctica, debemos iniciar con la definición del concepto Gamificación ya que Quizizz es una herramienta de Gamificación que se aplicará como estrategia didáctica de aprendizaje.

La Gamificación

La definición de Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguía (2017) nos dicen que “La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios”.

Sin embargo, existen otros autores como Perdomo y Rojas (2018) que utilizan el término Ludificación como traducción del término original en inglés “Gamification” y que la definen como “La implementación de elementos provenientes de los juegos en ambientes diferentes a los mismos”.

García, Pérez y Torres (2018) mencionan que es importante recalcar que la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”, ni tampoco es lo mismo referirse al término para señalar el aprendizaje a través de videojuegos, de aplicaciones móviles (App) o de cualquier otra Tecnología de Información y Comunicación (TIC); sino que se trata del uso de elementos con diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos. (p. 62)

Las definiciones han ido aumentando con el tiempo puesto que las investigaciones sobre el tema también se han acrecentado al ser usados por diversos sectores como el empresarial, el comercial, el educativo, los medios de comunicación, el marketing, el sector cultural o el personal.

Herrera (2017) menciona que se ha tomado conciencia de la importancia de los medios lúdicos ya que logran facilitar la implicación y el interés de los participantes en diversos temas, puesto que hoy en día de forma voluntaria e involuntaria somos usuarios y consumidores de diversos medios tecnológicos.

De los autores mencionados anteriormente destacamos que se debe saber utilizar los elementos propios del juego para poder llevarlos a otro contexto, cumpliendo con las connotaciones que se produce al jugar. Finalmente, Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que la “Gamificación es tratar de que se haga lo que no siempre apetece, usando para ello el juego”.

La Gamificación en la Educación

El uso de la gamificación en la educación se está propagando rápidamente ya que se han observado importantes resultados relacionados con la motivación del estudiante, logrando cambios sobre su actitud y compromiso al realizar ejercicios y actividades que normalmente generaban tedio o cansancio para ser transformados en algo entretenido, por ello hay varias investigaciones que demuestran su utilidad dentro y fuera del aula al ser aplicadas como recurso o estrategia didáctica.

Si bien la palabra gamificación tiene un vínculo con la del inglés game, que significa juego, cabe destacar que existen los llamados “Serious Games” que no forman parte de la definición de gamificación o de la acción de ludificar ya que estos tienen una finalidad específica para lograr un aprendizaje concreto y no sirven mejorar una actividad al hacerla más divertida. (Rodríguez y Santiago,2015).

Por ende, una de las cualidades que distingue a la Gamificación según Herrera (2017) es la misma que se obtiene con los materiales didácticos, es decir que genera ante todo un aprendizaje significativo. Es así como se fundamenta en el hecho de alejar el aburrimiento con una propuesta de diversión y para lograr el interés del alumnado.

Cuando tenemos como reto el aprendizaje surgen muchas respuestas que tratan de lograr mejoras y acercamientos didácticos por ende Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que “la Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos”. Ellos en su estudio mencionan a la investigadora cognitiva Daphne Bavelier quien evidenció las ventajas que nos aporta el juego en el desarrollo de ciertas habilidades y capacidades como la mejora de la visión y

generar mayor atención a la hora de ejecutar una tarea determinada, como la capacidad de hacer varias cosas a la vez, conocida como la multitarea. (Rodríguez y Santiago,2015, p.10)

Al utilizar la gamificación para crear un atractivo durante el aprendizaje se incluyen los elementos que constituyen el juego, la competencia, el reto, la recompensa, las reglas y la atención de estar preparado para no perder. Por ende, los jugadores deben conocer todas las reglas y respuestas para sacar ventaja.

Cuando los participantes se enfrentan a objetivos, reglas y beneficios, hace que su interés por la actividad aumente, esto se apoya siempre al componente visual que debe ser atractivo y dinamizador, como los elementos propios del juego. (Perdomo y Rojas, 2018)

García, Pérez y Torres (2018) mencionan que la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción, que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competencia. (p. 62)

La gamificación en la educación implica modificar los elementos tradicionales didácticos que se encuentran en el diseño instruccional obligatorio que brinda el estado, que generalmente busca objetivos medibles en notas mas no se toman en cuenta los factores que llevan a conseguirlas, por ello Ortiz, Jordán y Agredal (2018) concluyen a favor de los beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción.

Si se trabajara un diseño curricular basado en los principios de la gamificación este se enfocaría en mantener el interés de los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje evitando de que se convierta en algo aburrido o sin sentido ya que se utilizaría la motivación intrínseca que posee la dinámica del juego, que invita y persuade en lugar de obligar (Ortiz, Jordán, Agredal, 2018)

Valderrama (2015) menciona que, “la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae”. Nos implicamos en una acción lúdica y podemos aprender en ella porque nos motiva a participar en una dinámica más relajada y libre a pesar de que implica respetar ciertas reglas.

Beneficios de la Gamificación

Uno de los beneficios más resaltantes de la gamificación en la educación es sin duda el efecto motivador que tiene para los estudiantes alejarse del tedio y la frustración del aprendizaje tradicional y cambiarlo por diversión y sonrisas. Oriol (2015) menciona que jugar es libertad, pero dentro unos límites, se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse.

Hablar de juego es sinónimo de entretenimiento, pero además lleva implícito el sello de la organización y seguimiento de las reglas que conducen a su vez a las metas o logros y la satisfacción de competir para ganar.

Para Ortiz, Jordán y Agredal (2018) otros beneficios serían la libertad para fallar, el feedback y el progreso gradual. Con el juego se aleja la seriedad de hacer la tarea por obligación, en el intento de ganar te permites fallar sin miedo, aprendiendo mediante ensayo y error. El feedback se obtiene con el examen del propio

desempeño durante el juego. El progreso se observa en un ranking de puntos o en marco histórico de logros.

Otros beneficios serían la mejora de la atención ya que se debe mantener la concentración para obtener mejores resultados al estar dentro de una competencia por ganar y el aumento de la fortaleza moral como mencionan Rodríguez y Santiago (2015).

La Gamificación aumenta nuestra fortaleza moral con cada pequeña victoria y con cada nuevo aprendizaje, y hace que las tareas se conviertan en más y más fáciles y vayamos a por nuevas dificultades. Pero también desgasta la resistencia que oponen las tareas, metafóricamente hablando, ya que dejan de intimidarnos y de producirnos pereza al hacerse más divertidas o “disfrutables”. (p. 10)

Bajo el enfoque por competencias, los agentes educativos encargados de los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser competentes en cuanto al ejercicio del diseño y/o planificación de una clase, así como también en la operacionalización de situaciones de carácter didáctico. Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza. (Alonso-Tapia, 1997, p.13)

En este caso Quizizz se plantea como una estrategia de aprendizaje donde el enfoque por competencias se ha desarrollado según el establecido de acuerdo con la currícula estudiantil de semestre 2020 - 1 de TLS para el curso de Historia de la Cultura que se lleva de forma virtual. Donde las competencias fundamentales que debe lograr el alumno son las conceptuales ya que se trata de un curso teórico.

La aplicación Quizizz

La herramienta que se ha escogido para gamificar el aula virtual del curso de Historia de la cultura es la aplicación Quizizz, que se encuentra de forma libre en la web (<https://quizizz.com>). Ávila, Flores, Rojas y otros (2019) mencionan que Quizizz “es una plataforma online y gratuita que permite crear evaluaciones de acuerdo con el ritmo de trabajo de cada estudiante”.

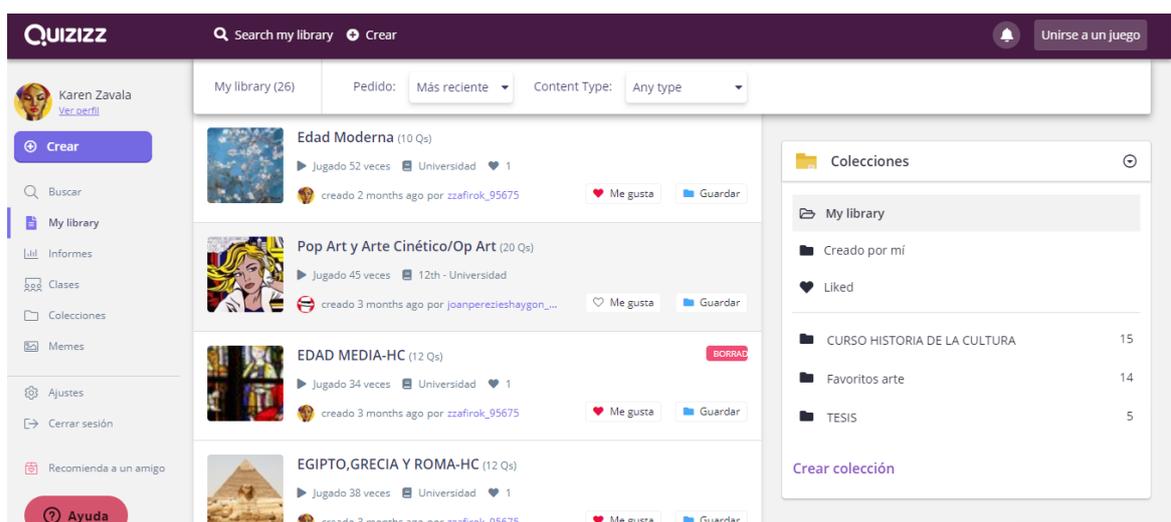


Figura 1 Muro de inicio del aplicativo Quizizz con 4 temas diferentes creados por el docente usuario.

Se trata de un aplicativo web de carácter lúdico que permite crear un juego tipo trivia, con preguntas elaboradas por el docente que se inscribe en la página del aplicativo. Al estar suscrito tienes la opción de utilizar Quizizz elaborados por otras personas y que están categorizados para acceder a ellos por un buscador de palabras con temas en general, como literatura, psicología, matemáticas, etc.

Cada Quizizz se crea utilizando plantillas preestablecidas o formatos de diseño que te permiten introducir imágenes, tipos de respuestas como las de opción múltiple, verdadero o falso, entre otros.

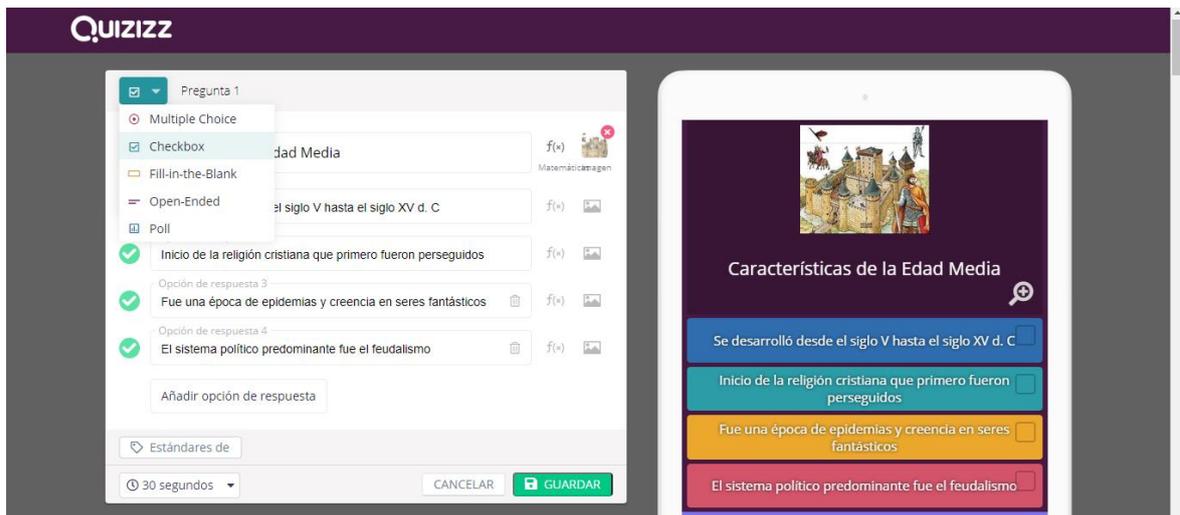


Figura 2. Pantalla de edición para crear las preguntas del Quiz según el tipo de respuesta.

Los Quizizz pueden ser usados como si fueran pruebas o exámenes de conocimientos, ya que la aplicación ofrece tres modos de juego, el clásico que es el tipo trivia, el modo equipo que separa los alumnos en grupos para competir y el modo examen individual.



Figura 3. Pantalla de elección del tema del Quiz y el modo de ejecución antes de invitar al alumno.

El profesor elige el Quiz que se va a desarrollar e invita a los alumnos mediante un enlace que brinda la aplicación o con un código de acceso específico para el quiz, estas invitaciones son compatible con todos los formatos de los dispositivos digitales. (Moncada, 2017)



Figura 4. Elección del tipo de invitación, brinda un enlace y un código específico para unirse al juego.

Los alumnos deben ingresar uno a uno a jugar a través de cualquier dispositivo con conexión a internet como Tablet, celular, portátil o PC, al entrar todos los alumnos invitados, el profesor da comienzo al juego, en este caso la actividad se realiza de forma sincrónica es decir todos al mismo tiempo, pero también tiene la opción de participar de forma asincrónica, donde el profesor especifica un rango de tiempo para que los alumnos puedan desarrollar el Quizizz. En ambas opciones el profesor recibe un detallado informe de los puntajes, tiempos, márgenes de error y ranking de los alumnos participantes. (Moncada, 2017)

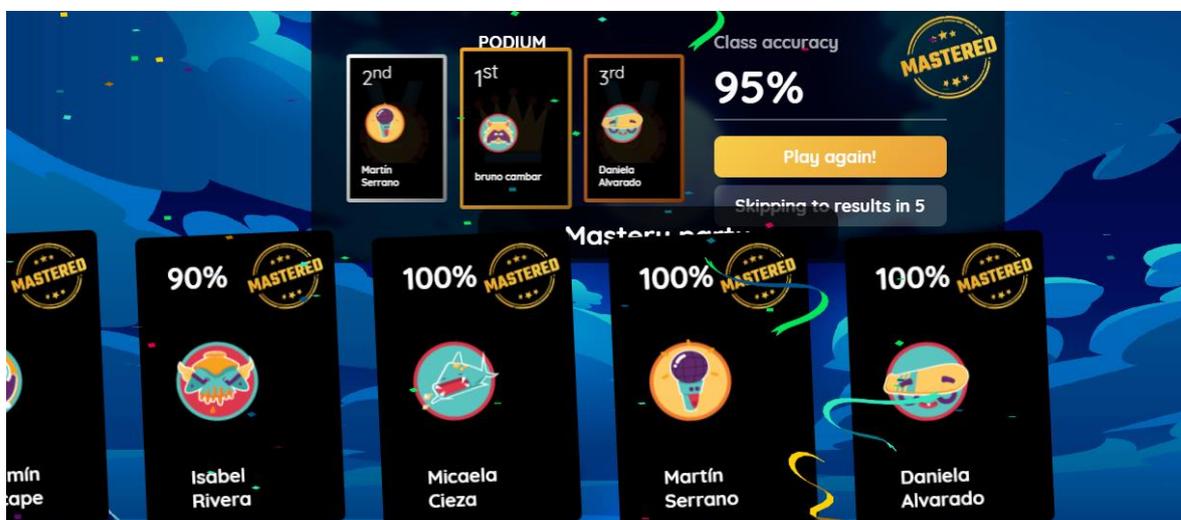


Figura 5. Pantalla con el ranking de los mejores jugadores del Quiz.

Aspectos del Aplicativo

Se eligió Quizizz para esta investigación porque puede ser utilizada eficazmente en el aula virtual, además de la presencial, ya que dispone de un sistema de comunicación sincrónico y asincrónico que facilita la interconexión con otras plataformas educativas como Google classroom, entre otros.

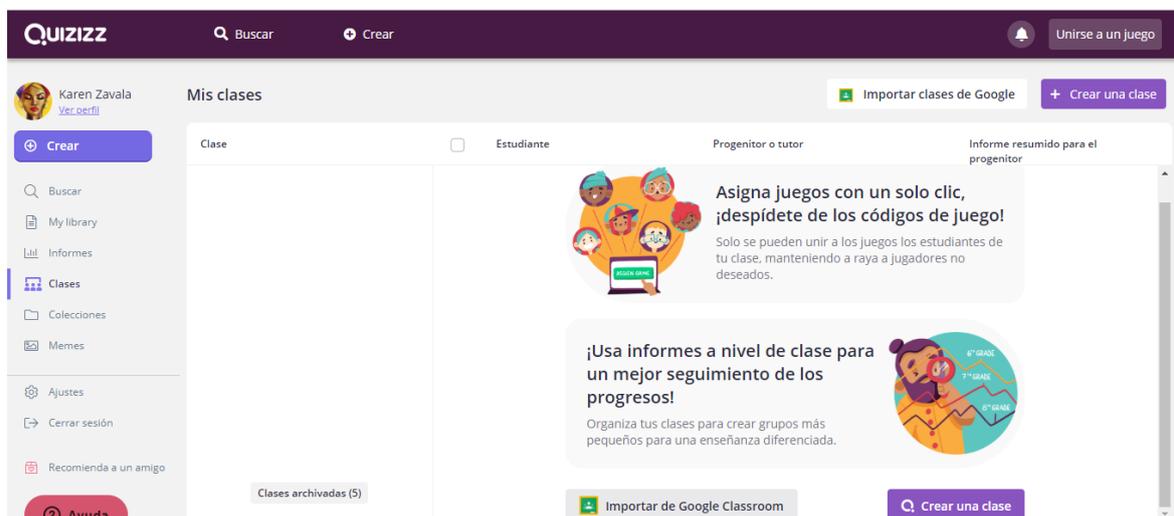


Figura 6. Pantalla para crear aulas específicas y enviar Quizizz asincrónicos

La aplicación Quizizz permite al docente elaborar un juego con preguntas en base a los temas desarrollados en el rol de estudios, dando la opción de un reforzamiento significativo de la materia teórica, como una opción lúdica de evaluación que permite recoger datos de acierto y de velocidad, así como generar una amistosa competencia y el deseo de aprender convirtiéndose en una forma disruptiva de formación educativa. (Peña, 2018)

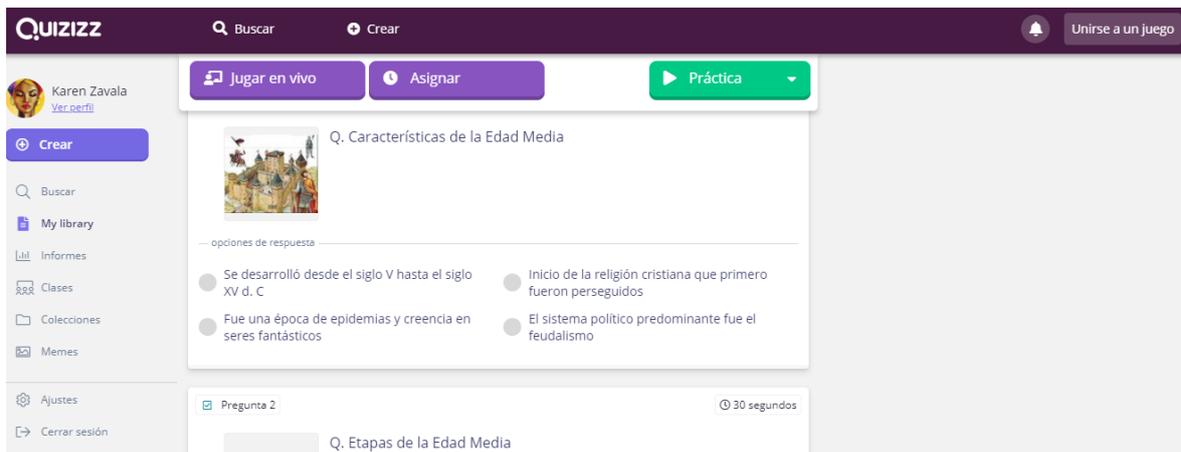


Figura 7. Preguntas del Quiz según el tema elegido con sus alternativas de respuesta.

El aplicativo Quizizz permite introducir memes o mensajes divertidos que aparecen después de que el alumno elige una respuesta acertada o errónea, durante el juego. Los memes son mensajes motivadores y jocosos que se encuentran prediseñados, pero también se pueden crear y hacerlos de forma personalizada.

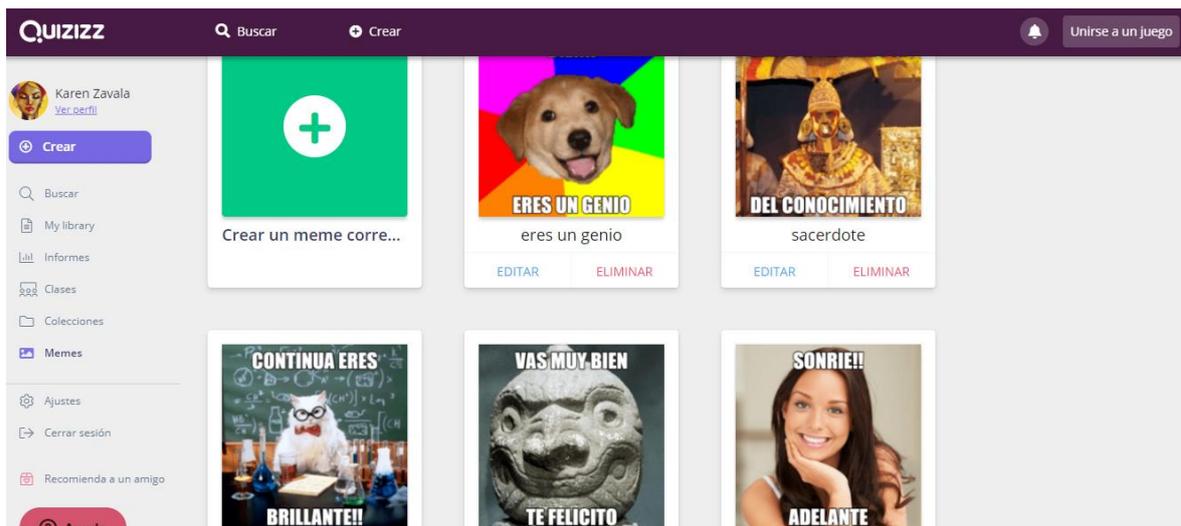


Figura 8. Pantalla de creación de memes para respuestas correctas.

Al crear los memes se deben usar temáticas positivas para alentar a los que responden correctamente y otras para motivar a los que fallan. Los memes se caracterizan por tener una imagen simpática con expresiones alegres o tristes y son reforzadas con un mensaje escrito.

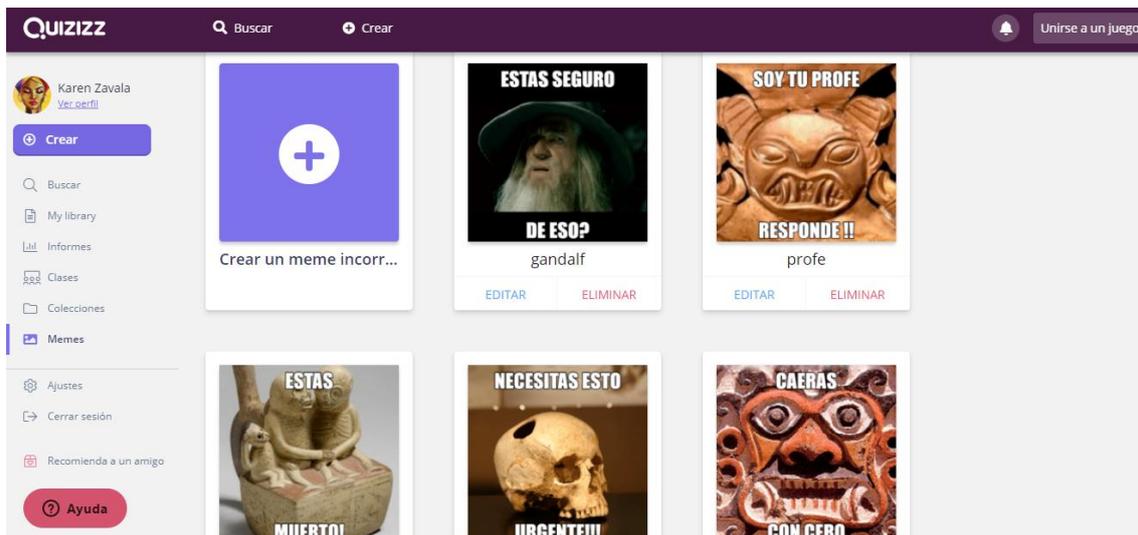


Figura 9. Pantalla de creación de memes para respuestas incorrectas.

El docente encargado recibe un registro inmediato con el ranking de los estudiantes que han participado del juego lo cual permite realizar un feedback con las respuestas de cada estudiante o de las preguntas que más fallaron en grupo. El registro detalla las respuestas en porcentajes según su nivel de error o acierto y así como el nivel alcanzado dentro del grupo.

Nombre	Puntuación	Precisión	Correo electrónico a progenitor
Grecia Del Castillo	11	92%	11800
Evelyn Veliz	12	100%	11515
Angel Vargas Padilla	11	92%	10305
Johan Sullca	10	83%	9810
Alonso Medina	11	92%	9810
Jazmin Berastain	10	83%	9110
Antony Salazar	6	50%	6490
Lucero Aguilar Ocampo	8	67%	6420

Figura 10. Registro del ranking de participación de alumnos después de jugar.

El aplicativo entrega resultados y reportes sobre la puntuación y el porcentaje de precisión y se pueden descargar en formato Excel, donde se especifica la respuesta de cada estudiante en cada pregunta. Además, una vez contestado el cuestionario, los estudiantes también pueden revisar sus respuestas y realizar una autoevaluación inmediata. (Ávila, et al, 2019, p. 20)

Questions	Class Level			Mónica	Martin Serrano (Martin Serrano)	Lizeth	bruno tonseca (bruno tonseca)	Micaela	Jean Pierre	Alejandro	daniel
	# Correct	# Incorrect	# Unattempted								
La prehistoria se divide en dos etapas principales y la siguiente imagen pertenece a la etapa donde el hombre era nómada.	12	6	0	Paleolítica	Paleolítica	Paleolítica	Paleolítica	Paleolítica	Neolítica	Paleolítica	Paleolítica
El período en el cual el ser humano se vuelve sedentario gracias a la invención de la ganadería y el desarrollo de la agricultura.	11	6	1	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico	El Neolítico
La siguiente imagen naturalista que se ubica en las cuevas de Altamira en España, corresponde al llamado arte...	16	1	1	Rupestre	Rupestre	Rupestre	Rupestre	Rupestre	Rupestre	Rupestre	Rupestre
La siguiente imagen del arte rupestre muestra representaciones de tipo...	10	7	1	Esquemático del Neolítico	Naturalista del paleolítico	Esquemático del Neolítico	Esquemático del Neolítico	Esquemático del Neolítico	Esquemático del Neolítico	Esquemático del Neolítico	Esquemático del Neolítico
La siguiente imagen de pintura rupestre realizada con minerales y carbón que representa toros perfectamente...	7	10	1	Lascaux - Francia	Lascaux - Francia	Lascaux - Francia	Lascaux - Francia	Altamira - España	Lascaux - Francia	Altamira - España	Altamira - España
Mientras la pintura rupestre muestra pinturas sobre piedras el arte que se realiza con incisiones sobre la piedra se denomina...	9	11	1	Petroglifo	Petroglifo	Geoglifo	N.A.	Petroglifo	Petroglifo	Petroglifo	Geoglifo
La siguiente escultura a mobiliaria que está relacionada a rituales de fertilidad es denominada Venus de...	6	9	0	Villendori	Villendori	Villendori	Villendori	Villendori	Villendori	Brasempouy	Lausset
El siguiente monolito que se encuentra clasificado en la tierra y relacionado a cultos solares se denomina...	8	10	0	Menhir	Menhir	Menhir	Stonehenge	Menhir	Dolmen	Menhir	Dolmen
El siguiente monumento funerario tipo mesa de piedra es denominada...	6	12	0	Dolmen	Dolmen	Dolmen	Dolmen	Stonehenge	Menhir	Stonehenge	Dolmen
Stonehenge es un monumento megalítico formado por...				Crómlech	Menhir	Dolmen	Stonehenge	Dolmen	Stonehenge	Menhir	Crómlech

Figura 11. Registro descargado en Excel con el ranking de participación después del juego.

Quizizz como estrategia didáctica

Al hablar de Quizizz como estrategia didáctica encontramos que Díaz (1998) define las estrategias didácticas como “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19).

El uso de Quizizz como estrategia didáctica permite un aprendizaje significativo ya que libera al alumno de la seriedad de un examen transformándolo en una actividad lúdica que les permite competir entre ellos y autoevaluarse durante el ejercicio.

Las estrategias didácticas contribuyen de manera positiva al desarrollo de las competencias de los estudiantes. La elección, con respecto a qué estrategias aplicar en clases depende, como indican Díaz y Hernández (1999), de dos elementos clave: el momento de la clase en que se desarrollará la actividad, ya sea durante el inicio, desarrollo o cierre, y la forma en cómo se presentarán dichas estrategias, al momento de uso. (p.15)

Para la presente investigación Quizizz fue planteada como una actividad final para reforzar el conocimiento adquirido de los materiales brindados en el aula virtual y despertar el interés del alumno por investigar más sobre los temas desarrollados en el primer promedio.

Barreto (2016) menciona que, al momento de elaborar una estrategia didáctica, es necesario que el docente tenga en cuenta que una competencia no se adquiere por un envío de conocimientos, sino que implica un conjunto de saberes que se conjugan en el momento mismo de la acción.

1.2.2 Aprendizaje por competencias

Definir la variable de aprendizaje por competencias nos lleva a considerar el tema del cambio de pensamiento actual sobre el aprendizaje ya que en los últimos 20 años el paradigma educativo ha cambiado hacia la observación de las competencias, los saberes complejos y cómo se establecen relaciones entre ellos, para consolidarse en aprendizajes que sirven para enfrentar los retos de la vida. (Ríos y Herrera, 2017 p. 1027)

Vale destacar que existen dos perspectivas distintas desde la dinámica educativa, que será, analizadas, una que tiene que ver con ser competente, como el dominio

de la acción y otra que tiene que ver con tener competencias, que está más bien relacionado a los recursos adquiridos.

Definiciones de Competencia

Charria, Sarsosa, Uribe, López y Ortiz (2011) definen competencia como “los conocimientos que tiene una persona, así como las habilidades que tenga para aplicar sus conocimientos de la manera más adecuada y consiguiendo resultados óptimos, lo convierten en un experto, sujeto competente o adecuado para un contexto determinado”.

Tejada (2012) menciona que “Las competencias son saberes combinados que integran el ser, el saber hacer y el saber estar” y deben ser entendidas como un saber combinado de conocimientos, procedimientos y actitudes que solo pueden ser observadas, medidas y evaluadas durante la experiencia. Por ende, tienen un carácter dinámico ya que se desarrollan a lo largo de la vida, donde se establecen relaciones entre la teoría y la práctica. (p. 21)

Las definiciones anteriores nos resaltan que los aprendizajes surgen de forma separada y que se solo se puede observar la competencia al momento de enfrentarse a situaciones reales.

Al hablar de una educación basada en competencia se debe destacar el enfoque sistemático del desarrollo de habilidades y puede ser medido por una evaluación que permita ver el desempeño integral durante el desarrollo de una tarea. (Burrola, 2018, p 28)

La competencia académica integra diversas competencias que están ligadas a los diferentes conocimientos y habilidades que se desarrollan durante la etapa de

formación académica, lo que implica una acción encaminada hacia el aprendizaje significativo. (Charria, et al, 2011)

El aprendizaje significativo es el fin más importante de la educación ya que muestra la repercusión de todo el proceso de aprendizaje en el individuo y como este supervive y evoluciona en diferentes situaciones. Promover la búsqueda de información, la curiosidad, la resolución de problemas y hacer uso de lo aprendido, es decir transferir los aprendizajes, conduce al aprendizaje significativo y, con ello a la interiorización de valores en los estudiantes. (Sansevero, Lúquez y Fernández, 2006, p.291)

El modelo educativo basado en Competencias plantea el reto de lograr estimular la creatividad, la innovación, la potencialidad que tiene el ser humano para ir más allá de lo que la cotidianidad demanda y crear su propio futuro. (García 2011, p 10)

Loayza (2018) indica que el aspecto innovador de la formación basada en competencias se destaca al conseguir el logro de los aprendizajes esperados en los estudiantes a partir de la autoformación, especificando una subdivisión de competencias en conceptual, actitudinal y procedimental.

Competencia conceptual

Las competencias conceptuales son las adquiridas mediante la memorización de datos y hechos, la relación de los elementos y sus partes, discriminar, comparar, etc. Se trata del saber intelectual que posee cada individuo. El aprendizaje de contenido o de tipo conceptual implica objetivos dirigidos al conocimiento. (Morales, M., García, P., Campos, R. y Astroza, C., 2013, p 15)

Travi (2003) menciona que, si bien antes se consideraba como contenido solo a la información o datos, en la actualidad se amplía su significado para hacer referencia a nociones, habilidades, actitudes, métodos y procedimientos, de los cuales se distingue el contenido conceptual como el vinculado con la comprensión del objeto de la disciplina y sus fundamentos, así como la tendencia a favorecer un pensamiento crítico y relacional.

Los contenidos conceptuales según Barredo (2016), están integrados por los principios, leyes, enunciados, teoremas y modelos que deben ser interrelacionados con otros conceptos, a través de la interpretación y teniendo en cuenta los conocimientos previos que trae consigo cada persona sobre temas específicos y generales.

Los conocimientos conceptuales para Latorre (2017) son un conjunto de ideas, que no tienen que ser aprendidos en forma literal, sino abstrayendo su significado esencial para poder identificar las características y las reglas que las definen y componen. Es así como podemos entender que la competencia conceptual es un saber único y personal, que está marcado por los conocimientos que permiten ejercer una acción adecuada a través de la racionalización e interpretación de los contenidos.

En la presente investigación la competencia conceptual será evaluada a través de un instrumento que medirá la apropiación de los contenidos conceptuales que el curso incorpora en el syllabus y que los estudiantes deben asimilar con el material didáctico que se les proporciona en la plataforma virtual y aprovechando el recurso de gamificación que se introdujo en el grupo experimental.

Competencia Procedimental

Morales, Et.al. (2013) Mencionan que esta competencia está relacionada a la acción de saber hacer, es el aprendizaje de procedimientos y procesos, por tanto, es un paso posterior a la adquisición de datos y conceptos. Para el desarrollo de esta competencia se debe seguir una serie de acciones para lo cual se requiere la adquisición de habilidades y destrezas. Los elementos que intervienen para esta competencia no se desarrollan aisladamente, se asocian a los conocimientos y a los valores adquiridos.

De lo mencionado anteriormente podemos rescatar que la competencia procedimental está ligada a la conceptual ya que como menciona Latorre (2017) los contenidos procedimentales permiten realizar con éxito los procesos de adquisición de información y, a partir de ahí, producir conocimientos. Entendemos que se trata de todas las metodologías utilizadas y aprehendidas para lograr la asimilación de un determinado saber.

Los contenidos procedimentales son el conjunto de acciones que facilitan el logro de las competencias. Los estudiantes al ser evaluados deben tener la capacidad de ejecutar acciones en base a las habilidades intelectuales, destrezas, estrategias y procesos que han adquirido. (Barreto, 2016, p.39)

Travi (2003) menciona que, al definir los procedimientos como un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a la realización de una meta, un procedimiento se transforma en un contenido procedimental cuando el docente decide enseñarlo para que el alumno lo aprenda.

Para la presente investigación los alumnos recibieron instrucciones para procedimentales para participar de las actividades curriculares y se midió el nivel de logro alcanzado después de realizarlas.

Competencia Actitudinal

Esta competencia tiene que ver con las actitudes y los valores que desarrollan cada individuo después de adquirido el aprendizaje de conceptos y procesos, permitiendo valorar la adecuada aplicación de habilidades y destrezas ante un determinado problema.

Según Barreto (2016) las competencias pueden evaluarse como un conjunto de contenidos y en el caso de los contenidos actitudinales menciona que los valores se deben encontrar mencionados en la currícula estudiantil de manera explícita.

Analizar los contenidos actitudinales implica reconocer que entendemos por actitud es así como Travi (2003) citando a Medaura (1987) menciona que una actitud es una disposición interna de tono emocional que puede ser de aceptación, de rechazo o de indiferencia, por tanto, no es una conducta propiamente dicha sino una preparación para actuar.

Según Latorre (2017) la actitud es una conducta en potencia ya que las actitudes son predisposiciones para actuar pero que están sometidas a cambios, muchas veces, impredecibles. Tanto los valores como las actitudes surgen y cambian por la acumulación de experiencias o de información adquirida de forma personal, grupal o social.

Para la presente investigación la competencia actitudinal es evaluada mediante un instrumento que mide las actitudes de los estudiantes mediante el nivel de logro de las actitudes mostradas al ejercer las actividades propuestas.

Finalmente se entiende que, ser competente implica un dominio de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales. Se debe tener la capacidad de disponer de ellas adecuadamente al desarrollar una actividad de forma eficaz en diferentes contextos ya sea el escolar, el laboral u otro, a lo largo de la vida. Por ello es necesario analizarlas como un conjunto integrado que interactúan entre sí, no están aisladas, dependen de un contexto específico y vinculado a factores de personalidad. (Ríos y Herrera, 2017, p 1077)

Es interesante notar que el aprendizaje por competencias coincide con los intereses del uso del aula virtual para el curso de Historia de la Cultura ya que permite al estudiante manejar su propio ritmo de aprendizaje según sus habilidades y se convierten en participantes activos de su formación. Las competencias conceptuales, procedimentales y la actitudinales se tomarán en cuenta en esta investigación dentro de las hipótesis específicas ya que se encuentran dentro del syllabus del curso de Historia de la Cultura.

1.3. Conceptos básicos

Aplicativo / aplicaciones web: Son programas informáticos que se ejecutan en navegadores. La ventaja más importante de estas aplicaciones es que el usuario puede acceder a ellas a través de navegadores sin necesidad de instalarlas previamente en su equipo. (Montañez, 2012, p.77)

Aprendizaje basado en el juego: Conocido por las siglas en inglés GBL que proviene de Gaming Based Learning. El aprendizaje basado en el juego afecta el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y académicas del niño. Hay cada vez más evidencia que tanto el juego libre como el guiado contribuyen de forma diferente a estos resultados del desarrollo. El juego libre parece ser especialmente beneficioso para el desarrollo de las competencias sociales y la autorregulación. (Daniels, 2018, p. 7)

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo tiene lugar cuando intentamos dar sentido a nuevas informaciones o nuevos conceptos, creando vínculos con nuestros conjuntos existentes de conceptos y conocimientos factuales, o con experiencias previas. En este caso lo aprendido tiene sentido para el Individuo. (Moreno, T., 2016, p. 39).

Competencia: Cuando se habla de competencia se está refiriendo a la capacidad que tienen los alumnos para integrar los aprendizajes adquiridos en situaciones particulares de su vida diaria. (Rodríguez, 2017, p. 60)

Compromiso: El compromiso escolar asociado a componentes cognitivos frente a una tarea específica, como también a elementos altamente afectivos o emocionales que estarían determinando el interés o la energía necesaria que requeriría el estudiantado dentro de un determinado contexto para lograr el desarrollo exitoso del aprendizaje. (Sandoval, Mayorga y otros, 2018)

Comunicación Sincrónica: Es el intercambio de información por Internet en tiempo real y la comunicación asincrónica se establece entre dos o más personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal. (Rodríguez, Pérez y Rodríguez, 2016, p.84)

Estrategia didáctica: Las estrategias didácticas son las técnicas, recursos y elementos empleados por el docente con la finalidad que aumente la comprensión y conceptualización en los alumnos. (Arias y Morán,2018, p.13)

Gamificación: El uso de mecánicas basadas en juegos con la finalidad de motivar acciones, fidelizar a las personas, fomentar el aprendizaje y resolver problemáticas. (Teixes, 2015)

Interés: El interés dentro del Proceso de Aprendizaje expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo; por ello, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales, las cuales lo condicionan. (Yáñez ,2016, p. 73)

Juegos de Trivia: En el lenguaje coloquial se usa el de “trivia”, de trivial (del latín, trivialis), algo vulgarizado, común y sabido por todos y, en otra acepción, “que no sobresale de lo ordinario y común, que carece de toda importancia y novedad”. Coloquialmente, el término trivia alude a juegos de preguntas y respuestas sobre temas actuales. (Vargas, Pinochet, Juárez; 2010)

Ludificación: La principal finalidad de la ludificación es motivar el cambio de comportamientos hacia un objetivo concreto. Esto se logra incorporando elementos lúdicos que potencien la experiencia del usuario alineando los objetivos que se quieren alcanzar con sus deseos y sus aspiraciones. (Romero, Toukoumidis y Aguaded, 2017, p. 110)

Motivación: Constituye un requisito fundamental y primigenio que desencadena el aprendizaje. El deseo de aprender, las necesidades individuales y las perspectivas futuras impulsan al individuo a aprender más rápida y efectivamente. (Yáñez, 2016, p.73)

TIC: Las siglas significan Tecnologías de la información y Comunicación; son una realización social que facilitan los procesos de información y comunicación, gracias a los diversos desarrollos tecnológicos, en aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social. (Baelo y Cantón, 2009, p.2)

Videojuegos: Un videojuego se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros, requiere de sistemas de respuesta rápidas en aparatos tecnológicos como el mouse, el joystick, teclados, trajes u otros dispositivos. (Pereira y Alonzo,2017, p.54)

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis

2.1.1. Hipótesis General

El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, TLS, Lima, semestre 2020 -1.

2.1.2. Hipótesis Específicas

El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la competencia Conceptual de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la competencia procedimental de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1.

Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la competencia Actitudinal de los alumnos del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

2.2 Variables y definición operacional

Variable independiente: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación.

Variable dependiente: Aprendizaje por competencias de los alumnos del curso de Historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

2.3 Tabla de variables

Tabla 1. Variable dependiente

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
El uso de Quizizz como estrategia didáctica	Es una plataforma online y gratuita que permite crear evaluaciones de acuerdo con el ritmo de trabajo de cada estudiante. Puede ser utilizada en cualquier dispositivo que contenga un navegador web. A su vez, Quizizz tiene una aplicación llamada Quizizz Student app para iOS y Android, además de una página web, las cuales están dirigidas para que los alumnos ingresen a los cuestionarios creados por los profesores. La plataforma entrega resultados y reportes sobre el nivel (o porcentaje de aprobación) de la actividad y del estudiante, los que se pueden descargar en formato Excel. Además, una vez contestado el cuestionario, los educandos pueden revisar sus respuestas. (Ávila, Flores, Rojas, Sáenz, Hinostroza, Cambell & Díaz, 2019)	Operacionalmente el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación se logra a partir de la aplicación Quizizz en el aula virtual para desarrollar mayor compromiso y motivación, favorecer la asimilación de contenidos y adquisición de habilidades de investigación.	Compromiso y motivación	Cumple con el compromiso de participar en las actividades programadas en el curso	Creación de 5 Quizizz sobre los temas de Arte de la Prehistoria, Arte de la Edad Antigua y Arte de la Edad Media.
			Asimilación de contenidos	Reconoce los contenidos presentados en los juegos por temática.	
			Adquisición de habilidades de investigación	Desarrolla habilidades de investigación para lograr los retos del juego.	

Tabla 2. variable Dependiente

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Aprendizaje por competencias en los alumnos del curso de Historia de la cultura	El aprendizaje por competencias es una nueva orientación educativa que resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa saberes de ejecución. Todo proceso que lleve al conocimiento implica un saber, por lo tanto, competencia es recíproco con saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para los demás. (Agüero, 2016)	Operacionalmente el aprendizaje por competencias se logra a través de los resultados obtenidos con la medición de las dimensiones Conceptuales, Procedimentales y Actitudinales al primer promedio del semestre 2020- 1 del curso de Historia de la Cultura.	Conceptual	Reconoce las diferentes manifestaciones artísticas de la Prehistoria, la Edad Antigua y la Edad Media	Prueba de conocimientos de los temas del primer promedio del semestre 2020-1
			Procedimental	Participación del foro calificado	Ficha de cotejo
			Actitudinal	Respeta las indicaciones establecidas y participa en el plazo indicado	Ficha de estimación

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño Metodológico

La presente investigación tiene un diseño experimental, de nivel cuasi experimental, porque los grupos a los que se hace referencia son, el grupo experimental, que recibe el estímulo o tratamiento (uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación) y el grupo control, el cual sólo sirve de comparación ya que no recibe tratamiento. Después de ejecutar el estímulo se comparan los puntajes de ambos grupos con un instrumento aplicado antes y después del experimento y se observa el nivel de significancia de esta comparación. Finalmente, el estudio es de corte longitudinal y de enfoque cuantitativo.

Fidias (2012) menciona que “un modelo típico cuasiexperimental es el diseño pre-test y pos- test con dos grupos intactos, es decir, previamente conformados, por lo que no existe garantía de la similitud entre ambos grupos”. (p. 34)

3.2 Diseño Muestral

3.2.1 Población

La población o universo se refiere a la totalidad de individuos (personas o instituciones) involucrados en la investigación, o podemos decir que es el conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan. (Guffante, Guffante, Chávez, 2016)

Son 500 estudiantes inscritos para en el primer semestre del 2020 en el curso de Historia del Cultura de TLS.

3.2.2 Tamaño de la muestra

La muestra es un número representativo de un universo o población. (Guffante, Guffante, Chávez, 2016). La muestra para investigar fueron dos salones de 23 alumnos cada uno, del primer ciclo del curso de Historia del Cultura del Instituto TLS 2020 -1.

Siendo un total de 46 alumnos para la muestra divididos en un grupo experimental y otro grupo control.

3.2.3 Muestreo o selección de la muestra

El procedimiento o forma usada para identificar las unidades, sujetos, individuos o participantes de la muestra a partir de la población de estudio es no probabilístico a conveniencia que son definidos por Gallardo (2017) como “Los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades”.

3.3 Técnicas de recolección de datos

La principal técnica de recolección de datos que se utilizó para la investigación fue un cuestionario de preguntas cerradas a modo de prueba de conocimientos, Fidias (2012) las define como “aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado” (p 74). Para esta investigación utilizaremos las de selección simple, ya que se ofrecen varias opciones, pero se escoge sólo una.

La prueba de conocimientos se tomó como un pre- test y post test después de aplicar la estrategia didáctica Quizizz y se utilizaron preguntas referentes a los temas desarrollados durante las 5 semanas de estudios del primer promedio del semestre 2020 - 1.

Lo fundamental es comprobar si el instrumento mide lo que se pretende medir, además de cotejar su pertinencia o correspondencia con los objetivos específicos y variables de la investigación. Esta operación puede ser realizada a través del juicio de expertos. (Fidias, 2012)

El segundo instrumento que se utilizó fue la Escala de estimación para medir el nivel procedimental. En esta ficha se colocó si el alumno cumplió con la rúbrica de participación del foro planteado como actividad del promedio 1, que media el nivel de contenido, la capacidad de síntesis y la redacción.

Escala de estimación a diferencia de la lista de cotejo, que sólo considera la presencia o ausencia, este instrumento consiste en una escala que busca medir cómo se manifiesta una situación o conducta. (Fidias, 2012, p 71)

Para medir a competencia Actitudinal también se utilizó una Escala de estimación en base a dos criterios, respetar las indicaciones y aportar ideas innovadoras.

Se pasó por la validez y la confiabilidad de datos utilizando el estadístico correspondiente alternativas ordinales o escala de Likert.

3.3.1 Descripción del instrumento

Prueba Escrita, de 10 ítems, que evalúa las competencias teóricas del curso de Historia de la Cultura las primeras 5 semanas correspondientes a los temas del sílabo del curso, donde el alumno debe reconocer las diferentes manifestaciones artísticas de la Prehistoria, la Edad Antigua y la Edad Media.

3.3.2 Validación del instrumento

Validez: El instrumento fue validado por criterio de expertos calificados (5 docentes universitarios).

Este hecho se ha analizado en dos momentos. El primero corresponde a un grupo piloto de 25 alumnos quienes ya aprobaron el curso de Historia de la Cultura el semestre 2019-2.

El segundo momento corresponde a los grupos control y experimental. Se midió la fiabilidad del instrumento con el pos -test y pre- test.

3.4 Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Los resultados se presentan mediante gráficos y se interpretaron mediante un análisis descriptivo y estadístico.

“Se denomina Estadística Descriptiva al conjunto de métodos estadísticos que se relacionan con el resumen y descripción de los datos, como tablas, gráficos y el análisis mediante algunos cálculos” (Córdova, 2003)

El diseño de esta investigación fue cuasi experimental ya que se comparó los resultados de las competencias obtenidos por los estudiantes del grupo control con los obtenidos por el grupo experimental.

Se evaluó ambos grupos previamente a la aplicación de la variable independiente, haciendo uso del instrumento de investigación. Posteriormente se volvió a evaluar a ambos grupos luego de aplicada variable independiente únicamente al grupo experimental. Estos resultados corresponden al pre- test y pos- test respectivamente.

Es importante tener en cuenta que:

-Organización de datos: Mediante Tablas clasificatorias a partir de las variables y dimensiones.

-Almacenamiento de datos: base de datos de SPSS, versión 25.

Software: Excel 2010.

- Prueba de hipótesis: se realizaron las pruebas no paramétricas de Wilcoxon y la prueba U-de Mann Whitney con un nivel de confianza del 95 %.

3.5 Aspectos éticos

Para ejecutar la presente investigación se realizó una coordinación anticipada con los encargados del área de Interiores que manejan el curso virtual de Historia de la Cultura en el Centro de estudios Toulouse Lautrec, obteniendo el consentimiento y los permisos respectivos antes de aplicar el instrumento a la muestra.

Esta investigación respeta la propiedad intelectual de los autores de cuyas obras han sido citadas como fuente de información realizando una lista con las fuentes de información siguiendo las normas APA vigentes, descartando cualquier adulteración o copia durante la recolección y análisis.

Finalmente se mantuvo el anonimato los estudiantes que participaron en los grupos experimental y control respectivamente, para salvaguardar su integridad psíquica y moral, así como evitar la discriminación de cualquier índole.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo de los resultados

A continuación, se muestran los resultados obtenidos por los grupos control y experimental en las diferentes etapas de la investigación: pre- test y pos- test.

También se muestran los resultados obtenidos por cada grupo en cada una de las competencias para el aprendizaje: conceptual, procedimental y actitudinal.

4.1.1 Resultados del pre- test para el grupo Control y el grupo Experimental, sobre la evaluación de la competencia Conceptual.

La competencia conceptual puede ser evaluada antes y después de la aplicación del experimento ya que se trata de la medición de conocimientos previos de alumno versus los adquiridos después de la aplicación de la variable independiente. Esta situación difiere en el caso de las competencias procedimentales y actitudinales, que solo pueden ser medidas después de ejecutado el ejercicio o con la influencia del experimento.

Tabla 3. Resultados del pre- test sobre la competencia conceptual

CONCEPTUAL		PRETEST	
		Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	SUFICIENTE	0	0.0
	BUENO	10	43.5
	MUY BUENO	13	56.5
	Total	23	100.0
EXPERIMENTAL	SUFICIENTE	2	8.7
	BUENO	14	60.9
	MUY BUENO	7	30.4
	Total	23	100.0

Fuente: Elaboración propia

Sobre un puntaje máximo de 10 puntos en el instrumento (que equivale a 20 en nota vigesimal). En el grupo control obtuvo un porcentaje de 56,5 en la categoría “Muy bueno” a diferencia del grupo experimental que obtuvo 30,4 % en la misma categoría. Se puede observar diferencias entre el grupo control y el grupo experimental.

4.1.2 Resultados pos- test para el grupo control y grupo experimental

Los resultados que se observan en el pos- test se dieron después de la aplicación de la variable independiente (Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación).

Tabla 4. Resultados del pos- test sobre la competencia conceptual

CONCEPTUAL		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	SUFICIENTE	1	4.3
	BUENO	8	34.8
	MUY BUENO	14	60.9
	Total	23	100.0
EXPERIMENTAL	SUFICIENTE	0	0.0
	BUENO	7	30.4
	MUY BUENO	16	69.6
	Total	23	100.0

Fuente: Elaboración propia

Luego de aplicada la variable independiente, se registró que el grupo experimental obtuvo un porcentaje de 69,6 en la categoría “Muy bueno” con respecto al 60, 9 % del grupo control. Observándose una ventaja del grupo experimental sobre el grupo control en la competencia conceptual.

4.2.3 Resultados pos- test para el grupo Control y el grupo Experimental en la Competencia Procedimental

Tabla 5. Resultados pos- test sobre la competencia Procedimental

<i>PROCEDIMENTAL</i>			
GRUPO		Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	INSUFICIENTE	3	13.0
	SUFICIENTE	3	13.0
	BUENO	3	13.0
	MUY BUENO	14	60.9
	Total	23	100.0
EXPERIMENTAL	INSUFICIENTE	1	4.3
	SUFICIENTE	1	4.3
	BUENO	3	13.0
	MUY BUENO	18	78.3
	Total	23	100.0

Fuente: Elaboración propia

Los resultados en el caso del pos- test de la dimensión Procedimental evidencian una ventaja del grupo experimental versus el grupo control siendo los porcentajes máximos en la categoría muy bueno de 78,3% para el grupo Experimental y 60, 9% para el grupo control.

Cabe destacar que la competencia procedimental solo es medida después de aplicarse el experimento ya que estuvo condicionado por la participación de los alumnos, luego de haber recibido las clases propias del curso, en cada grupo.

4.2.4 Resultados pos -test para ambos grupos en la competencia Actitudinal

Tabla 6. Resultados pos -test sobre la competencia Actitudinal

<i>ACTITUDINAL</i>			
GRUPO		Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	INSUFICIENTE	3	13.0
	SUFICIENTE	3	13.0
	BUENO	9	39.1
	MUY BUENO	8	34.8
	Total	23	100.0
EXPERIMENTAL	INSUFICIENTE	1	4.3
	SUFICIENTE	1	4.3
	BUENO	6	26.1
	MUY BUENO	15	65.2
	Total	23	100.0

Fuente: Elaboración propia

Los resultados en el caso de la dimensión Actitudinal que se observan en el pos-test evidencian una gran ventaja del grupo experimental versus el control, siendo los porcentajes máximos obtenidos en la categoría Muy bueno 65,2% para el experimental y 34,8% para el grupo control. Las cifras evidencian una mejora considerable en la actitud de los alumnos con respecto al interés sobre el curso, medido con una escala de estimación después de realizadas las clases y el Quizizz como variable independiente.

4.2.5 Resultados pos- test para ambos grupos en la dimensión Aprendizajes por competencias

Tabla 7. Resultados pos- test para la dimensión Aprendizajes por competencias

<i>APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS</i>			
GRUPO		Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	INSUFICIENTE	2	8.7
	SUFICIENTE	2	8.7
	BUENO	6	26.1
	MUY BUENO	13	56.5
	Total	23	100.0
EXPERIMENTAL	INSUFICIENTE	1	4.3
	BUENO	4	17.4
	MUY BUENO	18	78.3
	Total	23	100.0

Fuente: Elaboración propia

Con el pos- test se puede medir la dimensión que abarca los aprendizajes por competencias puesto que ya han recibido las clases propias del curso en cada grupo, de donde se evidencia que el porcentaje alcanzado por el grupo experimental en la categoría Muy bueno es 78,3% versus el 56,5 % del grupo control.

Con estos resultados se demuestra la eficiencia de la variable independiente y corrobora que la utilización del Quizizz influye en el aprendizaje por competencias.

4.3 Contrastación de las hipótesis

4.3.1 Prueba de Hipótesis general

Planteamos la siguiente hipótesis:

H0: Quizizz como estrategia didáctica de gamificación no influye en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso de Historia de la Cultura de TLS, Semestre 2020- 1.

H1: Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso de Historia de la Cultura de TLS, Semestre 2020- 1.

Para contrastar la hipótesis general aplicaremos la prueba Wilcoxon, no paramétrica que compara 2 muestras relacionadas (Pre-Test y Post Test).

Variable a contrastar Cualitativa ordinal,

Nivel de confianza 95% y Nivel de significancia del 5%.

Donde P (Valor obtenido) $<$ (es menor a) 0,05 entonces H_0 (se rechaza la hipótesis nula)

Siendo H_0 = Hipótesis Nula / H_a = Hipótesis alterna

Tabla 8. Análisis inferencial del Pre- test y Pos test

<i>Estadísticos de prueba^a</i>		
GRUPO		POSTEST - PRETEST
CONTROL	Z	,000 ^b
	Sig.	1.000
	asintótica(bilateral)	
EXPERIMENTAL	Z	-2,840 ^c
	Sig.	0.005
	asintótica(bilateral)	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. La suma de rangos negativos es igual a la suma

c. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia

Del cuadro se obtiene:

Grupo Control $p=1,00$

No Existe diferencias en los aprendizajes por competencias entre el pre y pos- test

Grupo Experimental $p=0,005$

Existe diferencias en los aprendizajes por competencias entre el pre y pos- test

Para el Puntaje Total se obtiene un p-valor de 0,005 el cual es menor a 0,05 por lo que la hipótesis general nula está en la zona de rechazo y es aceptada la hipótesis general alterna, evidenciando que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso de Historia de la cultura de TLS, Semestre 2020- 1.

4.3.2 Prueba de Hipótesis Específica 1

Planteamos las siguientes hipótesis:

H0: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación no influye en la capacidad Conceptual de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

H1: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad Conceptual de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

Tabla 9. Análisis inferencial sobre la capacidad Conceptual

	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	185.500	238.000
W de Wilcoxon	461.500	514.000
Z	-1.970	-0.702
Sig. asintótica(bilateral)	0.049	0.483

Fuente: Elaboración propia

Según los resultados de la Tabla se obtiene que:

Pre- test conceptual $p=0,049$.

Existe diferencias entre el grupo control y el experimental

Pos- test conceptual $p=0,483$

No Existe diferencias entre el grupo control y el experimental

Si bien los resultados nos indican que se rechaza la hipótesis nula en el pre- test y se acepta en el post test, hay que reconocer de que se trata solo una de las competencias medidas y que al ser la competencia Conceptual depende de los conocimientos adquiridos de forma personal, antes o después de aplicada la estrategia.

4.3.3 Prueba de Hipótesis Específica 2

Planteamos las siguientes hipótesis:

H0: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación no influye en la capacidad procedimental de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

H1: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad procedimental de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

Tabla 10. Sobre la Capacidad Procedimental

<u>Estadísticos de prueba</u>	
	<u>PROCEDIMENTAL</u>
U de Mann-Whitney	212.500
W de Wilcoxon	488.500
Z	-1.406
Sig. asintótica(bilateral)	0.160

Fuente: Elaboración propia

Según los resultados de la Tabla se obtiene que:

Post procedimental $p=0,160$

No Existe diferencias entre el grupo control y el experimental

Si bien el resultado acepta la hipótesis nula en el pos- test en la competencia procedimental, se debe destacar que todas las competencias se interrelacionan para la medición total de los aprendizajes por competencias y no se tratan por separado.

4.3.4 Prueba de Hipótesis Específica 3

Planteamos las siguientes hipótesis:

H0: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación no influye en la capacidad Actitudinal de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

H1: El uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad Actitudinal de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

Tabla 11. Sobre la Capacidad Actitudinal

<u>Estadísticos de prueba</u>	
	<u>ACTITUDINAL</u>
U de Mann-Whitney	175.000
W de Wilcoxon	451.000
Z	-2.146
Sig. asintótica(bilateral)	0.032

Fuente: Elaboración propia

Según los resultados de la Tabla se obtiene que:

Post actitudinal: $p=0,032$ Existe diferencias entre el grupo control y el experimental

De los resultados se entiende que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna que confirma que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad Actitudinal de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.

CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusiones

La presente investigación coincide con la de Arias y Morán (2018) en el uso de la Gamificación como una estrategia didáctica y observar el impacto innovador de esta para mejorar el interés por la materia. Si bien difieren en el recurso que aplicaron los ejercicios de realidad aumentada en el curso de ciencias sirvieron para reforzar los temas teóricos y solucionar problemas de interés sobre los temas del curso y mejorar la participación dentro del aula. Las diferencias entre ambas investigaciones radican en la aplicación del recurso a nivel escolar y no el superior, así mismo la aplicación del recurso dentro de un aula presencial mas no virtual como se plantea en el presente estudio.

Aguilar, Briones y Córdova (2019) analizaron la gamificación como una estrategia metodológica con un enfoque cualitativo de análisis descriptivo, a diferencia del presente estudio que fue cuasi experimental. Ambas investigaciones coinciden en que su uso favorece el entorno de aprendizaje al generar mayores niveles de motivación relacionado con la participación y la mejora de conducta dentro del aula de clase. Las técnicas que eligieron para corroborar sus variables de estudio fueron la entrevista a profundidad, la observación, la evaluación del nivel de logro de

aprendizaje y la encuesta, lo cual no coincide con la presente investigación ya que el curso de Historia de la Cultura se dicta de forma virtual más no presencial y no se puede desarrollar las técnicas de la entrevista ni la observación directa. Sin embargo, si se midieron las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales con evaluaciones del nivel de logro.

Si bien la presente investigación utilizó un diseño cuasi experimental a diferencia de Barreto (2016) que realizó una investigación, con un diseño no experimental, explicativo - causal y de enfoque cuantitativo con el propósito de mejorar la evaluación educativa mediante las competencias de aprendizajes adquiridas a nivel superior, para el curso de Emprendimiento. Coinciden con la presente investigación al utilizar el aprendizaje por competencias como la forma más eficaz de evaluar los conocimientos adquiridos en los programas de estudio, dejando notable satisfacción tanto en el docente como en los estudiantes.

En la investigación de Agüero (2016) también se destaca que el aprendizaje por competencias mejora de la evaluación formativa de estudiantes universitarios, coincidiendo con lo planteado en la presente investigación sin embargo utilizó un diseño correlacional no experimental y se sirvió de tres instrumentos para corroborar su estudio con una prueba de conocimientos, la escala de Likert y la encuesta para medir los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales coinciden con los recursos utilizados en la presente investigación.

Gonzales (2017) revisó el currículum de la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria e investigó sobre la importancia de la motivación del alumnado en su aprendizaje, lo cual coincide con la presente investigación al investigar el efecto de la gamificación para mejorar el interés de los estudiantes en el curso de

Historia de la Cultura sin embargo difieren en la herramienta utilizada y en el modo de aplicarla, puesto que para esta investigación el curso de interés fue virtual y se trabajó con alumnos de nivel superior, en cambio Agüero utilizó como herramientas de gamificación dos aplicaciones digitales, Plickers y ClassDojo, más un juego de mesa llamado la Oca, para complementar las actividades dentro del aula de clase. Ambas investigaciones sirvieron para comprender el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y como mejora la motivación en el alumnado. Además, se proponen cambios en la currícula de estudios al comprobar la influencia de la metodología en comparación al uso de una metodología tradicional.

Macías (2017) investigó como la Gamificación sirve como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática al plantear y resolver problemas coincidiendo con la presente investigación en el uso del diseño cuasi experimental donde los grupos de estudios fueron sometidos a una pre y post prueba durante un bloque curricular, para finalmente comparar los resultados y conocer el nivel de desarrollo de la competencia. La diferencia más resaltante entre la presente investigación y la de Macías radica en el uso de otra aplicación digital llamada Rezzly para introducir la gamificación al aula presencial y el hecho de que su aplicación estuvo dirigida a estudiantes escolares de nivel secundario.

La investigación de Ormaetxea (2018) coincide con la presente investigación ya que se destaca la creación de una propuesta de intervención mediante la integración de la gamificación en el aula, como una metodología innovadora capaz de generar mayor participación y motivación en el alumnado, así como el desarrollo de las competencias digitales utilizando las herramientas TIC en el aula de Dibujo técnico, para la visualización de piezas y elementos propios del curso. La diferencia más

resaltante es que la aplicación de la propuesta está hecha para el nivel escolar secundario de forma presencial en comparación con la presente que fue elaborada para un nivel superior de forma virtual.

La diferencia entre la presente investigación y la que realizó Abreu (2018) es la utilización dos herramientas lúdicas digitales, Kahoot y Classcraft para gamificar el aula presencial de nivel escolar secundario. Pero coinciden en la utilización de un diseño cuasi experimental y en que ambas investigaciones destacan una mayor motivación por el uso de Kahoot que es un aplicativo muy similar a Quizizz, con preguntas tipo trivia y que promueve la competencia. El uso del Classcraft, también deja una interesante observación en cuanto a la mejora de la concentración de los alumnos al trabajar en una dinámica tipo video juego.

5.2 Conclusiones

Con la presente investigación se probó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, TLS, Lima, semestre 2020 -1. Dado que al comprobar la medida de los grupos se obtuvo un P valor de 0,005, el cual es menor a 0,05 comprobándose la hipótesis alterna.

Se concluye que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la competencia Conceptual de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura. Del análisis inferencial se rescata que, al medir la competencia conceptual del grupo experimental existe un aumento de porcentaje del nivel de logro muy bueno.

Se probó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la competencia Procedimental de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, al comparar los resultados entre el pos- test y el pre- test. En la evaluación de la competencia procedimental del grupo experimental arrojó un porcentaje superior, en el nivel de logro muy bueno, en comparación con el grupo control.

Se comprobó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación mejora la competencia Actitudinal de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura. En el caso de la competencia Actitudinal, el P (valor) es = 0,032 de donde se comprueba que existe diferencias entre el grupo control y el experimental, al rechazar la hipótesis nula y se destaca la efectividad de la aplicación Quizizz como estrategia didáctica.

Se evidencia una mejora cognitiva, procedimental y actitudinal en los resultados del grupo experimental en comparación con los resultados del grupo control, donde el P (valor) =0,0005 rechaza la hipótesis nula y se comprueba que la gamificación repercute en las competencias desarrolladas por los alumnos que aplicaron Quizizz como estrategia didáctica.

La gamificación crea un entorno amigable entre los alumnos y el docente generando mejoras actitudinales inmediatas después utilizar la herramienta, así como el aumento de esfuerzo para complementar sus conocimientos y participar de la competencia entre jugadores.

Estas actividades lograron una mejor disposición del alumno para expresar sus dudas, hacer comentarios y consultas, que ayudaron a superar los obstáculos y tensiones emocionales producto de la crisis social ocasionada por la pandemia y que toco por igual a docentes y alumnos.

5.3 Recomendaciones

El uso de Quizizz como estrategia didáctica, es recomendada en esta investigación ya que se comprobó su utilidad para mejorar el interés de los estudiantes en el curso y ayudó a desarrollar los aprendizajes por competencias (Conceptuales, Procedimentales y actitudinales) de manera lúdica.

Para lograr la efectividad de la estrategia se recomienda que el docente se familiarice con el tema de gamificación, debe conocer la variedad de alternativas que existen para gamificar el aula, así como probar las nuevas herramientas TIC que se adaptan a las necesidades del docente de acuerdo con el grupo de trabajo.

Se recomienda delimitar los objetivos que se reforzaran con la estrategia didáctica previamente, antes de aplicarla dentro o fuera del aula, así como ubicar su momento de inserción dentro de la programación curricular, ya que Quizizz puede servir como un método de reforzamiento o de verificación antes o después de un tema.

Se recomienda al docente familiarizarse con el aplicativo Quizizz antes de incorporar a los alumnos en un juego, debido a que este debe generar un usuario personal con nombre y nivel específico para poder desarrollar los temas que utilizará con los alumnos.

Es importante que el docente conozca previamente la currícula del curso para desarrollar los Quizizz antes de una clase presencial o sesión virtual con el fin de crearlos de forma personalizada según la necesidad por cada tema o sesión de clase.

Se recomienda planificar y organizar la estrategia antes de aplicarla en clase, para obtener mayores beneficios. En la presente investigación el Quizizz se aplicó al finalizar la clase teórica, sirviendo como un feedback de lo aprendido.

Se debe tener claro de que se trata de una herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje y que funcionará según su forma de aplicarla adecuadamente al tipo de grupo por nivel o edad de educación. En general suele desarrollar una gran aceptación entre los alumnos de diversos grados ya que aumenta la motivación, genera un momento relax y entretenimiento alejándolos de la enseñanza tradicional al experimentar que las innovaciones tecnológicas pueden servir para diversos fines.

Finalmente se recomienda experimentar con otras herramientas de gamificación que forman parte de las TIC como plataformas y aplicativos que contribuyen a desarrollar la competencia digital en la educación. Los recursos tecnológicos que se utilizan en la educación deben ir acorde con la Era Digital en la que nos encontramos ya que el estudiante está al tanto de las novedades como parte de sus actividades rutinarias.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú. Escuela de posgrado. Lima.
- Arias, J. y Morán, L. (2018). *Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de ciencia y tecnología para el nivel primario del colegio independencia Miraflores*. Tesis para optar el título profesional de ingeniero de computación y sistemas Lima – Perú.
- Baelo, R. y Cantón, I. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior*. Estudio descriptivo y de revisión. En: Revista Iberoamericana de Educación n.º 50/7 – 10 de noviembre de 2009 (ISSN: 1681-5653).
- Becerra, F. (2017). *El juego para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática del 1º grado de IE N° 50645 de Tambobamba*. Escuela de Postgrado Universidad Cesar Vallejo CUSCO.
- Borrás, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. GATE Universidad Politécnica de Madrid. Manual desarrollado en el Gabinete de Teleeducación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Burrola, M. (2015). *Evaluación de las Competencias Básicas en TIC en docentes de educación superior en México*. Tesis doctoral del Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales Facultad de Educación. UNED
- Ciucci, L. (2016). *Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata*. Trabajo de Tesis para optar al título de Magister. universidad Nacional de la Plata, Facultad de Ciencias Económicas.

- Contreras, R. y Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. In Com-UAB. Instituto de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
- Córdova, M. (2003). *Estadística descriptiva e inferencial Aplicaciones*. Editorial MOSHERA, Lima, Perú.
- Charria, V., Sarsosa, k., Uribe, A., López, C. y Arenas, F. (2011) *Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales. Las competencias del psicólogo en Colombia*. Rev. Psicología desde el Caribe. N° XXVIII, julio-diciembre de 2011. Pontificia Universidad Javeriana (Cali).
- Danniels, E. y Pyle, A. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. En: Aprendizaje basado en el juego. Enciclopedia sobre la primera infancia. Editor del Tema Angela Pyle, PhD, OISE, University of Toronto, Canadá.
- Díaz, F. (1998). *Una aportación a la didáctica de la historia. La enseñanza-aprendizaje de habilidades cognitivas en el bachillerato*. Perfiles Educativos, núm. 82, octubre-diciembre, 1998 Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México.
- Fidias G. Arias. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología científica*. 6ª Edición. Editorial EPISTEME, C.A. Caracas - República Bolivariana de Venezuela.
- García, A. (2015). *Gestión de aula y Gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula*. Grado de maestro en educación primaria. Universidad de Cantabria. España.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Manual Auto formativo Interactivo. Primera edición. Universidad Continental, Huancayo-Perú.

- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Tesis para el grado de Magíster. Universidad de Burgos.
- González, L., Labarga, I. y Pérez, P. *Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus*. Revista de Comunicación [online]. 2019, vol.18, n.1, pp.52-72. ISSN 1684-0933.
- Guffante, T., Guffante, F. y Chávez, J. (2016). *Investigación Científica: El Proyecto de Investigación*. Comité Editorial Venezuela, México y Ecuador.
- Herrera, F. (2017). *Gamificar el aula de español*. En: Revista de L de Lengua 02. Publican formacione.com y L de Lengua C/ Acacias, Cádiz, España ISSN: enero de 2017.
- Lamí, L., Pérez, M., & Rodríguez, M. (2016). *Las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica en la clase presencial*. Revista Conrado [seriada en línea], 12 (56), pp. 84-89. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/>
- Latorre, M. (2017). *Contenidos declarativos (factuales, conceptuales), procedimentales y actitudinales*. Universidad Marcelino Champagnat 2017- Lima - Perú
- Loaiza, R. (2018). *Formación y Educación por competencias*. Editorial Corporación CIMTED, Colombia.
- Menezes, B. (Editor). (2005). *Experiencias de formación docente utilizando tecnologías de información y comunicación*. Estudios realizados en Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, México, Panamá, Paraguay y Perú. Oficina Regional para América Latina y el Caribe. Impreso en Chile por AMF. ISBN: 56-8302-40-9
- Morales M., García, P., Campos, R. y Astroza, C. (2013) *Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje*. RED. Revista de

Educación a Distancia. Número 36. <http://www.um.es/ead/red/36>.
Pp.2-19.

Moreno, T. (2016). *Evolución del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Moncada, A. (2017). *Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva*. En: *Compartir palabra maestra*. Febrero 15.
Recuperado de:
<https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/quizizz-preguntas-y-respuestas-para-una-educacion-ludica-y-disruptiva>

Muñoz, D. y Herrera, D. (2017). *Los desafíos de la evaluación por competencias en el ámbito educativo*. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 1073-1086, out. /dez. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201706164230>

Ormaetxea, J. (2018). *Integración de la Gamificación a través de las TIC en el aula de 1º Bachillerato*. Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación. Trabajo fin de máster.

Ortiz, A., Colón, J. y Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, e173773.

Oriol, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. GATE. Universidad Politécnica de Madrid. Manual desarrollado en el Gabinete de Teleeducación.

Pereira, H. y Zúñiga, A. (2017). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*. En: *Anagramas*. Volumen 15, Nº 30 pp. 51-64 ISSN 1692-2522, enero-junio de 2017. Medellín, Colombia.

- Pineda, E. y Orozco, P. (2018). *Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia*. *Infancias Imágenes*, 17(2), 147-162
- Quintanal, F. (2016). *Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria*. En: Opción, Año 32. Revista de Ciencias Humanas y Sociales. Especial No.12: 327-348. Universidad del Zulia. Maracaibo - Venezuela.
- Ríos, D. y Herrera, D. (2017). *Los desafíos de la evaluación por competencias en el ámbito educativo*. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 43, n. 4, p. 1073-1086, Recuperado de:
<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201706164230>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano. Digital Text. Innovación Edu. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula
- Romero, L., Torres, Á. y Aguaded. (2017) *Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas*. *Educar* 2017, vol. 53/1 109-128. Universidad de Huelva. España. Pp. 109-128
- Sansevero, I., Lúquez, P. y Fernández, O. (2006). *Estrategias de aprendizaje significativo para la interiorización de valores de identidad nacional en la educación básica*. *Revista de Educación*, Año 12, Número 22, 2006.
- Santos, B. y Giberto, S. (2018). *Tendencias Pedagógicas* 31: 113-126. Universidad Autónoma de Madrid. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación. ISSN: 1133-2654 (print).
- Sonsoles, I. (2018). *Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra*. En: EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa N°65. ISSN 1135-9250. Recuperado de:
<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143>

- Teixes, F. (2015). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Anglofort S.A.
- Travi, B. (2003). *El proceso de enseñanza- Aprendizaje de los contenidos procedimentales en la asignatura Trabajo social II- Unlu*. Universidad de Lujan Argentina. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2002404>
- Valderrama, B. (2015). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. Capital Humano, Madrid, n.295, p. 73-78, 2015.
- Vargas, P. y Juárez, P. (2010). *Conocimientos culturales y de trivia en dos grupos universitarios de Chile*. Rev. Med Chile 2010; pp. 289-294.
- Vélez, P. y Yaguana, Y. (2019). *Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Técnica Particular de Loja. Loja, Ecuador. Universidad Autónoma de Madrid, España. ISBN: 978-9942-25-433-7.
- Yáñez, P. (2016). *El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales*. En: Revista San Gregorio, 2016, no.11, Volumen 1, enero-junio, (70-81), ISSN 1390-7247.

ANEXOS

Anexo 1. Rubrica de Evaluación

Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Temas	Nivel de logro
Conceptual	Reconoce los estilos de Arte de la Prehistoria , Edad Antigua Media	Prueba de conocimiento	Semana 1: Prehistoria: Paleolítico, Mesolítico y neolítico Semana 2: Perú Antiguo: Arquitectura, Pintura, Escultura, Cosmovisión Semana 3: Antiguas Cultura de Oriente: Mesopotamia, China e India Semana 4: Antiguas Civilizaciones: Egipto, Grecia y Roma Semana 5: La edad Media: Paleocristiano, Bizantino, Románico y Gótico	Muy bueno Bueno Suficiente Insuficiente
Procedimental	Desarrollo y participacion en el foro calificado	Ficha de cotejo	Contenido Capacidad de sintesis Redacción	
Actitudinal	Revisa las guias de aprendizaje y sigue las indicaciones del docente	Ficha de cotejo	Respeto las indicaciones establecidas y aporta ideas innovadoras Participa dentro del plazo indicado	

Anexo 2. Matriz de Consistencia

Matriz de consistencia					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
Problema general	Objetivo general	Hipótesis General	Variable Independiente		
¿De qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, Semestre 2020 - 1?	Determinar de qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1.	El uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso virtual de Historia de la cultura, TLS, Lima, semestre 2020 -1.	El uso de Quizziz como estrategia didáctica	La investigación será de enfoque cuantitativo, de nivel cuasi experimental, ya que se utilizará un grupo experimental y otro de control. El diseño específico de investigación que se utilizará es el experimental, donde se aplicará a un grupo experimental la estrategia didáctica de gamificación Quizziz y se contrastará con otro grupo control que ha no utilizará dicha estrategia sino que continuará con sus clases normales.	Grupo experimental: un salon de 30 alumnos del primer ciclo del curso virtual de Historia del Cultura del Instituto TLS 2020 -1. Grupo Control: otro salon de 30 alumnos del primer ciclo del curso virtual de Historia del Cultura del Instituto TLS 2020 -1.
Problemas específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Variable Dependiente		
¿De qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad conceptual en los alumnos del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020- 1?	Determinar de qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad conceptual en los alumnos del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020- 1.	El uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad Conceptual de los alumnos de la asignatura de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.	Aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la cultura		
¿De qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en capacidad procedimental en los alumnos del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, 2020?	Determinar de qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en capacidad procedimental en los alumnos del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, 2020.	El uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad procedimental de los alumnos de la asignatura de Historia de la Cultura del primer ciclo, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1			
¿De qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad actitudinal en los alumnos del primer ciclo del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse lautrec, Lima, 2020?	Determinar de qué manera el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en la capacidad actitudinal en los alumnos del primer ciclo del curso de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse lautrec, Lima, 2020.	Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye significativamente en la capacidad Actitudinal de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 -1.			

Anexo 3. Instrumento de Evaluación para la Competencia Conceptual

Esta prueba fue aplicada de forma virtual mediante un enlace para el pre-test:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc6p1HKaxL-7HNrMUsFnfrS0hiGNSI1L_O52V1GMh0qt8Bw_A/viewform?usp=sf_link



The screenshot shows a Google Form interface with a light blue background. At the top, there is a header image showing hands in various colors (red, blue, white) holding brushes. Below the image, the title 'Prueba de conocimientos del curso de Historia de la Cultura' is displayed in a white box with a blue border. Underneath the title, there is a paragraph of text: 'La siguiente prueba es el instrumento para medir la competencia conceptual de los alumnos sobre los temas desarrollados en el primer promedio del semestre 2020- 1.' followed by 'Gracias por tu tiempo'. Below this, there are two input fields: 'Fecha *' with a calendar icon and 'Apellidos y nombre *'. On the right side, there is a vertical toolbar with icons for expand, copy, print, share, and menu. A small question mark icon is visible in the bottom right corner.

y otro enlace para el pos-test:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfts01GH8Kf8w4fCQffjLhE0d_A-NLWp4dBVlh28qsQnS04A/viewform?usp=sf_link



The screenshot shows a Google Form interface with a light purple background. At the top, there is a header image showing various brushes and paint tubes. Below the image, the title 'Prueba de conocimientos del curso de Historia de la Cultura' is displayed in a white box with a purple border. Underneath the title, there is a paragraph of text: 'La siguiente prueba es el instrumento para medir la competencia conceptual de los alumnos sobre los temas desarrollados en el primer promedio del semestre 2020- 1.' followed by 'Gracias por tu tiempo'. Below this, there are two input fields: 'Fecha *' with a calendar icon and 'Apellidos y nombre *' with a 'Texto de respuesta corta' label. On the right side, there is a vertical toolbar with icons for expand, copy, print, share, and menu. A small question mark icon is visible in the bottom right corner.

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS DE HISTORIA DE LA CULTURA

La siguiente prueba es el instrumento para medir la competencia conceptual de los alumnos sobre los temas desarrollados en el primer promedio del semestre 2020- 1.

FECHA:
NOMBRE:

1. Reconoce el tipo de manifestación artística se desarrolla en el Paleolítico Superior - Prehistoria con la siguiente imagen:

- a) Pintura rupestre
- b) Arte mobiliario
- c) Arquitectura megalítica
- d) Cerámica



2. Reconoce el tipo de manifestación artística se desarrolla en el Neolítico durante la Prehistoria según la imagen:

- a) Arquitectura megalítica
- b) Cerámica escultórica
- c) Arquitectura con cerámica
- d) Pintura en piedra



3. Según la imagen a qué civilización de la Edad Antigua pertenece la siguiente obra pictórica :

- a) Pintura
- b) Escultura
- c) Arquitectura
- d) N. A.



4. Según la imagen a qué civilización de la Edad Antigua pertenece la siguiente obra arquitectónica:

- a) Egipto
- b) Grecia
- c) Roma
- d) China



5. El grupo escultórico denominado Soldados de terracota, pertenece a:

- a) Antigua Cultura de Oriente- China
- b) Antiguas culturas de Oriente - Mesopotamia
- c) Antiguas culturas de Oriente- India
- d) N. A.



6. Reconoce a que cultura pertenece la siguiente imagen:

- a) Cultura Moche- Perú Antiguo
- b) Cultura Inca - Perú Antiguo
- c) Cultura Paracas - Perú Antiguo
- d) N.A.



7. A que cultura del Perú Antiguo pertenece la siguiente imagen?

- a) Cultura Inka
- b) Cultura Chimú
- c) Cultura Wari
- d) N.A.



8. La siguiente obra de la Edad Media denominada Cristo Pantocrátor realizado en mosaico pertenece al estilo:

- a) Paleocristiano
- b) Bizantino
- c) Románico
- d) Gótico



9. A qué estilo pertenece la imagen de la siguiente obra arquitectónica de la Edad Media

- a) Paleocristiano
- b) Bizantino
- c) Románico
- d) Gótico



10. A qué estilo de la Edad Media pertenece la siguiente obra escultórica denominada gárgola

- a) Paleocristiano
- b) Bizantino
- c) Románico
- d) Gótico



Anexo 4. Instrumentos para medir las Competencias Procedimentales y Actitudinales

ESCALA DE ESTIMACIÓN PARA MEDICIÓN PROCEDIMENTAL - Actividad Foro												
GRUPO EXPERIMENTAL												
Contenido				Capacidad de síntesis				Redacción				
Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (0 puntos)	Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (0 puntos)	Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (0 puntos)	TOTAL
			0				0				0	0
4				4					3			11
4				4					3			11
4					3				3			10
4				4				4				12
	3				3				3			9
4				4				4				12
	3			4				4				11
4				4				4				12
	3			4				4				11
4				4				4				12
	3				3				3			9
4					3				3			10
	3				3				3			9
4					3				3			10
			2				2				2	6
4				4				4				12
4				4					3			11
4				4				4				12
4				4				4				12
4				4				4				12
4				4				4				12
4				4				4				12
4				4				4				12

Escala de estimación para medir la competencia actitudinal- GRUPO EXPERIMENTAL								
Respetar las indicaciones establecidas y aporta ideas				Realiza la participación dentro del plazo indicado				
Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (0 puntos)	Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (0 puntos)	TOTAL
			0				0	0
	3			4				7
	3			4				7
		2		4				6
4				4				8
	3				3			5
4				4				8
	3			4				7
4				4				8
	3			4				7
4				4				8
		2			3			5
	3				3			6
		2			3			5
	3				3			6
		2				2		4
				4				8
	3			4				7
4				4				8
4				4				8
4				4				8
4				4				8
4				4				8

Anexo5. Syllabus del Curso de Historia de La Cultura

SÍLABO

CARRERA	:	TODAS LAS CARRERAS
CURSO	:	HISTORIA DE LA CULTURA
CÓDIGO DEL CURSO	:	003538
CICLO	:	SEGUN CARRERA
HORAS SEMANALES	:	02
UNIDADES ACADÉMICAS	:	04
CRÉDITOS MINEDU	:	04
PRE – REQUISITO	:	-
AÑO ACADÉMICO	:	2020

I. COMPETENCIA GENERAL DEL CURSO

Aplica las características formales: estilos, técnicas y materiales, de los aportes culturales desarrollados por diversas sociedades, desde la prehistoria hasta la contemporaneidad, en una propuesta creativa acorde a su línea de formación.

II. DESARROLLO

COMPETENCIA 1: Comprende los aportes culturales de los pueblos avanzados en: oriente, occidente y el mundo andino - amazónico del Perú, desde la antigüedad hasta la Edad Media; y los asocia a medios creativos acordes con su perfil formativo.			
Semana	CAPACIDAD	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1	CAPACIDAD 1 Identifica los primeros aportes culturales de la humanidad y los asocia con temas de la actualidad.	<p>Clase MOODLE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reglas y presentación del curso. - Presentación del P.N.E - Lista de materiales. <p>INTRODUCCIÓN Concepto de Historia, Arte y Cultura.</p> <p>PREHISTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Edades de la Prehistoria. ● Conceptos de Sensación y Percepción. relacionados. <p>Altamira y Lascaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Signos y Símbolos. ● Evaluación inicial: foro y/o control de lectura (mini cuestionario). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enlista ejemplos gráficos y visuales y los organiza de acuerdo con sus fases evolutivas. 2. Muestra la comprensión de los contenidos trabajados en el aula mediante participación en foro o mini cuestionario según indicación docente.

2	<p>CAPACIDAD 2</p> <p>Diferencia los aportes culturales de los pueblos avanzados de la antigüedad y los asocia con medios creativos de su perfil formativo.</p>	<p>Clase 2 MOODLE EDAD ANTIGUA I Cultura Andina - Amazónica: ARTE DEL PERÚ ANTIGUO (Caral – Inca)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Informe visita a Museo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora esquemas visuales comparativos relacionados con el contenido teórico del promedio: <ol style="list-style-type: none"> a. Presenta fuentes acordes con el ejercicio propuesto. b. Selecciona información según línea temporal c. Diferencia aportes y conceptos según espacios culturales. d. Explica utilizando elementos físicos reconocibles. 2. Muestra la comprensión de los contenidos trabajados en el aula mediante participación en foro o mini cuestionario según indicación docente. 3. Muestra la comprensión de los contenidos trabajados en el aula mediante: Evaluación Teórica virtual del promedio.
3		<p>Clase 3 MOODLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las culturas de occidente: Egipto, Grecia y Roma. Aportes culturales. • Evaluación: Foro /Esquema comparativo 	
4		<p>Clase 4 MOODLE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las culturas de oriente: China e India: 2. El Alfabeto. Producción Gráfica El papiro, el pergamino, el papel. 3. El Codex, los manuscritos y libros iluminados, los incunables. 4. Continua Evaluación: Foro / esquema comparativo. 	
5		<p>Clase 5 MOODLE</p> <p>LA EDAD MEDIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La cultura Medieval: Principales acontecimientos y características. 2. El feudalismo, la burguesía, la Iglesia, las Cruzadas. 3. Artes, ciencias, letras, la universidad. 4. Evolución de la Tipografía. 5. Paleocristiano, Bizantino, El románico, El Gótico <p>EVALUACIÓN VIRTUAL- Cuestionario de evaluación teórica del promedio respectivo.</p>	

Anexo 6. Informe de Validación de Instrumentos a través de Juicio de Expertos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus grupo ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de maestría.

Título del proyecto de tesis:	USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIA EN LOS ALUMNOS DEL CURSO DE HISTORIA DE LA CULTURA, INSTITUTO TOULOUSE LAUTREC, LIMA, 2020
Línea de investigación:	Cuasi Experimental

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Zavala Zapata karen Patricia	

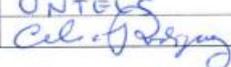
Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Patricia Guillén	

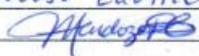
INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	EMMA POTUGA VICTORINO CÁNOVAS
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad <u>58</u> (años)
Profesión:	DOCENTE
Especialidad:	HISTORIA DEL ARTE
Grado Académico	MAESTRÍA EN ARTE PERUANO Y LATINOAMERICANO
Años de experiencia:	22 años
Cargo que desempeña actualmente:	DIRECTORA DEL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE ARTE (FACULTAD DE LETRAS)
Institución donde labora:	UNMSM
Firma:	

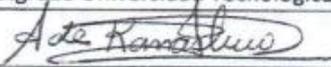
INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	CELIA HERMINIA RODRÍGUEZ OLAYA
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad <u>49</u> (años)
Profesión:	HISTORIADORA DEL ARTE
Especialidad:	ARTE PERUANO Y LATINOAMERICANO
Grado Académico	MAESTRA
Años de experiencia:	16
Cargo que desempeña actualmente:	DOCENTE UNIVERSTARIA
Institución donde labora:	UNTEL
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Waldo Ken Mendoza Del Castillo
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad <u>39</u> (años)
Profesión:	Artista Plástico y Docente en educación por el arte
Especialidad:	Pintura
Grado Académico	Magister
Años de experiencia:	12 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de cursos formativos, Capacitador y asesor de proyectos educativos
Institución donde labora:	Int. Toulouse Lautrec.
Firma:	

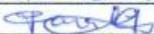
INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA: llenar y firmar

Nombres y Apellidos:	Ada Luisa Kanashiro Kamimoto
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad <u>47</u> (años)
Profesión:	Arquitecta y Urbanismo
Especialidad:	Diseño de Interiores
Grado Académico	Maestra
Años de experiencia:	+ 15 años
Cargo que desempeña actualmente:	Directora Académica
Institución donde labora:	Escuela de Postgrado Universidad Tecnológica del Perú
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Rafael Alejandro Martínez Campoblanco
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad _____ (años)
Profesión:	Licenciado en Educación
Especialidad:	Experto en eLearning
Grado Académico	Doctor
Años de experiencia:	20
Cargo que desempeña actualmente:	CEO del Grupo Eduproject
Institución donde labora:	Grupo Eduproject
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	<u>LORA CELINA CALDERON MORALES</u>
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad <u>50</u> (años)
Profesión:	<u>Artista Plástico y Docente</u>
Especialidad:	<u>Arte especialidad Pintura e Historia del Arte</u>
Grado Académico	<u>Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa</u>
Años de experiencia:	<u>20 años</u>
Cargo que desempeña actualmente:	<u>Docente de Historia de la Cultura</u>
Institución donde labora:	<u>Instituto Superior Tecnológico Toulouse Lautrec</u>
Firma:	

Anexo 7. Permiso Institucional

INSTITUTO SUPERIOR TOULOUSE LAUTREC

Directora Académica del área de Diseño

Claudia Olivares Novoa

HACE CONSTAR:

Que la docente Karen Patricia Zavala Zapata, ha realizado la aplicación de los instrumentos de recolección de datos para el desarrollo de su tesis de Maestría titulada "USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN LOS ALUMNOS DEL CURSO DE HISTORIA DE LA CULTURA, INSTITUTO TOULOUSE LAUTREC, LIMA".

Dicha investigación se desarrolló en el semestre 2020 – 1, con los alumnos del curso de Historia de la Cultura a cargo de la docente, durante el primer promedio.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes

Firma



Directora Académica de Diseño