

## **Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras**

Adriana Milena Latorre Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C.

Abril 2021

## **Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras**

Adriana Milena Latorre Díaz

Asesor

Mg. John Fredy Vélez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C.

Abril 2021

<b>Resumen analítico especializado (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras.
<b>Modalidad de Trabajo de grado</b>	Proyecto Aplicado
<b>Línea de investigación</b>	Este proyecto se realizará bajo línea de Pedagogía, Didáctica y Currículo, que pretende visibilizar modelos de aprendizaje autónomo desde la pedagogía de los escenarios tradicionales y con un enfoque hacia las prácticas pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje, pues, se busca implementar la creatividad y la innovación con ayuda de herramientas tecnológicas, en este caso la gamificación en el aula utilizando el programa <i>Power point</i> , con el cual, se busca incrementar de manera positiva el rendimiento académico de los estudiantes de grado 8° pertenecientes al Liceo Pedagógico Cundinamarca del municipio de Soacha.
<b>Autores</b>	Adriana Milena Latorre Díaz
<b>Institución</b>	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<b>Fecha</b>	31/03/2021
<b>Palabras claves</b>	Creatividad, innovación, educación, juego, herramientas virtuales, TIC, Power point, gamificación.
<b>Descripción.</b>	En este trabajo se describen los resultados efectuados durante la aplicación del proyecto de grado titulado <i>Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras</i> , inscrito bajo la Línea de Pedagogía, Didáctica y Currículo de la ECEDU, enfocado en la metodología de investigación correlacional, por medio de la cual se logró aplicar la gamificación en el aula a estudiantes de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca del municipio de Soacha, con la asesoría del Doctor John Vélez.
<b>Fuentes</b>	Las principales fuentes utilizadas en este proyecto fueron: El libro Desarrollo de la creatividad escrito del autor José Gómez. Creatividad en la educación: educación para transformar. Betancourt
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portada</li> <li>• RAE Resumen analítico del escrito</li> <li>• Índice general</li> <li>• Índice de tablas y figuras</li> <li>• Introducción</li> <li>• Justificación</li> <li>• Definición del problema</li> <li>• Objetivos</li> <li>• Marco teórico</li> <li>• Aspectos metodológicos</li> <li>• Resultados</li> <li>• Discusión</li> <li>• Conclusiones y recomendaciones</li> <li>• Referencias</li> <li>• Anexos</li> </ul>
<b>Metodología</b>	En este proyecto se recurrió a un diseño no experimental, el cual, se aplicó de manera longitudinal, puesto que, el interés principal de este trabajo fue

	<p>determinar cómo el uso de herramientas virtuales tales como la gamificación en el aula impulsan la creatividad y la innovación de los educandos generando buenos resultados académicos. Con un enfoque cuantitativo, dado que se efectuó directamente en el aula de clases de historia buscando impartir un conocimiento eficaz, concluyentemente, se midieron los resultados, utilizando encuestas, para posteriormente, contrastarlos con los resultados obtenidos en las pruebas saber y la evaluación final. La muestra determinada para el estudio estuvo conformada por 150 estudiantes del grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca que oscilan entre 13 y 14 años de edad pertenecientes al municipio de Soacha, con un nivel socioeconómico medio, por tal motivo, se determinó una muestra de 80 estudiantes. Como técnica de investigación se utilizó una encuesta sobre el conocimiento previo que los participantes tenían acerca de la gamificación en el aula, buscando establecer la pertinencia del tema esgrimiendo el cuestionario como instrumento de investigación.</p>
<p><b>Conclusiones</b></p>	<p>Este trabajo logró implementar estrategias creativas e innovadoras fundadas en herramientas de aprendizaje virtuales particularmente la gamificación en <i>Power Point</i>, basadas en juegos interactivos en el aula de clases de Historia del grado 8° en el Liceo pedagógico Cundinamarca, buscando reforzar el aprendizaje, el descubrimiento, la iniciativa y la creación de nuevos conocimientos que sean realmente significativos para los estudiantes.</p> <p>Lo más importante en dicha implementación fue ejecutar durante las sesiones de clase herramientas virtuales creativas e innovadoras, las cuales, impulsaron un aprendizaje significativo y eficaz, logrando de esta manera, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y la comprensión de las temáticas propuestas para el área de sociales de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca, debido a que, este era el objetivo primordial del proyecto, en donde, era fundamental aplicar estrategias, tales como, la gamificación en el aula, determinando actividades que finalmente estimularon la creatividad y la innovación en las sesiones promoviendo un aprendizaje significativo que ayudo a espolear el interés por la historia y sus contenidos, mejorando consecutivamente los resultados académicos.</p> <p>Irrebatiblemente las herramientas virtuales creativas e innovadoras poseen una multiplicidad de beneficios útiles tanto para los docentes como los estudiantes, quienes en su mayoría tuvieron una percepción positiva frente al uso de la innovación y la creatividad.</p> <p>Concretamente se analizó en la encuesta realizada inicialmente que gran parte del interés de los estudiantes a la hora de adquirir conocimientos determinados radica en que una clase sea satisfactoria e inusual, que salga de los parámetros normales y tradicionalistas que se generan muy a menudo en los centros educativos.</p>
<p><b>Referencias bibliográficas</b></p>	<p>Aguerrondo, I. (2017). Así es como los colegios del mundo forman personas creativas. <i>Revista Semana</i>, (4025), 78.</p> <p><a href="https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-">https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-</a></p>

	<p><a href="#">creativas/pop_up?inheritRedirect=false&amp;disableAssetMetadata=true</a></p> <p>Ausubel, N. (1983). <i>Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo</i>. Trillas</p> <p>Belloch, C. (2012). <i>Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje</i>. [Material docente on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. <a href="http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf">http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf</a></p> <p>Betancourt, J. (1.999, 10 de julio). Creatividad en la educación: educación para transformar. <i>Revista Educar</i>. 10 (1). <a href="http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html">http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html</a></p> <p>Cabero, J. (1994). <i>Nuevas tecnologías, comunicación y educación</i>. Comunicar.</p> <p>Caillois, R. (1986). <i>Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo</i>. FCE.</p> <p>Casas, J. (2002). La encuesta como técnica de investigación. <i>Aten Primaria</i>, 31(8), 527-38. <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf</a></p> <p>Casillas, M. (2017). Así es como los colegios del mundo forman personas creativas. <i>Revista Semana</i>. <i>Revista Semana</i>, (4025), 78. <a href="https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas">https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas</a></p> <p><a href="#">creativas/pop_up?inheritRedirect=false&amp;disableAssetMetadata=true</a></p> <p>Chapouille, M. (2007). <i>La importancia del juego en el proceso educativo</i>. Catálogo digital de la facultad de diseño y comunicación. <a href="https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388">https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388</a></p> <p>Cheyne, A. (2020). ¿Cómo va la digitalización en la educación? <i>Dinero</i>. 600(2). <a href="https://www.semana.com/pais/articulo/los-retos-de-la-educacion-digital/303569/">https://www.semana.com/pais/articulo/los-retos-de-la-educacion-digital/303569/</a></p> <p>Coello, L. (2019). <i>La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica</i>. [Trabajo de Pregrado Universidad de Guayaquil] Repositorio Universidad de Guayaquil <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728">http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728</a></p> <p>Cuevas, R. (15 de abril de 2013). <i>La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica</i>. <i>Journal of Sport and Health Research</i>, (2), p. 221-228. <a href="http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf">http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf</a></p> <p>Duran, I. (2019). <i>Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño</i>. [Trabajo de Pregrado UNAD] Repositorio UNAD. <a href="https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirezcp">https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirezcp</a></p>
--	---

	<p><a href="#">df?sequence=1&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Dutta, P. (2016, 9 de noviembre). ¿Cuáles son los beneficios de <i>PowerPoint</i>? <i>Techlandia</i>. <a href="https://techlandia.com/cuales-son-beneficios-powerpoint-hechos_100305/">https://techlandia.com/cuales-son-beneficios-powerpoint-hechos_100305/</a></p> <p>Dzul, M. (2016). Diseño no experimental. [ Programa académico Licenciatura en mercadotecnia UAEH]. Presentaciones UAEH. <a href="https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf">https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf</a></p> <p>Elisondo, R. (2015, 1 de septiembre). <i>La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje</i>. Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” <a href="https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf</a></p> <p>Feixas, M. (2006). Cuestionario para el análisis de la orientación docente del profesor universitario. <i>Revista de Investigación Educativa</i>, Vol. 24 (1), p. 101. <a href="https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886006.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886006.pdf</a></p> <p>Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. <i>Blog Educativa</i>. <a href="https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/">https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/</a></p> <p>García, A. (2014). Gestión de aula y gamificación. [Tesis para maestría UNICAN] Repositorio UNICAN. <a href="https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%3A%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1">https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%3A%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1</a></p> <p>García, T. (2010). <i>Estrategias Creativas</i>. El Che</p> <p>Gómez, J. (2005). <i>Desarrollo de la Creatividad</i>. Fondo Editorial Universitario. <a href="https://reddolac.org/profiles/blogs/desarrollo-de-la-creatividad">https://reddolac.org/profiles/blogs/desarrollo-de-la-creatividad</a></p> <p>Gómez, J. (2005). Desarrollo de la creatividad. Fondo Editorial Universitario. <a href="https://www.academia.edu/14539330/Desarrollo_de_la_creatividad">https://www.academia.edu/14539330/Desarrollo_de_la_creatividad</a></p> <p>Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. <i>Sophia Educación</i>, 11(2), 143-154</p> <p>Guilford, J. (1983). <i>Creatividad y Educación</i>. Ediciones Paidós.</p> <p>Hernández, S. (2013). <i>El juego como herramienta pedagógica</i> [Trabajo de grado Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Pedagógica. <a href="http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Jover, G. (2010). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. <i>Revista pedagógica</i>, V. 65 (1), 13. <a href="https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-">https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-</a></p>
--	--

	<p><a href="#">65_1(final).pdf#page=15</a></p> <p>Klimenko, O. (2008). <i>La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI</i> [Trabajo de grado Universidad de la Sabana] Educación y educadores U. de la Sabana.  <a href="https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717">https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717</a></p> <p>Lozano, R. (2017). <i>Implementación de un juego serio multiplataforma para el desarrollo de las operaciones cognitivas en niños de 6 a 8 años</i>. [Tesis de grado U. Católica de Colombia] Repositorio U. Católica.  <a href="https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/15292">https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/15292</a></p> <p>Molina, D. (2016). Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza-aprendizaje. <i>Index</i>. Vol. 6 (p. 6).  <a href="https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reYTE/article/view/88">https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reYTE/article/view/88</a></p> <p>Moll, S. (5 de junio de 2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona. <i>Justifica tu respuesta</i>.  <a href="https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/">https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/</a></p> <p>Morales, B. (2020). Gamificando la clase de historia: una propuesta didáctica para los alumnos de grado 3° Eso. [Trabajo fin de Master UNIR] Reunir.  <a href="https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Patillo, C. (2014). <i>Apuntes para una historia de la educación en Colombia</i>. [Documental Universitario]. Yumpu.  <a href="https://www.yumpu.com/es/document/read/14447692/apuntes-para-una-historia-de-la-educacion-en-colombia">https://www.yumpu.com/es/document/read/14447692/apuntes-para-una-historia-de-la-educacion-en-colombia</a></p> <p>Peláez, H. (2020, 31 de julio). Los problemas en la educación que reveló la pandemia. <i>El Tiempo</i>. (<a href="https://www.eltiempo.com/vida/educacion/los-problemas-en-la-educacion-que-revelo-la-pandemia-524656">https://www.eltiempo.com/vida/educacion/los-problemas-en-la-educacion-que-revelo-la-pandemia-524656</a>)</p> <p>Pérez, P. (2012, 3 de febrero). ¿La escuela mata la creatividad? <i>La vanguardia</i>.  <a href="https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html#:~:text=%E2%80%9CHay%20numerosas%20investigaciones%20que%20se%20convergen%20en%20inflexibles%E2%80%9D%20apunta">https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html#:~:text=%E2%80%9CHay%20numerosas%20investigaciones%20que%20se%20convergen%20en%20inflexibles%E2%80%9D%20apunta</a></p> <p>Porras, C. (2017). La mediación pedagógica en ambientes de aprendizaje: apoyados por las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación general. <i>Blog UniLatina de Costa Rica</i>.  <a href="https://i.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven">https://i.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven</a></p> <p>Quintanilla, M. (2017). <i>Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de</i></p>
--	---

	<p><i>filosofía de la tecnología.</i>  <a href="https://books.google.com.co/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=OdVSDwAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PP1&amp;ots=M8PmMkPnYk&amp;sig=2zPTfJMehHJSYeUFZB8kkPxqnUY&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q&amp;f=false">https://books.google.com.co/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=OdVSDwAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PP1&amp;ots=M8PmMkPnYk&amp;sig=2zPTfJMehHJSYeUFZB8kkPxqnUY&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q&amp;f=false</a></p> <p>Ranciaré, J. (1946). <i>El maestro ignorante</i>. Ed. Laertes.  <a href="https://epdf.librosdemario.com/TDS/?q=El+Maestro+Ignorante&amp;lang=sp&amp;sub=359&amp;place=detail&amp;img=https://www.librosdemario.com/covers/03/86/59/cover.jpg">https://epdf.librosdemario.com/TDS/?q=El+Maestro+Ignorante&amp;lang=sp&amp;sub=359&amp;place=detail&amp;img=https://www.librosdemario.com/covers/03/86/59/cover.jpg</a></p> <p>Rodríguez, L y Galeano, J. (2015). <i>El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés</i> [Titulo de Magister UNAL] Repositorio U. Pedagógica.  <a href="http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Sampieri, R. (2014). <i>Metodología de la investigación</i>. Ed. Mac Graw Gil.  <a href="http://www.digitalrepositorio.com/files/original/97a5883a1d6106e6ac908afd7ea838d1.pdf">http://www.digitalrepositorio.com/files/original/97a5883a1d6106e6ac908afd7ea838d1.pdf</a></p> <p>Tibaduiza, O. Bautista, A. y Cuervo, A. (2017). <i>Evolución de la educación Información. Corporación Universitaria Minuto de Dios. UNIMINUTO Virtual y a Distancia</i></p> <p>UNICEF (2018). <i>Aprendizaje a través del juego</i>.  <a href="https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf">https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf</a></p> <p>Vargas, E. (2014). <i>Relación entre creatividad y el aumento del rendimiento escolar en alumnos de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal</i>. [Tesis para maestría Universidad Tecvirtual] Repositorio TEC.  <a href="https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/630059/EiraVargasRodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1">https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/630059/EiraVargasRodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1</a></p> <p>Woolfolk, A. (1995). <i>Psicología Educativa</i>. Books Google.  <a href="https://books.google.es/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=PmAHE32RuOsC&amp;oi=fnd&amp;pg=PA10&amp;dq=Psicolog%C3%ADa+Educativa+%C2%B4+Woolfolk+(1995)+&amp;ots=3q3CcTbTVQ&amp;sig=qhhcVsnVnT-eD5ksr2WfoywCPU#v=snippet&amp;q=incentivos%20y%20recompensas%20presentes%20en%20la%20clase&amp;f=false">https://books.google.es/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=PmAHE32RuOsC&amp;oi=fnd&amp;pg=PA10&amp;dq=Psicolog%C3%ADa+Educativa+%C2%B4+Woolfolk+(1995)+&amp;ots=3q3CcTbTVQ&amp;sig=qhhcVsnVnT-eD5ksr2WfoywCPU#v=snippet&amp;q=incentivos%20y%20recompensas%20presentes%20en%20la%20clase&amp;f=false</a></p>
--	--



## Tabla de Contenido

Introducción .....	14
Justificación .....	18
Definición del Problema .....	22
Objetivos .....	27
Objetivo General .....	27
Objetivos Específicos .....	27
Alcance de la Investigación .....	28
Hipótesis .....	29
Línea de Investigación .....	30
Línea Pedagogía, Didáctica y Currículo .....	30
Marco Teórico y Conceptual .....	31
Antecedentes .....	31
El problema de la educación actual.....	35
Pedagogía General .....	36
Aprendizaje significativo .....	37
Concepto de Creatividad.....	38
Recursos de la Creatividad.....	39
Incentivar la creatividad y la innovación .....	39

La creatividad en el desempeño escolar .....	42
El juego como herramienta creativa la educación.....	43
La Tecnología.....	46
Características de las TIC .....	47
Interactividad.....	48
Inmaterialidad y la Instantaneidad .....	49
Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos.....	49
Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales) .....	49
Innovación.....	50
Las TIC en la educación.....	50
Las TIC como Instrumentos de enseñanza - aprendizaje.....	52
<i>Power Point</i> como herramienta educativa .....	53
La Gamificación.....	54
La gamificación en el aula y su funcionamiento.....	58
Aspectos Metodológicos.....	62
Diseño .....	62
Enfoque .....	62
Población y muestra .....	63
Muestra.....	63

Técnicas e instrumentos de investigación .....	65
Instrumentos de investigación.....	65
Recolección de datos.....	66
Resultados .....	67
Resultados obtenidos de la encuesta de la encuesta aplicada a los estudiantes de grado 8° .....	68
Discusión.....	83
Conclusiones y Recomendaciones .....	86
Referencias.....	89
Anexos .....	97

### **Lista de Tablas**

Tabla 1. Educar en la creatividad.....	41
Tabla 2. Componentes de la gamificación.....	58
Tabla 3. Parámetros de la fórmula de muestreo.....	64
Tabla 4. Encuesta sobre el efecto de la gamificación .....	67
Tabla 5. Ruta de Aprendizaje sobre Gamificación en el Aula.....	98
Tabla 6. Objetivos de la Evaluación Final .....	121
Tabla 7. Clasificación de Objetivos de la Evaluación Final .....	122
Tabla 8. Especificaciones de la Evaluación Final.....	122
Tabla 9. Acreditación de la Evaluación Final.....	122
Tabla 10. Respuestas de la Evaluación Final.....	122

## Lista de Figuras

Figura 1. Resultados Prueba saber 2019.....	24
Figura 2. Evolución de la educación.....	37
Figura 3. Características de las TIC.....	48
Figura 4. Tic en los procesos de enseñanza-aprendizaje .....	52
Figura 5. Técnicas de gamificación. ....	56
Figura 6. Técnicas dinámicas de la gamificación .....	57
Figura 7. Elementos del juego .....	61
Figura 8. Conceptualización. ¿Conoce el término gamificación en el aula? .....	69
Figura 9. Utilidad. ¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza? .....	70
Figura 10. Aprendizaje y el conocimiento.....	71
Figura 11. Interacción entre docentes y estudiantes .....	72
Figura 12. Lúdica.....	74
Figura 13. Las TIC como herramientas Creativas e innovadoras.....	75
Figura 14. Aplicación lúdica.....	76
Figura 15. Rendimiento académico. ....	77
Figura 16. Comprensión de la asignatura. ....	78
Figura 17. Resultados Generales de la encuesta .....	79
Figura 18. Sesión 5. La Ilustración .....	103
Figura 19. Sesión 6. Mapas conceptuales elaborados por los estudiantes.....	104
Figura 20. Sesión 7. Sobre La Revolución francesa, actividad “el murmurio” .....	105

Figura 21. Sesión 8. Juego de gamificación “la ruleta” .....	106
Figura 22. Sesión 9. Juego de gamificación “Jeopardy” .....	107
Figura 23. Sesión 10. Juego de gamificación “¿Quién quiere ser millonario? .....	108
Figura 24. Sesión 11. Explicación sobre la Revolución Industrial .....	109
Figura 25. Sesión 12. Líneas de tiempo sobre la Revolución Industrial.....	110
Figura 26. Sesión 13. Juego de gamificación “Jeopardy” .....	111
Figura 27. Sesión 14. Juego de gamificación “100 historiadores dicen” .....	112
Figura 28. Sesión 15. Galería de inventos de la Revolución industrial .....	113
Figura 29. Sesión 16. Juego de gamificación “concéntrese” .....	114
Figura 30. Sesión 17. Juego de gamificación “Adivina la industria” .....	115
Figura 31. Evaluación final.....	117
Figura 32. Resultados de la evaluación final .....	123
Figura 33. Consentimiento Informado .....	124

### **Lista de Anexos**

Anexo 1. Cuestionario sobre la percepción de la creatividad en el aula.....	97
Anexo 2. Ruta pedagógica .....	98
Anexo 3. Aplicación del proyecto. ....	103
Anexo 4. Referencia Vídeos .....	115
Anexo 5. Evaluación.....	117
Anexo 6. Consentimiento informado.....	124

## **Introducción**

El mundo debe ser consciente de su evolución y del ser humano junto con él, por tal motivo, es que los maestros deben ser consecuentes con la transformación inesperada que se está proporcionando en la educación, es apremiante abordar metodologías creativas e innovadoras que permitan a los estudiantes obtener un aprendizaje acorde con su actualidad, que inste al desarrollo integral de la humanidad.

En este momento, la raza humana está atravesando un momento complejo, que requiere de cambios fundamentales en el actuar, pensar y ser de las personas. La educación es una de las esferas que también está hendiendo por un momento crucial, especialmente en la enseñanza, por consiguiente, está debe ser orientada a impartir conocimientos a partir de la búsqueda de nuevas estrategias didácticas y metodologías creativas junto con modelos pedagógicos conscientes de la importancia de la idoneidad creativa como un indicio necesario que lleva al hombre a especular sobre su propio saber (Klimenko, 2008).

El principal objetivo de la educación es el desarrollo integral del ser humano, por ello, es importante entender la creatividad como la capacidad de activar procesos cognitivos divergentes, flexibles y alternativos vinculados con la posibilidad de fundar nuevas ideas y productos originales e innovadores que generen rupturas en los estándares y en las formas rutinarias de actuación (Elisondo, 2013, p. 4).

Irrefutablemente la educación permite un sinnúmero de habilidades que el estudiante puede abordar y desarrollar en pro de su crecimiento, los educadores subrayan que ese es su principal objetivo: “A través de la educación promovemos en el alumnado el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes, que favorecen su educación integral, además, de que podemos entenderla como proceso y como producto creativo” (Cuevas, 2013, p. 225). La educación está muy ligada al proceso creativo, es por tal razón, que su función es la misma: promover el desarrollo exhaustivo del estudiante.

Los maestros deben ser conscientes de la importancia de la creatividad en el aula de clases, en virtud de que, la educación ha sufrido una transformación y una evolución importante en esta última década, de tal forma que, ha desencadenado un progreso constante, que al mismo tiempo está inspirando una innovación vertiginosa, por consiguiente, hoy más que nunca en el mundo se habla de creatividad.

Es por ello, que el título de este proyecto *Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras* tiene como propósito inicial aplicar estrategias pedagógicas, además, de metodologías didácticas basadas en recursos y herramientas virtuales que sean útiles para ejecutar clases innovadoras que influyan directamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

El problema de la creatividad y la innovación en el aula, radica en que aunque la metamorfosis que se está efectuando en la educación de forma paulatina, en el contexto nacional

y local, al parecer no se ha logrado implementar conscientemente en la aulas del país, por tal motivo, se ha considerado que el bajo rendimiento académico de algunos estudiantes se debe además, de diversos factores, al poco interés por adquirir nuevos conocimientos, consecuencia de las clases teóricas que no dan espacios de juego, momentos de creación, invención, imaginación y originalidad, esta concepción se podría cambiar al utilizar estrategias pedagógicas y dinámicas innovadoras.

Este trabajo fue elaborado, en particular, dirigiendo la mirada hacia las estrategias metodológicas relacionadas con las TIC, entre ellas, la gamificación en el aula, por ende, de la mano de estas herramientas se pretende brindar una educación de calidad que sea satisfactoria para los escolares y que estimule en ellos, el aprecio por el conocimiento histórico y su enorme importancia para el ser humano y la sociedad.

El maestro desea que sus estudiantes se sientan apasionados por la adquisición de nuevas sapiencias y que al mismo tiempo aprendan utilizando estrategias tecnológicas ingeniosas, pues, éste en últimas está en la exploración constante de brindar clases amenas, alejadas de la monotonía y el desánimo intelectual, por lo tanto, en este proyecto se ejecutó un recorrido inicialmente por la identificación del problema actual en la educación, seguido del concepto de creatividad, sus recursos y sus fuentes, además de conceptualizar el tema de las TIC, junto con sus características, su relación con la educación y finalmente algunas herramientas creativas virtuales útiles para la aplicación del proyecto, específicamente *Power Point* como herramienta alternativa para usar la gamificación en el aula.



Los resultados que se efectuaron fueron realmente positivos, después de realizar varias sesiones utilizando la gamificación en el aula, se pudo comprobar que esta dinámica pedagógica permitió que los estudiantes de grado 8° lograrán aprender adquiriendo nuevos conocimientos frente al tema propuesto siguiendo como premisa los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) instaurados por el Ministerio de Educación.

Como futuros docentes debemos considerar la importancia de enseñar a los estudiantes a comprender lo emocionante que es la historia, además, de cultivar la lógica y el raciocinio. El proyecto *Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras* será de gran ayuda, puesto que, busca fomentar un conocimiento de calidad, verdaderamente significativo.

Se espera que este documento sea entendible al lector y sirva como marco de referencia para próximas investigaciones.

## Justificación

En esta época, debido a las circunstancias que atraviesa el mundo se habla mucho de los cambios trascendentales que se han dado en la educación, especialmente de cómo tratar de implementar la creatividad, la innovación, la tecnología, entre otros, no obstante, es triste admitir que esta premisa ha quedado relegada a estrategias tan básicas como un vídeo o una presentación en *Power point*, porque para muchos esto es creatividad, convirtiendo las clases en una simple transmisión de conocimientos sin que en está intervengan didácticas, herramientas emocionantes, juegos y la satisfacción que trae consigo el aprendizaje, ese aprendizaje que se solía impartir en los primeros grados, los cuales, estaban saturados de estrategias creativas y didácticas maravillosas que trajeron consigo la adquisición de una multitud de conocimientos tan indefectibles para la vida, pero que poco a poco decaen por variables como la edad, la personalidad, el nivel socioeconómico, entre otros. Pérez afirma: “Hay numerosas investigaciones que señalan que la creatividad de los estudiantes decrece con los años de permanencia en el sistema educativo, de forma que la curiosidad y la búsqueda creativa da paso, con el tiempo, a comportamientos más rígidos, convergentes e inflexibles” (2015, p.2).

En realidad, el disfrute fomenta un aprendizaje significativo y un conocimiento de calidad que se obtiene gracias a la creatividad y la innovación en el aula, si esto se complementa con el juego y la tecnología se obtendrá un cóctel de aprendizaje maravilloso, por tal razón, no se debe permitir que los estudiantes pierdan la curiosidad y la búsqueda de conocimientos, pues, estas garantizan el buen ánimo a la hora de adquirir nuevos aprendizajes por parte de los educandos mejorando al mismo tiempo el rendimiento académico y sus

resultados.

Por consiguiente, con el propósito de implementar estrategias tecnológicas, ingeniosas y originales en el aula de clases, cuya finalidad es incrementar el rendimiento intelectual de los estudiantes, especialmente en la enseñanza histórica, se perpetró este trabajo, de tal forma que, se aplicará en el grado 8° en el Liceo Pedagógico Cundinamarca, con la asignatura de historia, en donde, instaurará las metodologías mencionadas esperando que sean útiles y que procuren principalmente generar un alto nivel de desempeño en los estudiantes, buscando asimismo impartir una educación para el cambio, fundando valores intelectuales como lo son: la visión, la maleabilidad, la originalidad y la toma de decisiones, estas concepciones dignifican de forma garrafal la educación actual, enriqueciendo la enseñanza como docente de filosofía, potencializando, además, los recursos que como licenciados se pueden compartir con los estudiantes, dando como resultando clases con una atmósfera de gran contenido creativo que concluyentemente suscitará contenidos novedosos de gran valor tanto para la cotidianidad como la parte social de los individuos.

No se debe relegar la importancia de fomentar un aprendizaje significativo para que los estudiantes logren ampliar su conciencia y la percepción del mundo que los rodea, de modo que, es indispensable que la creatividad llegue al aula, dado que, esta brinda un ambiente educativo que sin lugar a dudas estimulará la curiosidad y la capacidad crítica de los alumnos generando un conocimiento eficaz y “Aunque no existe un instrumento válido a la hora de evaluar o medir la creatividad, si existen algunos criterios e indicadores que servirán de base para evaluarla:

originalidad, iniciativa, fluidez, divergencia, flexibilidad, sensibilidad, elaboración, desarrollo, autoestima, motivación, independencia e innovación” (Guilford, 1983, p.246).

Es trascendental tener en cuenta que los niños y adolescentes buscan variedad, diversión y regocijo en las clases, por ello, los docentes deben convertirse en funcionarios innovadores que estimulen y activen los procesos cognoscitivos que fomentan la creatividad de cada colegial a través de la delineación y planificación de operaciones para la formulación de ideas y retos, que traigan consigo la invención de ambientes de autonomía, conformidad, individualidad y creatividad en el desarrollo de la imaginación, la creación, la investigación y el pensamiento original en las aulas.

Las estrategias que se pretenden aplicar están cimentadas en el descubrimiento, la creación, la investigación, es decir, en la construcción del conocimiento, estimulando de esta manera el pensamiento creativo, el aprendizaje significativo y la solución de problemas, cabe señalar que, se utilizarán herramientas tecnológicas y prácticas, productoras de competencias intelectuales, existenciales y sociales, generadoras de auténticos procesos de aprendizaje.

Las herramientas utilizadas serán útiles para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes, concretamente técnicas como la gamificación que permitirán el progreso de habilidades favorables que estimulen la creatividad y eliminen las barreras que no permiten un clima adecuado para su desarrollo, para ello, se fomentan estilos cognitivos que intensifiquen la inventiva.

El instrumento esencial que se utilizará es *Power point*, debido a que, ha surgido como uno de los programas de presentación más dinámicos, en vista de que, posee muchas formas, estilos y diseños personalizados, los cuales, pueden ser manipulados por los docentes para presentar material, información y datos. Las series de diapositivas y presentaciones complejas que comprenden texto, imágenes, gráficos 3D, clips de audio, efectos de sonido y animaciones llamativas se usan de manera creativa para animar y generar conocimiento en las aulas de clase (Dutta, 2020). En este caso se escudriñará sobre cómo convertir a *Power Point* en una herramienta generadora de juegos tradicionales utilizados para gamificar el aula de historia de grado 8° en el Liceo Pedagógico Cundinamarca.

### **Definición del Problema**

En vista de la metamorfosis que se desencadena actualmente en el mundo entero, en distintos espacios, fundamentalmente en la educación, que impugnablemente y debido a la incertidumbre que nos envuelve, ha tomado un giro incontrolable que según Ordóñez “Radica en la creatividad, es decir, en la capacidad que tiene el ser humano de pensar cosas nuevas, y en la innovación, que es la capacidad de implementar dichas ideas de un modo diferente” (2010, p. 5). Para nadie es un secreto que la situación que franquea el mundo generó cambios en el sistema educativo, tal como lo afirma Cheyne, “La digitalización se ha acelerado con la crisis del coronavirus y se confirmó que la educación no es ajena a dicha transformación y que, por el contrario, todas las nuevas herramientas que se han implementado complementan los procesos de aprendizaje” (2020, p. 2).

La creatividad encontró en la tecnología su mejor aliado, puesto que, las dinámicas actuales así lo exigen, Aguerrondo afirma que “Hay que cambiar los enfoques de las disciplinas que se enseñan, incluir nuevos campos disciplinarios (como la tecnología, la computación), y cambiar las metodologías de enseñanza” (2017, p. 1). Esta afirmación coincide categóricamente con el hecho de que este es el momento de transfigurar la educación creando nuevas expectativas frente a ella.

Colombia durante años ha intentado integrar en su sistema educativo la creatividad, lo ha hecho de forma paulatina, no obstante, sus resultados han sido mínimos porque no se da relevancia a la investigación, a la construcción de conocimientos y a la tecnología. De acuerdo

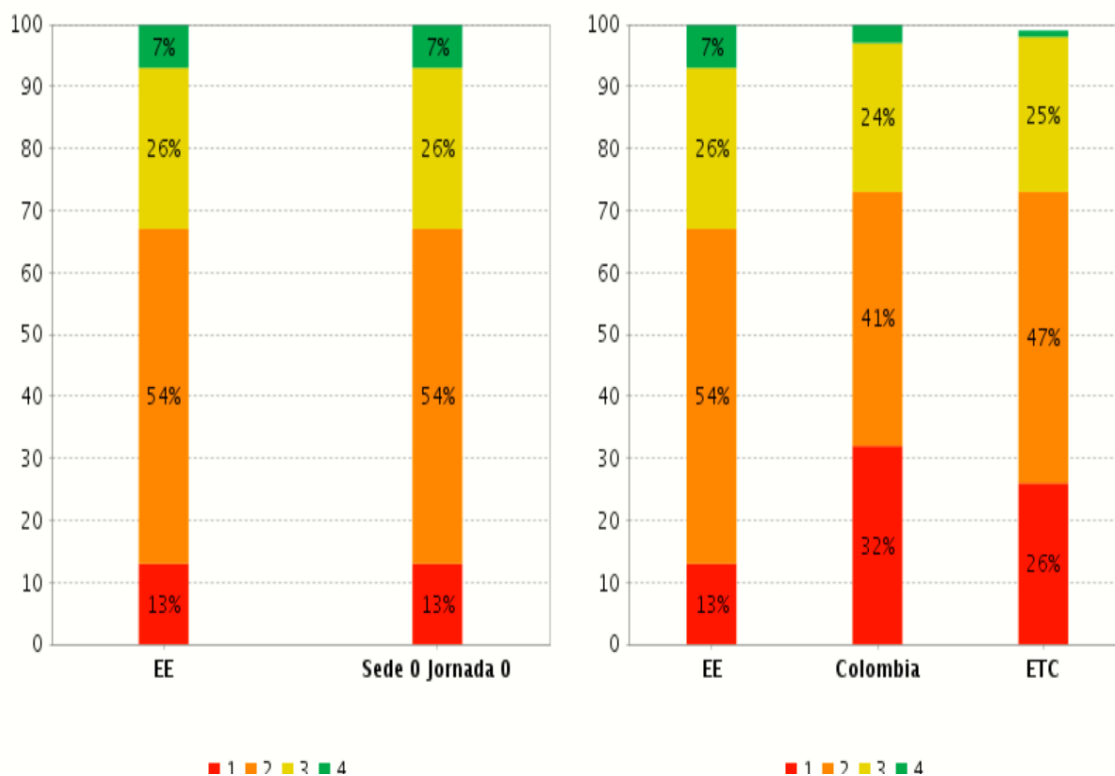
con Casillas “La creatividad debe ser vista como elemento cotidiano en el salón de clases” (2017, p. 1). Es decir, como un elemento indispensable al momento de impartir clases de calidad y no esgrimirlo como un elemento que rara vez se intenta manejar.

A nivel específico se debe considerar que algunas prácticas docentes establecidas durante el año 2019 en el Liceo pedagógico Cundinamarca no resultaron completamente efectivas en los métodos de enseñanza, por causa, de que se enmarcaron en modelos tradicionales que no fueron coherentes con el modelo pedagógico establecido por la institución, culminando en resultados básicos tal como se evidencia en la prueba externa para el año lectivo 2019, de modo que, se hace indispensable el aplicar estrategias originales en las clases de historia, conjuntamente con las competencias asociadas a dicha asignatura, como lo son: el espacio, el territorio, el ambiente y la población; el poder, la economía y las organizaciones sociales, el tiempo y las culturas, centrándose fundamentalmente en aquellas estrategias que utilicen herramientas virtuales, examinando de esta manera mejores derivaciones tanto en el proceso académico como en los resultados evaluativos, así pues, se deben efectuar estrategias didácticas que culminen en aprendizajes significativos y excelentes consecuciones académicas para los escolares.

A continuación, se observan los resultados de la prueba saber, perteneciente al año 2019 en la prueba de sociales y competencias ciudadanas.

**Figura 1.**

*Resultados Prueba saber 2019.*



**Nota:** Resultados de la prueba Saber de Sociales y competencias ciudadanas 2019, en el

Liceo Pedagógico Cundinamarca. Tomado de Icfes interactivo (9 de agosto de 2019).

Resultados de la prueba Saber de Sociales y competencias ciudadanas.

<https://www.icfes.gov.co/web/guest/acercaexamen-saber>



Conforme a los resultados globales de la prueba saber del año 2019 en el Liceo Pedagógico Cundinamarca en el área de sociales y competencias ciudadanas específicamente, conseguimos evidenciar que el rendimiento académico de los colegiales es básico, según el porcentaje que arroja, que equivale a un 54%, en consecuencia, surge la necesidad de replantear la intervención en el aula frente al área de sociales y se hace necesario generar estrategias pedagógicas creativas que permitan incrementar los resultados asociados en el nivel superior y alto, por todo ello, se aspira confeccionar didácticas enriquecedoras, concretamente en la asignatura de historia, asumiendo como principal componente las TIC, que finalmente, favorecerán la construcción de nuevos saberes que resignifiquen la realidad del estudiante, susciten la interacción de los educandos, el autoaprendizaje, el cuestionamiento facultativo y la toma de disposiciones.

Consecuentemente, es imprescindible que se asuma el hecho de que tales estrategias y didácticas se relacionan con el aprendizaje y la enseñanza en la época actual, así mismo, contribuyen a eliminar situaciones generadoras de monotonía dentro del salón de clases, substancialmente en historia y sus variadas manifestaciones del entorno escolar.

Al centrarse sucintamente en el Liceo Pedagógico Cundinamarca, el cual, busca en su PEI la construcción del aprendizaje a través de los intereses y capacidades de cada individuo. Se destaca que intrínsecamente en estas capacidades se visualizan la imaginación, la creatividad, la innovación y el juego, los cuales, examinan la mejor forma de dar una respuesta concreta a las necesidades del hombre de hoy, sin embargo, este modelo se queda en el papel porque no se

lleva a la práctica, es por tal moción, que desde las clases de historia se pretende estimular a los estudiantes a crear ideas novedosas y conceptos, a ser creativos y a convertirse en entes innovadores que espoleen y activen los procesos cognoscitivos, que fomentan el constructivismo en cada colegial, a través de la delineación y planificación de operaciones para la formulación de ideas y retos, que traigan consigo la creación de ambientes de autonomía, conformidad e individualidad en el desarrollo de la inventiva.

Finalmente, surge la siguiente pregunta de investigación ¿Qué herramientas virtuales creativas e innovadoras se pueden implementar en el aula de clases de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca en la asignatura de historia, que refuercen el aprendizaje, el descubrimiento, la iniciativa y la creación de nuevos conocimientos que generen interés en los estudiantes culminando en aprendizajes significativos y excelentes resultados académicos?

## Objetivos

### Objetivo General

Implementar herramientas creativas e innovadoras fundadas en programas de aprendizaje virtuales, basados en juegos interactivos en el aula de clases de Historia del grado 8° en el Liceo pedagógico Cundinamarca, buscando reforzar el aprendizaje, el descubrimiento, la iniciativa y la creación de nuevos conocimientos que sean realmente significativos para los estudiantes y que generen interés y excelentes resultados académicos.

### Objetivos Específicos

1. Determinar actividades que estimulen la creatividad y la innovación en el aula de clases de historia del Liceo Pedagógico Cundinamarca en el grado 8 ° promoviendo un aprendizaje significativo que estimule el interés de los estudiantes por la historia y sus buenos resultados académicos.
2. Brindar herramientas creativas e innovadoras virtuales a los estudiantes del Liceo Pedagógico Cundinamarca en el grado 8° para que las utilicen durante las clases de historia, a fin de desarrollar un clima fuera de la monotonía que incentive un aprendizaje eficiente y de calidad.
3. Utilizar el proyecto sobre “Herramientas virtuales útiles para concebir clases de creativas e innovadoras” a fin de resaltar la importancia del aprendizaje empleando estrategias didácticas virtuales de un modo eficaz suscitando un conocimiento práctico en los aprendices.

## **Alcance de la Investigación**

Es importante contemplar el alcance de la investigación, así como lo afirma Hernández “Visualizar qué alcance tendrá nuestra investigación es importante para establecer sus límites conceptuales y metodológicos” (2014, p. 88). En este proyecto se plantea un alcance correlacional en donde se aspira principalmente determinar qué grado de incidencia se obtiene en el rendimiento académico de los estudiantes, aplicando estrategias creativas e innovadoras.

No obstante, no se debe olvidar que existen cuatro tipos de alcance, entre los cuales se especifican el de tipo exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo, se establece que en cuanto a las características de este proyecto se construyó utilizar un tipo de estudio correlacional, el cual, “Asocia variables mediante un patrón predecible para un grupo o población” (Hernández, 2014, p. 93). En razón de que, determina un vínculo entre la implementación de la creatividad y la innovación de la mano de las TIC en el aula de clases, precisando si realmente el rendimiento académico de los estudiantes aumenta o no, debido al condicionamiento que se procura desarrollar bajo en un aprendizaje creativo.

## Hipótesis

Indagando sobre como plantear una hipótesis que sirva como premisa a la hora de realizar la implementación de los objetivos de este proyecto, la cual, se considera generalmente como una “explicación tentativa del fenómeno investigado que se formula como una proposición” (Hernández, 2014, p.104). Se ha analizado acerca de qué tipo de hipótesis es la más adecuada, en vista de que, estas se clasifican en: hipótesis de investigación, quienes, a su vez, se dividen en:

a) Descriptivas de un valor o dato pronosticado b) Correlacionales c) De diferencia de grupos y d) Causales, también se identifican hipótesis nulas, hipótesis alternativas e hipótesis estadísticas.

Concordando con las características de la presente propuesta se formulará una hipótesis correlacional, debido a que, “Especifica las relaciones entre dos o más variables, su vínculo y como se encuentran asociadas” (Hernández, 2014, p.108).

1. A mayor implementación de herramientas creativas e innovadoras en el aula de clases, mayor incremento en la comprensión de conocimientos y aprendizajes significativos, que darán como resultado un rendimiento académico alto y superior.

## Línea de Investigación

### Línea Pedagogía, Didáctica y Currículo

Este proyecto es perpetrado bajo línea de Pedagogía, Didáctica y Currículo, que acomete visibilizar modelos de aprendizaje autónomo desde la pedagogía con escenarios tradicionales y con un enfoque hacia las prácticas pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje, pues, se indaga sobre como implementar la creatividad y la innovación en conjunto con herramientas tecnológicas, para este caso la gamificación en el aula utilizando el software *Power point*, que decisivamente busca suscitar un incremento positivo en el rendimiento académico de los estudiantes de grado 8° pertenecientes al Liceo Pedagógico Cundinamarca, por tanto, “Es posible diseñar una metodología con estrategias actuales, donde la velocidad de los acontecimientos, la tecnología y la transformación de la sociedad exigen respuestas inmediatas y de alto nivel; cambios significativos que mejoren la enseñanza” (Bermúdez, 2017, p. 2). La tecnología y la virtualidad son dos elementos que son imposible de desligarlos de la educación actual, en virtud de lo cual, es imprescindible utilizarlos de manera ingeniosa en el aula de clases, dado que, no se constituyen como elementos anexos si no como herramientas innatas propias del período en que se desenvuelve el ser humano, es decir, que deben constituirse como herramientas pedagógicas y didácticas propias de cada currículo de aprendizaje de cualquier institución educativa.

## Marco Teórico y Conceptual

### Antecedentes

Existen algunos estudios relacionados con las variables propuestas en este trabajo y otros con algunas variables un tanto similares sobre la creatividad y la innovación en el aula, aplicando estrategias tecnológicas como lo son la gamificación que se constituye como una herramienta didáctica, que influye directamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Inicialmente se debe atender que:

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación. (Betancourt, 1999, párrafo 2).

Se puede evidenciar que la educación que se imparte con la creatividad como premisa tiende a fomentar el desarrollo intelectual, social y moral de los estudiantes, lo cual, determina la motivación y rendimiento académico durante el proceso educativo.

En la investigación efectuada en la Universidad Tecvirtual por Vargas titulada “*Relación entre creatividad y el aumento del rendimiento escolar en alumnos de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela normal*” (2014, p.1). Hace referencia a la creatividad y el rendimiento académico definiendo que:

Existe relación positiva entre ambos conceptos, lo cual, puede originar aumento de interés motivación en el alumnado y del desempeño estudiantil, siempre y cuándo (según alumnos) se entienda la responsabilidad que en esto tienen ambos actores; y para el maestro, siempre y cuando se tenga el tiempo suficiente para planear adecuadamente (Vargas, 2014, p.118).

Vargas plantea en este fragmento que el rendimiento académico puede ser satisfactorio, gracias a la implementación de la creatividad, sólo si existe una corresponsabilidad entre el estudiante y el docente.

Ahondando sobre la herramienta virtual que se escogió para implementar en este proyecto, la gamificación en el aula, es necesario resaltar que el concepto es relativamente nuevo, puesto que, este término fue acuñado por el británico *Nick Pelling* solo hasta el año 2003.

Entre los pioneros que se distinguen por utilizar la gamificación como herramienta educativa se encuentra Thomas Malone un teórico estadounidense, escritor de varios libros entre ellos: *Heurística para el diseño de interfaces de usuario agradables: Lecciones de los juegos de ordenador*, en donde desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje.

Rojas y Rivera de Perú, investigaron sobre *La importancia de analizar la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* concluyendo que, “La trascendencia de esta herramienta en el aspecto educativo ha influido de manera positiva y siendo de mucha utilidad tanto como para el docente y el estudiante” (2020, p. 21). Esta investigación es relevante porque expone que



la gamificación en el aula podría constituirse como un elemento satisfactorio para docentes y estudiantes en el proceso del aprendizaje. Morales de México realizó una investigación sobre la gamificación de la clase de historia, cuyo objetivo era el de:

Diseñar una propuesta de intervención en el aula que mejorará la unidad didáctica de la clase de geografía e historia, mediante la gamificación en el aula, y cuyos resultados arrojaron que es una alternativa metodológica apropiada para fomentar la motivación y el compromiso respecto a su propio aprendizaje, contribuyendo a disminuir el absentismo en la escuela (2020, p. 62).

El hecho, de que un estudiante esté motivado a adquirir algún conocimiento, contribuye de manera significativa con su comprensión respecto a los contenidos propuestos, en cuanto a García en su trabajo sobre gestión del aula y gamificación afirma: “Que conocer técnicas y estrategias eficaces deber ser de gran relevancia para el docente” (2014, p. 6). Y es que sin duda alguna un maestro que se esfuerce por adquirir estrategias didácticas, eficaces para implementar en sus clases, ciertamente tiene como resultado clases innovadoras y creativas.

Con base en estudios más reciente a nivel nacional sobre la gamificación en el aula podemos encontrar autores como Rodríguez y Galeano quienes en su investigación titulada *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*, tenían como objetivo “Evaluar la incidencia que tiene un videojuego educativo con y sin técnicas de gamificación en el proceso de adquisición de vocabulario” (Rodríguez y Galeano, 2015 p. 16). Y que finalmente concluyen que:

Los videojuegos suelen servir de entretenimiento y diversión, por lo que resultan ser una de las cosas que mayor acogida tiene entre niños y adultos, más si vienen cargados de gráficos de alta calidad y efectos de sonido casi reales, y es por la misma afición que los nuevos productos han ido evolucionando de manera que brindan una mejor experiencia a los usuarios (Rodríguez y Galeano, 2015 p. 162).

El juego y la lúdica son muy importantes en el aprendizaje porque estimulan la creatividad, logrando aprendizajes eficaces.

Estudios de investigación realizados a nivel local como el de Molina concluyen que “El compromiso que los estudiantes asumen con su formación mediante el uso de las mecánicas de juego para el aprovechamiento de las motivaciones intrínsecas es positivo” (2016, p. 2). Es decir, que, gracias a la gamificación, los estudiantes pueden potencializar las habilidades que poseen.

Duran elaboró una investigación sobre *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos*, en donde afirma que “El uso de estrategias de gamificación aplicado a la metodología de proyectos utilizando los blogs digitales en los docentes, representa una oportunidad para transformar el aprendizaje mecánico” (2019, p. 75). Concluyentemente, la gamificación como herramienta virtual, contribuye de modo significativo a transformar la educación.

El ser humano individuo pensante que razona sobre todos los hechos que ocurren a su alrededor y dentro de sí, busca permanentemente las respuestas a todos los interrogantes que se presentan en su mente, necesita y anhela buscar ese horizonte que lo transportará por el camino

verdadero hacia la cumbre del conocimiento, este camino privilegiado es el aprendizaje, es el que le da sentido a la vida. Es preciso ensalzar las capacidades que posee cada sujeto en su perspectiva de vida y esto se logra indagando y desarrollando habilidades personales (valores como lo son: la responsabilidad, la sabiduría etc.) laborales e intelectuales, además, la enseñanza impulsa a crear en la mente de cada estudiante la semilla del ser superior y por supuesto que la mediocridad sea eliminada de todas las actividades, valorar todas las ideologías y opiniones que tengan los semejantes, ser tolerantes con las críticas y sobre todo querer y anhelar ser libres; esta es la verdadera finalidad de la enseñanza y el aprendizaje: crear hombres autónomos con ansias de devorarse el mundo, de cambiarlo, de crear un futuro mejor para todos sus habitantes.

Ello se consigue educando sujetos débiles, los cuales, han estado sumergidos en el gran mar de la ignorancia, sí, sacándolos evitando que se ahoguen y finalmente no haya nada que hacer ¿Cómo lo hacemos? Enseñándoles a reflexionar, a amar y valorar el conocimiento; sembrando en ellos la semilla del saber, implantando en ellos el árbol de un futuro mejor, promisorio, con un fruto deleitable, como lo es, el de la sabiduría.

### **El problema de la educación actual**

Se dice que cada tiempo es producto del devenir de los tiempos pasados, y seguramente esto sea una forma de reconocimiento del ser humano a su retrospectivo, a la historia que ha acontecido antes de su existencia. De esta forma sucede en la actualidad, se vive en el anhelo constante por regresar al pasado, sin detenerse a pensar o reflexionar sobre lo que nos aqueja en la actualidad.

El problema de la educación actual radica en las metodologías que se suelen utilizar en las aulas de clase, las cuales, enfatizan meramente en la memorización de temas, independientemente del significado que realmente adquieren en el quehacer diario de los estudiantes, es necesario que el maestro se concientice de la importancia de generar conocimientos significativos, reales y tangibles, pero esto solo será posible si se relega la memoria y los modelos tradicionales de educación reemplazándolos por la creatividad, la innovación, el descubrimiento y por consiguiente, el conocimiento, así lo expresa Peláez rector de la Pontificia Universidad Javeriana “Desde la academia es necesario fomentar el desarrollo de habilidades de innovación, creatividad, intercambio de conocimiento y trabajo en equipo” (2020, p. 1).

### **Pedagogía General**

La educación es un componente que no se puede desligar del ser humano, porque, “Educar es adaptar al hombre al medio en que ha nacido y transmitirle una serie de valores y conocimientos propios de la sociedad a la que pertenece. Marginado de los grupos humanos, es difícil que ese hombre pueda existir como tal” (Patiño, 2014, p. 1). El proceso educativo en este contexto reproduce los valores de una sociedad que se resiste a abandonar su legado ancestral como proceso permanente. A continuación, se puede apreciar en el cuadro un resumen de las características de la educación en cada una de sus etapas y la forma cómo el hombre la asume y la aborda en cada periodo histórico.

**Figura 2.***Evolución de la educación.*

<b>ETAPA EDUCATIVA</b>	<b>CARACTERÍSTICA</b>
Primitiva- pequeños grupos humanos	Educación muy natural y espontánea
2.Oriental, Pueblos, civilizaciones desarrolladas	Carácter autocrático, erudito y religioso
3. Clásica - inicio de la civilización oriental	Carácter humano y cívico, dirigido a la aristocracia y dominante. Formación del carácter a partir de principios religiosos y morales. Mundo e las ideas. Cultura Greco – Romana SX :A.C. al V D.C.
4. Medieval	Continuación del desarrollo del cristianismo S V al XV.
5. Humanista	Inicia con el renacimiento. Basada en la naturaleza, arte y la ciencia. S. XV.
6. Cristiana	Surge por el nacimiento de los protestantes y la reforma de la iglesia.
7. Realista	Métodos de la Educación Moderna basada en la Filosofía. Galileo, Newton, Descartes S. XVII.
8. Racionalista y Naturalista	Siglo que culmina con la ilustración e inicia el Renacimiento Movimiento idealista de la pedagogía. Condorcet, Rousseau y Pestalozzi. S. XVIII
9. Nacional	Iniciada en siglo anterior a la revolución francesa. Establecimiento de la escuela primaria universal, gratuita y obligatoria. S.XIX.
10. Democrática	Persona humana libre para el desarrollo de sus actividades independiente de su posición económica y social, logrando la mayor cobertura posible.

**Nota:** Evolución de la educación. Tomado de Tibaduiza, O. Bautista, A. y Cuervo, A. (2017). Manual de ejercicios: aplicación de las normas APA. Corporación Universitaria Minuto de Dios. UNIMINUTO Virtual y a Distancia mirar

### **Aprendizaje significativo**

En la educación existe un proceso relevante como lo es el aprendizaje, es menester observar que los estudiantes son los protagonistas y que la formación es un proceso que ocurre en

su interior, lo cual, les permite adquirir nuevos conocimientos, pero que, además, está muy ligado a la experiencia, para Ausubel “La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia” (1983, p.2). Es decir, que el aprendizaje asociado a la práctica da como resultado un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (Ausubel, 1983, p. 2)

En consecuencia, para que exista un aprendizaje significativo el estudiante debe relacionar sus conocimientos previos con la nueva sapiencia, asimilando la experiencia que ha obtenido sobre estos últimos, aplicándolos finalmente a la cotidianidad.

### **Concepto de Creatividad**

Coexisten una gran variedad de significados frente al concepto de creatividad, no obstante, este trabajo toma como referencia la siguiente definición:

La creatividad es el conjunto de aptitudes, vinculadas a la personalidad del ser humano, que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos

internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia (Hernández, 1999. p. 66)

En este sentido la creatividad le permite al ser humano generar nuevas ideas a partir de un conjunto de aptitudes y conocimientos previos que lo hace un ser innovador y original.

### **Recursos de la Creatividad**

Existen varios recursos que serán muy útiles a la hora de generar creatividad en los estudiantes, García (2010) menciona los siguientes: La inteligencia, el conocimiento, estilos de aprendizaje, la personalidad, la motivación y el contexto medioambiental, estos recursos permiten generar ideas creativas e innovadoras en los estudiantes y son un gran recurso para los maestros, quienes podrán fortalecer su enseñanza procurando dictar clases fuera de la estructura común, obteniendo gran variedad de aprendizajes.

### **Incentivar la creatividad y la innovación**

La creatividad y la innovación se constituyen como fuente principal de conocimiento, puesto que son las encargadas de incentivar una nueva forma de enseñanza en la que tanto maestros y estudiantes se involucren de un modo asertivo, cambiando radicalmente las clases tradicionales y monótonas.

Es maravilloso acertar en el hecho que todos los seres humanos poseemos las mismas capacidades para ser imaginativos e ingeniosos, así como lo menciona Gómez, “Las fuentes de la creatividad son la observación y la experiencia” (2005, p. 169). Es magnífico y gratificante saber que la cuestión es muy fácil, solo basta con observar, experimentar y practicar, pero la creatividad y la innovación no surgen de la nada, indiscutiblemente necesitan de algunos

facilitadores, pero a su vez también poseen parapetos que dificultan su desarrollo, a continuación el escritor Gómez (2005) permite evidenciar algunos de ellos: Disponer de un espacio individual, un ambiente que favorezca la expresión, involucrarse con los temas, tener confianza, entre otros, en cuanto a las barreras: trabajar bajo presión, dejarse llevar por los hábitos, aferrarse a paradigmas, sancionar los fracasos entre otros.

Para lograr incentivar la creatividad y la innovación en las aulas de clase es necesario conocer ciertas didácticas, las cuales, serán apropiadas para utilizar siempre que sea preciso, en particular herramientas orientadas a la invención como el juego y la interacción.

### **Creatividad en la educación**

La creatividad contribuye notablemente en la transformación de la educación, como lo afirma Betancourt:

Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana (1999, párrafo 2).

Indiscutiblemente para favorecer la creatividad en el aula es necesario mentalizarse acerca del cambio, sin lugar a dudas en donde no hay cambio, no hay creatividad y la mente debe correr el riesgo para enfrentar nuevos retos, descubrimientos y creaciones.

La creatividad en el aula favorece el reconocimiento de sí mismo como estudiante, como maestro y como un todo, por ello, se hace necesario encauzarse en el potencial individual, escudriñando las herramientas más favorables que sirvan de bien común para todos los participantes. Algunas recomendaciones importantes para educar en la creatividad se pueden



desglosar en el siguiente cuadro, en donde Betancourt enfatiza en ciertas representaciones teórico- metodológicas para enfocar en el aula de clases.

**Tabla 1.**

*Educación en la creatividad*

<b>Recomendación</b>	<b>Aplicabilidad</b>
Aprender a tolerar la ambigüedad e incertidumbre	La incertidumbre favorece la activación de los sentidos, la búsqueda de una solución siempre es aceptada para el proceso creativo.
Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus convicciones	Como maestros debemos cultivar la confianza en nuestros estudiantes, fortaleciendo su originalidad y la apertura mental.
Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo	Es indispensable crear un clima adecuado de apertura mental, logrando una mentalidad innovadora.
Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real	El maestro debe ver en sus estudiantes lo que no se percibe a simple vista, él es el encargado de confiar en las capacidades y en las habilidades de su educando.
Vencer el temor al ridículo y a cometer errores	Es la obligación del maestro ayudar a sus estudiantes a vencer el miedo a cometer errores y a caer en el ridículo, es necesario entonces brindar un clima de confianza.
Es necesaria la contextualización del conocimiento y las habilidades de pensamiento crítico y creativo	Es importante que el estudiante desarrolle las habilidades propias de un pensamiento crítico y reflexivo, gracias a los enfoques que le puede brindar la creatividad.
Es más valioso cubrir una pequeña proporción de conocimientos a fondo que una gran cantidad	Es preferible enseñar temas específicos que abarcar una gran cantidad que termine abrumado al estudiante.
Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar	Un aula de clases puede convertirse en un espacio, en donde todos sus participantes aprendan, tanto maestros como estudiantes, pueden descubrir, crear y asombrarse de los nuevos conocimientos

Nota: Recomendaciones teórico-metodológicas para educar en la creatividad. Tomado de Betancourt, J. (1999, 10 de julio). Creatividad en la educación: educación para transformar. Revista Educar. 10 (1).

[http://www.geocities.ws/seccion47\\_innovacion/creatividadeduc10.html](http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html)

## **La creatividad en el desempeño escolar**

El rendimiento académico es el factor cuantitativo con el que se mide la educación, pues, es codificado por una nota cuantitativa o cualitativa que examina al estudiante respecto a sus capacidades y habilidades, por esta razón es tan relevante en las distintas instituciones del país, este rendimiento indiscutiblemente responde al esfuerzo que ha realizado el estudiante, sea bajo o alto se expresa como la consecuencia de los conocimientos adquiridos.

Otro elemento que influye enormemente en el rendimiento académico de los estudiantes es la motivación, “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración y el autoconcepto” (Alcalay y Antonijevic, 1987, pp. 29-32). Estas variables son complementarias y desarrollan en el estudiante el deseo de emprender un nuevo conocimiento, justamente en este momento donde la creatividad adquiere un papel protagónico, dentro del aprendizaje motivando al escolar.

Estudios recientes afirman que la creatividad y el rendimiento académico son dos conceptos que se perfeccionan bastante bien arrojando resultados favorables y satisfactorios, es decir, que la creatividad es un fenómeno que al ser utilizado en clase constituye un elemento base del aprendizaje, permitiendo obtener buenos resultados académicos e intelectuales. En su obra ` Psicología Educativa ´ Woolfolk menciona:

Los adeptos de los planteamientos conductuales explican la motivación con conceptos como `recompensa´ e `incentivo´. Una recompensa es un objeto o evento atractivo que se proporciona como consecuencia de una conducta particular. Un incentivo es un objeto que alienta o desalienta la conducta, la promesa de una calificación alta es un incentivo, recibir la calificación es una recompensa. Por tanto, de acuerdo con la perspectiva conductual, una comprensión de la motivación del estudiante comienza con un análisis cuidadoso de los incentivos y recompensas presentes en la clase. (1995, p. 352)

Este planteamiento hace evidente que el incentivo y la recompensa son elementos propicios que pueden ayudar a los estudiantes a mejorar el rendimiento académico, por ende, se complementa eficazmente con el hecho de utilizar el juego como forma de gamificar el aula y como una herramienta relevante para coadyuvar en el desarrollo del rendimiento académico de los estudiantes.

### **El juego como herramienta creativa la educación**

El juego y la creatividad son elementos que se suplementan en la investigación a fin de conocer, aprender y enseñar, fundamentales desde el nacimiento, el crecimiento, el reconocimiento y el aprendizaje; al remontarse en los primeros años de vida, se evidencia que usualmente un niño aprende jugando y esto es algo que no se puede negar, el juego incentiva la curiosidad y engendra en la mente el deseo de conocer. Por ello, es preciso integrarlos fomentando de esta manera un redescubrimiento hacia la innovación.

Por jugar se entiende toda actividad hecha por puro placer y la gratuidad es su característica fundamental. Se juega por el gusto de jugar y esta misteriosa cualidad del juego lo hace contraponerse con otras actividades utilitarias o relacionadas con la productividad, sobre todo con el trabajo (Aquino y Sánchez, 1999. p. 133).

En este sentido se identifica al juego como la cualidad más gratificante para aprender, se hace por voluntad y el cerebro lo percibe no como un trabajo sino como un placer libre de tensiones y aunque existan ciertas reglas son aceptadas con libertad y conciencia.

Caillois (1986) clasifica los juegos en cuatro secciones principales, que son: juegos de competencia, juegos de azar, juegos de simulacro o de mímica y juegos de vértigo.

A continuación, se identifican así:

- ✓ Competencia: Son juegos en donde se busca un enfrentamiento, una competencia, es decir un antagonismo que impulsa al estudiante a conseguir un premio, una meta, en términos educativos una nota.
- ✓ Suerte: Este juego insta a los participantes a confiar en el destino y el azar, este relega un tanto las capacidades del individuo a un segundo plano.
- ✓ Simulacro: El sujeto actúa, adquiere distintos roles y representa libremente lo que se desee.
- ✓ Vértigo: Este juego busca aturdir la realidad y las percepciones.

El juego se constituye como una premisa para impulsar a los estudiantes a hacer creativos, a desarrollar su inventiva y a aprender de manera placentera, en donde las reglas sean libremente aceptadas y el conocimiento sea eficaz.

El juego es concebido como una de las formas más importantes en las que el ser humano puede obtener conocimientos, por esta razón es imperativo incluirlo en las herramientas útiles para brindar enseñanzas de calidad y aprendizajes prácticos.

Al configurar el juego como una herramienta práctica de aprendizaje se desarrolla en el estudiante la intelectualidad, la interacción social, emocional y física.

“Con el juego se aprende a forjar vínculos, a compartir, negociar y resolver conflictos, y contribuye a autoafirmarse” (UNICEF, 2018, p. 4). El juego es entonces un mecanismo lúdico, práctico, simbólico, interactivo, divertido, provechoso, motivacional, emocionante y placentero, que contribuye a la educación de calidad.

“La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden” (Jover, 2010, p. 1). El juego es una alternativa y una herramienta creativa para el aprendizaje, esta técnica ofrece muchas ventajas a nivel educativo, las cuales, según Hernández ayudan a los niños a:

Desarrollar su intelecto, el sentimiento, su autonomía, otro factor vital para reconocer el juego como una actividad necesaria en los niños, es que es

notorio el gozo con el que se involucran, el tiempo y el espacio, si bien es cierto son elementos importantes, lo vital es el deseo que genera. De ese deseo y gozo es que los maestros deben afianzarse para posibilitar experiencias con sentido (2013, p.33).

El juego debe incluirse indiscutiblemente en el currículo de las clases, las cuales, se espera estén inmersas bajo la premisa de la creatividad, la innovación y la lúdica, este será el encargado de plantear poderosas facetas que enriquezcan los contenidos y favorezcan la enseñanza y el aprendizaje, “Los juegos le permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento” (Chapouille, 2015. p. 1).

El juego constituye un aliciente, una motivación para aprender, el juego es placentero y, por ende, insta al estudiante a ver el aprendizaje no de manera rígida y obligada, si no como algo realmente edificante y gratificante, los maestros necesitan introducir esta herramienta pedagógica en aulas de las instituciones.

### **La Tecnología**

Este proyecto busca implementar herramientas tecnológicas útiles para concebir clases creativas e innovadoras, es por ello, que se contempla su concepto, Quintanilla lo expresa de la siguiente manera “Por Tecnología se entiende un conjunto de conocimientos de base científica que permite describir, explicar, diseñar y aplicar soluciones técnicas a problemas prácticos de forma sistemática y racional” (2017, p. 153).

En la actualidad la tecnología no es simplemente una herramienta favorecedora de las clases, sino que se constituye en una necesidad, es la base de las herramientas didácticas que indudablemente están inmersas en los currículos de la gran mayoría de las instituciones educativas en el mundo entero, esta herramienta busca integrar la innovación con la enseñanza y el aprendizaje, obteniendo consecuentemente resultados positivos en la adquisición de conocimientos. “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación” (Porrás, 2017. p. 1). Por lo tanto, las TIC, absolutamente no son solo una opción sino una obligación, se debe ser consciente como maestro de su relevancia y de su progresiva evolución, asimismo, de utilizarlas adecuadamente en las aulas de clase, impartiendo una enseñanza provechosa y significativa.

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

(Cabero,1999. p. 198)

Las TIC son un conjunto de imágenes, documentos, textos, videos, sonidos, aplicaciones, programas que permiten la comunicación y el tratamiento de las informaciones sobre cualquier tema.

### **Características de las TIC**

Algunas características representativas de las TIC, analizadas por Cabero (como se cito en Belloch, 2012):

**Figura 3.***Características de las TIC.*

**Nota:** Características de las TIC. Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. [Material docente on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

### **Interactividad**

Gracias al uso que se les da actualmente a las TIC y a que muchas personas poseen un fácil acceso a estas, es posible la interactividad entre individuos, el intercambio de información y la asociación virtual, “Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador”



Cabero (como se cito en Belloch, 2012, p. 2). En el caso específico de este proyecto las TIC permiten la interactividad entre estudiantes y docentes gracias al uso de la gamificación en el aula.

### **Inmaterialidad y la Instantaneidad**

Las TIC coadyuvan en el proceso de la creación de referentes virtuales, un tanto irreales que como lo menciona Cabero “Puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos” (1988, p.2).

### **Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos**

Los procesos mentales de los usuarios se constituyen como la parte fundamental en el uso de las TIC, obviamente, el ser humano es el que en ultimas adquiere los conocimientos, por eso, su influencia es máxima.

### **Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales)**

las TIC han logrado penetrar en todos los sectores de la sociedad, constituyéndose como parte fundamental de estos, es decir, que en la actualidad las TIC son una necesidad más que una novedad, más que un elemento esporádico, uno permanente, el cual, es inadmisibile de desasir de la sociedad actual llamada "la sociedad de la información" Cabero (como se cito en Belloch, 2012, p. 2).

## **Innovación**

Las TIC son indudablemente un elemento creador y transformador, lo cual, garantiza la innovación en los diferentes ámbitos en los cuales se desarrolla el ser humano.

### **Las TIC en la educación**

Debido al impacto que ha tenido en la actualidad el uso de las TIC, se afirma categóricamente que se está efectuando una gran revolución tecnológica y el humano es parte de ella, por ende, la contribución mancomunada es indefectible, el ser humano es un transformador y elemento inseparable de la evolución tecnológica actual, los maestros deben ser conscientes de las implicaciones que tiene esta sobre la didáctica que se incorpora en las escuelas, buscando reducir los métodos tradicionales, dando prioridad a los métodos creativos e innovadores impulsados por la tecnología tal como lo afirma Granados “El uso de las TIC supone romper con los medios tradicionales, pizarras, lapiceros, etc.; y dar paso a la función docente, basada en la necesidad de formarse y actualizar sus métodos en función de los requerimientos actuales” (2015, p. 330).

Es deber del maestro actualizarse y cumplir con las necesidades que requieren de sus estudiantes, el cual, se constituye como el protagonista esencial de la novela que contamos en el

aula de clases, este protagonista necesita adquirir conocimientos enriquecedores que tengan un verdadero significado para su vida.

La educación como aspecto relevante en la vida del ser humano ha compuesto junto a las TIC un nuevo ambiente de aprendizaje donde el estudiante es capaz de convertirse en el protagonista de su propio aprendizaje, donde el tiempo y la flexibilidad, están jugando un rol importante en una educación que cada vez más, se virtualiza y donde lo virtual se ha convertido en una revolución y donde las nuevas tecnologías convergen en plantear nuevos paradigmas educativos y pedagógicos.

La educación es parte de la tecnología y cada vez más se exige la alfabetización electrónica, considerándose una competencia indispensable para el estudiante. (Suárez y Custodio, 2014, p 210)

El mundo de la tecnología ofrece una gran variedad de herramientas útiles para concebir clases creativas e innovadoras que estén a la vanguardia del crecimiento tecnológico que nos ofrece el mundo.

## Las TIC como Instrumentos de enseñanza - aprendizaje

Figura 4.

Tic en los procesos de enseñanza-aprendizaje

### TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA



**Nota:** Las TIC en los procesos de aprendizaje - enseñanza. Marquès, P. (2010). [Fotografía].

TIC en los procesos de aprendizaje-enseñanza.

<http://www.peremarques.net/uabppgra/procesoseagran.jpg>

La figura 4. describe fácilmente como las TIC, indudablemente contribuyen al enriquecimiento de la enseñanza y el aprendizaje, bajo unos parámetros específicos, inicialmente contribuye al aprendizaje escudriñando tener acceso a la información, procesándola y desarrollando habilidades y competencias necesarias para obtener un producto que posteriormente se podrá evaluar, en cuanto a la enseñanza es imperativo que el docente realice un diagnóstico inicial, preparando y gestionando clases, fijando unos objetivos precisos, motivando a los estudiantes con actividades guiadas que finalmente converjan en frutos satisfactorios.

### ***Power Point* como herramienta educativa**

La tecnología ofrece una gran variedad de herramientas ofimáticas útiles para crear clases vanguardistas e impartir conocimientos ligados a la época que atraviesa el mundo, una de estas herramientas es *Power Point*, esta herramienta es un *software* de *Microsoft* integrado en *Office* que permite crear presentaciones con diapositivas digitales.

Este recurso normalmente es utilizado para presentaciones clásicas de diapositivas, el cual, normalmente es utilizado para exposiciones, trabajos de aula, apoyo para discusiones, entre otros, sin embargo, los maestros y personas en general desconocen todas las virtudes que posee esta herramienta, como por ejemplo sintetizar, diseñar y gamificar.

Es ineludible utilizar la herramienta *Power Point* adecuadamente, para ello, es indispensable sintetizar la información, objetivamente copiar textos largos es un error que algunos cometen, se debe reducir al máximo el texto e incluir gráficas de manera estética, puesto que, esta imprime un aspecto ideal al documento, si a ello se le añade un buen diseño, seguramente la presentación tendrá las cualidades propias para una exposición de calidad, con un contenido de excelencia.

*Power point* ofrece gran cantidad de diseños y plantillas, pero también ofrece opciones maravillosas con elementos extras para crear juegos útiles y divertidos que serán de utilidad para gamificar en el aula.

Estas presentaciones dinámicas y completas servirán como herramientas tecnológicas para impartir clases innovadoras y creativas.

## **La Gamificación**

La gamificación en el aula es una herramienta virtual eficaz, sencilla, creativa e innovadora que es posible implementar en las clases, buscando enriquecer el conocimiento de los estudiantes, motivando a su vez el deseo por aprender y divertirse haciéndolo.

La gamificación en el aula es la herramienta tecnológica que se procede a implementar en este proyecto, por considerarse eficaz para transmitir conocimientos de calidad.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitán, 2013. párrafo 1)

La gamificación es un instrumento metodológico virtual que permitirá jugar en el aula interiorizando el aprendizaje de una manera lúdica y divertida, esta herramienta resulta bastante novedosa tanto para docentes como estudiantes, “El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación” (Gaitán, 2013. párrafo 1).

Las técnicas de gamificación más utilizadas según Gaitán (2013) son la acumulación de puntos, el escalado de niveles, la obtención de premios, los regalos, clasificaciones, desafíos y misiones o retos, los cuales, brindan una motivación adicional a los estudiantes para aumentar su interés en el conocimiento histórico.

**Figura 5.**

*Técnicas de gamificación.*



**Nota:** Técnicas de gamificación. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Blog Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>



Estas técnicas implican la motivación inicial que los estudiantes requieren para ser competitivos y verse impulsados a aprender, a mejorar e incrementar su conocimiento.

### Figura 6

*Técnicas dinámicas de la gamificación*



**Nota:** Técnicas dinámicas de la gamificación. Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Blog Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

“La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos” (Gaitán, 2013, párrafo 6). La gamificación contribuye, además, a incrementar el espíritu competitivo y la interacción entre todos los participantes, es decir, los estudiantes.

### **La gamificación en el aula y su funcionamiento**

La gamificación permite a los escolares aprender e interactuar en sus clases, indiscutiblemente añade un toque de innovación y creatividad a la adquisición de conocimiento en la educación.

En el modo lúdico o carácter lúdico de esta metodología facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo del juego funciona porque consigue motivar a las personas, desarrollando un mayor grado de compromiso por parte de éstas e incentivando el ánimo de superación y de competencia en sus propias destrezas que van mostrando en cada desafío (Coello, 2019, p. 16)

A continuación, se describen algunos elementos implicados en la gamificación y que serán de gran ayuda para para entender su funcionamiento:

**Tabla 2.***Componentes de la Gamificación*

<b>Mecánicas o Reglas de la Gamificación</b>	<b>Dinámicas de Juego de la Gamificación</b>	<b>Componentes de la Gamificación</b>	<b>Tipos de Jugadores</b>	<b>Proceso de la Gamificación</b>	<b>Finalidad de la Gamificación</b>
<b>Colección:</b> Se parte de la importancia que tiene para los alumnos los logros y las recompensas.	<b>Recompensa:</b> La recompensa en una actividad no tiene otra función que despertar el interés por el juego en el alumno.	<b>Logros:</b> Son muy valorados por los alumnos y permiten claramente visualizar la progresión de un alumno a lo largo de una actividad.	<b>Triunfador</b> : Se centra en el jugador cuya finalidad es la consecución de logros y retos.	<b>Viabilidad:</b> En primer lugar, hay que valorar si la gamificación es aplicable al contenido que se quiere enseñar en el aula.	<b>Fidelización:</b> La gamificación establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando cambiando la perspectiva que tiene del mismo.
<b>Puntos:</b> Muy usados para conseguir la fidelización de los alumnos en la tarea que se les ha sido asignada.	<b>Competición:</b> Aunque no siempre es vista como una cualidad positiva en el ámbito educativo, la buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad.	<b>Avatares:</b> Muy comunes en los perfiles sociales, los avatares son una representación gráfica, generalmente, de carácter humano y que se asociaría en este caso a un alumno.	<b>Social:</b> Tipo de jugador al que le encanta interactuar y socializar con el resto de compañeros .	<b>Objetivos:</b> Hay que definir cuáles serán los objetivos de la gamificación	<b>Motivación:</b> La gamificación quiere ser una herramienta contra el aburrimiento de determinados contenidos aplicados en el aula.
<b>Nivel:</b> Los niveles dan fe de los progresos de los alumnos en las actividades a las que han sido asignadas.	<b>Estatus:</b> El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado.	<b>Badges:</b> Se trata de una insignia, distintivo o señal por la consecución de algún objetivo determinado.	<b>Explorador</b> : Alumno que tiene una clara tendencia a descubrir aquello desconocido .	<b>Motivación:</b> Otro aspecto a valorar es la predisposición y el perfil de un grupo clase para llevar a cabo la gamificación en una actividad.	<b>Optimización:</b> Por optimización se entiende el hecho de recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no tienes previsto ningún incentivo.

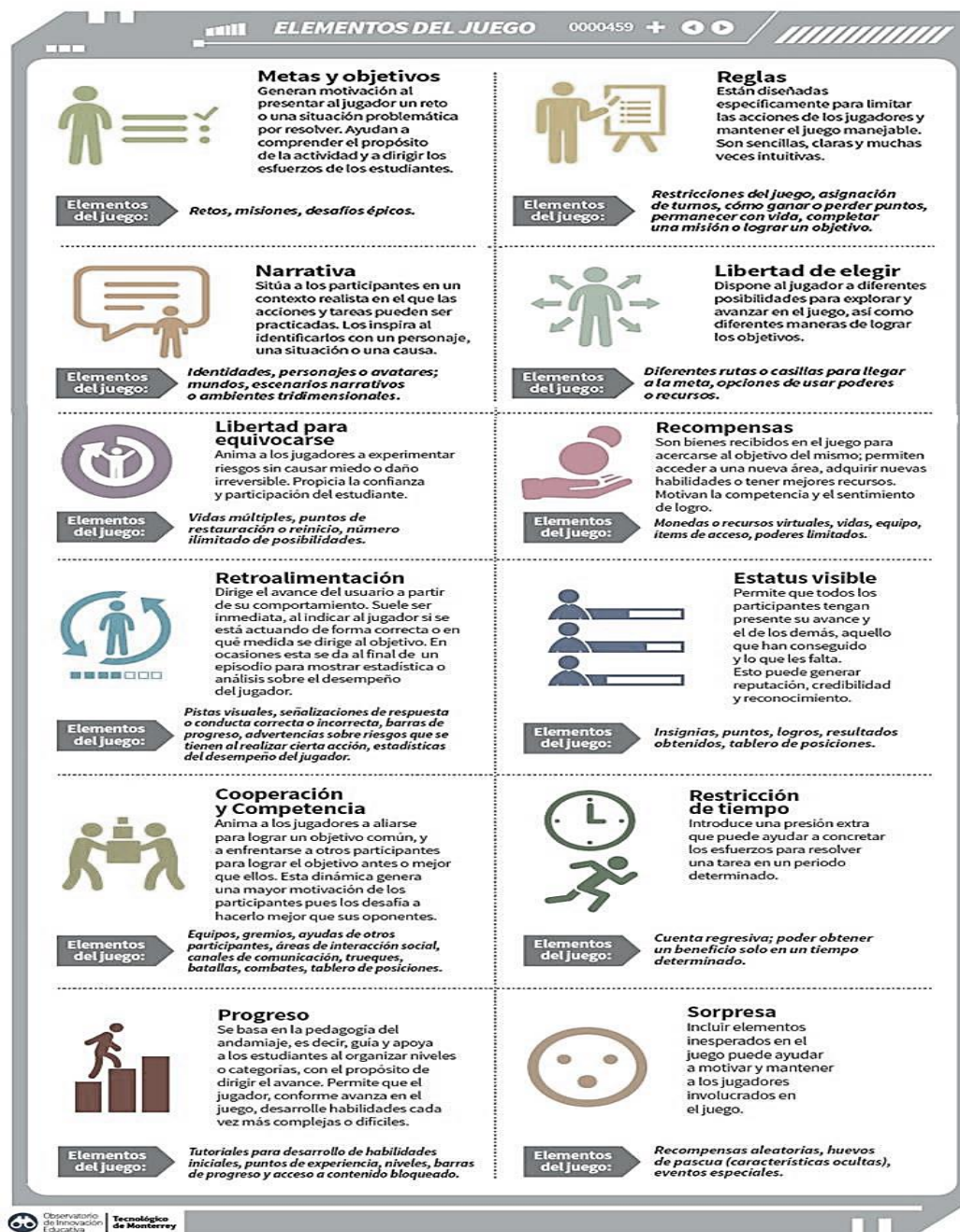
<p><b>Progresión:</b> consiste en completar el 100% de la actividad que se ha encomendado.</p>	<p><b>Cooperativismo:</b> Se trata de otra forma de competir, pero en este caso se juega con el hecho de que es un mismo grupo el que persigue un mismo fin.</p>	<p><b>Desbloques:</b> Los desbloques permiten avanzar en la dinámica de las actividades.</p>	<p><b>Competidor:</b> Su finalidad primera y última es demostrar su superioridad frente a los demás.</p>	<p><b>Implementación:</b> Se trata de sopesar qué relación existe entre la gamificación y el contenido que se enseña de una materia.</p>
<p><b>Ranking:</b> Se establece una clasificación o comparación entre los alumnos de una misma clase o de un mismo curso.</p>	<p><b>Solidaridad:</b> Se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.</p>	<p><b>Regalos:</b> Se trata de entregar al alumno un presente ante la realización correcta de una determinada actividad o reto.</p>	<p><b>Resultados:</b> Es imprescindible realizar una evaluación de los resultados de la propuesta de gamificación que se haya llevado a cabo.</p>	

**Nota:** Componentes de la gamificación. Moll, S. (5 de junio de 2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona. *Justifica tu respuesta*.

<https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>

Figura 7.

## Elementos del juego



**Nota:** Elementos del juego. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). [URL:http://www.eduteka.org/articulos/edutrends-gamificacion](http://www.eduteka.org/articulos/edutrends-gamificacion)

Concluyentemente, se evidencia que la gamificación es una excelente herramienta virtual que se puede utilizar en las aulas de clase, convirtiéndolas a su vez en espacios imaginativos, generando aprendizajes significativos y conocimiento eficaz para los estudiantes, finiquitando en buenos resultados académicos.

### **Aspectos Metodológicos**

#### **Diseño**

En este proyecto se recurrió a un diseño no experimental, el cual, se aplicó de manera longitudinal, por lo que, el interés principal de este trabajo fue determinar cómo el uso de herramientas virtuales particularmente la gamificación en el aula impulsa la creatividad y la innovación de los educandos generando excelentes resultados académicos.

El diseño no experimental tal como lo concibe Dzul “Es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos” (2016, p. 2). Definiendo a sí mismo el diseño de investigación longitudinal el cual “Se emplea cuando el interés del investigador es analizar cambios a través del tiempo en determinadas variables o en las relaciones entre estas” (Dzul, 2016, p. 8).

#### **Enfoque**

Puesto que, se buscó comprobar la hipótesis establecida inicialmente, así como ajustar los objetivos propuestos, este proyecto se elaboró bajo un enfoque cuantitativo, dado que, se efectuó directamente en el aula de clases de historia, investigando sobre como impartir un conocimiento

eficaz, decisivamente, se implementó una encuesta sobre la percepción de los estudiantes frente al tema planteado, para, posteriormente contrastarlos con los resultados obtenidos en la evaluación final.

### **El enfoque cuantitativo:**

“Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, 2014, p. 4).

### **Población y muestra**

La población empleada para efectuar este estudio está conformada por 150 estudiantes del grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca que oscilan entre 13 y 14 años de edad pertenecientes al municipio de Soacha, con un nivel socioeconómico medio, la población es el “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” *Lepkowski* (como se citó en Hernández, 2008).

### **Muestra**

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández, 2014, p. 175). En este trabajo se utilizó un tipo de muestreo probabilístico que es un “Subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos” (Hernández, 2014, p. 175). Pues la muestra busca estudiantes de grado 8° entre 13 y 14 años del Liceo Pedagógico Cundinamarca.

### Tamaño de la muestra

Teniendo como referencia a Ramírez (2019) la siguiente es la fórmula para hallar la muestra de poblaciones:

$$n = \frac{Z^2 p.q.N}{NE^2 + Z^2 p.q}$$

Z=Nivel de confianza

N= población

p= probabilidad a favor

q= probabilidad de contra

e= error

n =tamaño de la muestra

### Tabla 3.

*Parámetros de la fórmula de muestreo*

Parámetro	Tamaño de muestra	Muestra
N	150	"n" =79,18
Z	0,845	
P	70,00%	
Q	30,00%	
e	3,00%	

**Nota:** Tabla para definir la fórmula sobre muestreo. Fuente: elaboración propia



El tamaño de la muestra para este trabajo es de 80 participantes.

### **Técnicas e instrumentos de investigación**

En el proyecto se utilizó:

#### ***La Encuesta:***

Inicialmente se realizó una encuesta sobre el conocimiento previo que los estudiantes tienen acerca de la gamificación en el aula, buscando establecer la pertinencia del tema “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (Casas, 2002. p. 1).

### **Instrumentos de investigación**

#### ***Cuestionario estructurado***

Se recurrió al cuestionario como instrumento principal para establecer el nivel de conocimiento de docentes y estudiantes frente al tema de la creatividad en el aula y especialmente al uso de la gamificación como herramienta tecnológica para hacer de las clases un espacio de creatividad e innovación, “El cuestionario permite llegar a una población más amplia con menor espacio de tiempo y obtener información genérica” (Feixas, 2006. p. 101).

Con el fin de facilitar la recolección de datos se usó el estilo de preguntas cerradas, las cuales, “Son aquellas que contienen opciones de respuesta previamente delimitadas.

Resultan más fáciles de codificar y analizar” (Hernández, 2014, p. 217). Adicional a ello, se esgrimió el Escalamiento de Likert, que, es un “conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías” (Hernández, 2014, p. 238).

### **Recolección de datos**

El proceso de la información recopilada se realizó en función de los datos obtenidos de los registros y valoraciones de cada uno de los alumnos del Liceo Pedagógico Cundinamarca

-Obtener información a través de encuestas y cuestionarios.

-Organizar información recopilada de las encuestas y cuestionarios.

## Resultados

La muestra de estudio estuvo conformada por 78 estudiantes de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca del municipio de Soacha. El cuestionario que se utilizó para realizar la encuesta, se encuentra a continuación:

**Tabla 4.**

*Encuesta sobre el efecto de la gamificación en el rendimiento y la motivación en estudiantes*

No.	Pregunta	De Acuerdo	Indiferente	En Desacuerdo
1	¿Conoce el término gamificación en el aula?	28	0	52
2	¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza?	71	9	0
3	¿Considera usted que al utilizar los métodos de gamificación se motivará a adquirir un aprendizaje significativo y, por consiguiente, un mejor rendimiento académico?	68	7	5
4	¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para contribuir al buen rendimiento académico?	55	0	25
5	¿Considera usted que el docente debe implementar en sus clases la creatividad y la innovación, haciendo su clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?	80	0	0
6	¿Cree usted que el uso de la gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias?	48	10	22
7	¿Está de acuerdo que las TIC son una herramienta útil para implementar la creatividad y la innovación en el aula?	63	0	17

8	¿Cree usted que el diseño de una aplicación lúdica ayude de manera significativa a los estudiantes a adquirir conocimientos?	56	8	16
9	¿Considera usted importante utilizar la gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico?	49	12	19
10	¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la gamificación dentro del salón de clases le ayudará a comprender mejor la asignatura de historia?	50	6	24

**Nota:** Cuestionario sobre la percepción de la creatividad en el aula. Coello, L. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica* [Trabajo de Pregrado Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

### **Resultados obtenidos de la encuesta de la encuesta aplicada a los estudiantes de grado 8°**

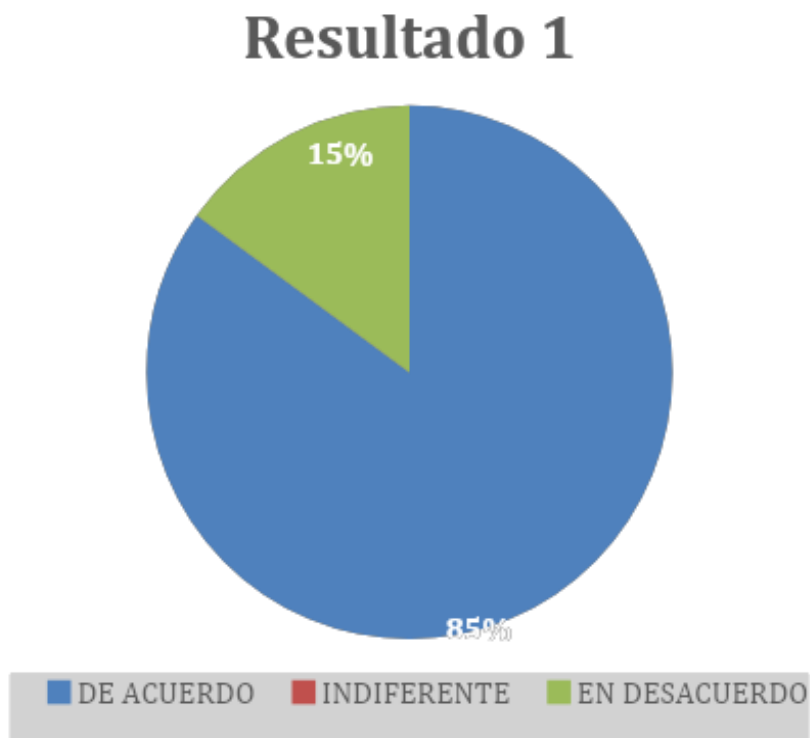
La muestra de estudio estuvo conformada por 78 estudiantes de grado 8° y 2 docentes voluntarios del Liceo Pedagógico Cundinamarca del municipio de Soacha.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

**Figura 8.**

Conceptualización. ¿Conoce el término gamificación en el aula?

R



**Nota:** Conceptualización. ¿Conoce el término gamificación en el aula? Fuente: Elaboración propia.

De los datos obtenidos en la primera pregunta ¿Conoce el término gamificación en el aula? Se puede evidenciar que el 85% de los encuestados conoce el término, mientras que un 15% no lo conoce, por ende, se concluye que son muy pocos los estudiantes que no han tenido la oportunidad de participar en actividades estudiantiles donde se haya utilizado la gamificación en el aula como herramienta creativa e innovadora.

**Figura 9.**

*Utilidad. ¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza?*

8

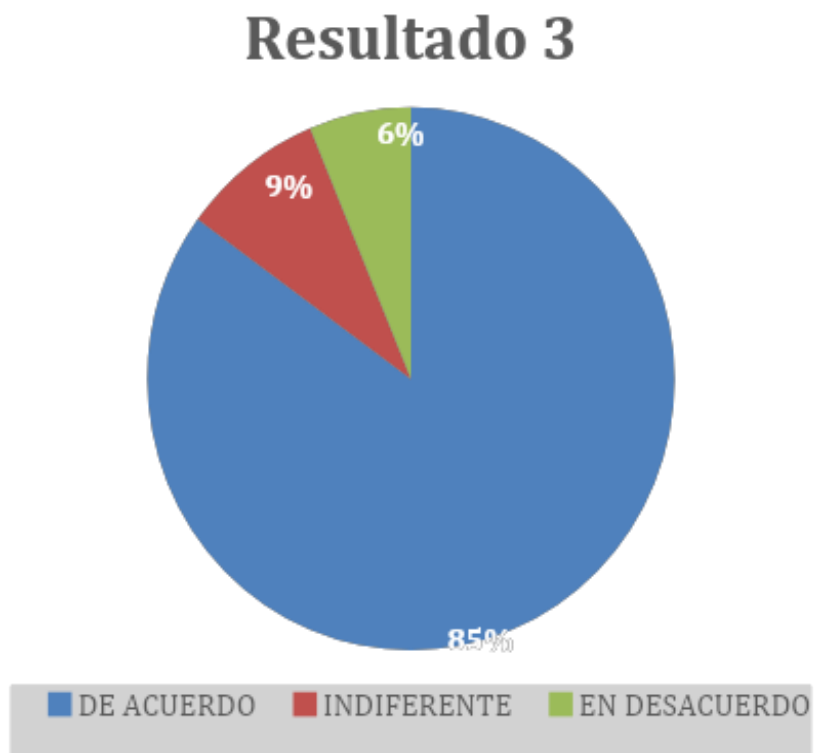


**Nota:** Utilidad. ¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza? Fuente: Elaboración propia

El 89% de los encuestados considera útil el esgrimir métodos de gamificación en el aula, aunque el término no sea tan aplicado, para ellos es importante tomar elementos que puedan hacer de su clase un espacio novedoso y creativo. El 11% restante al no conocer el concepto prefiere no utilizarlo.

**Figura 10.**

*Aprendizaje y el conocimiento.*



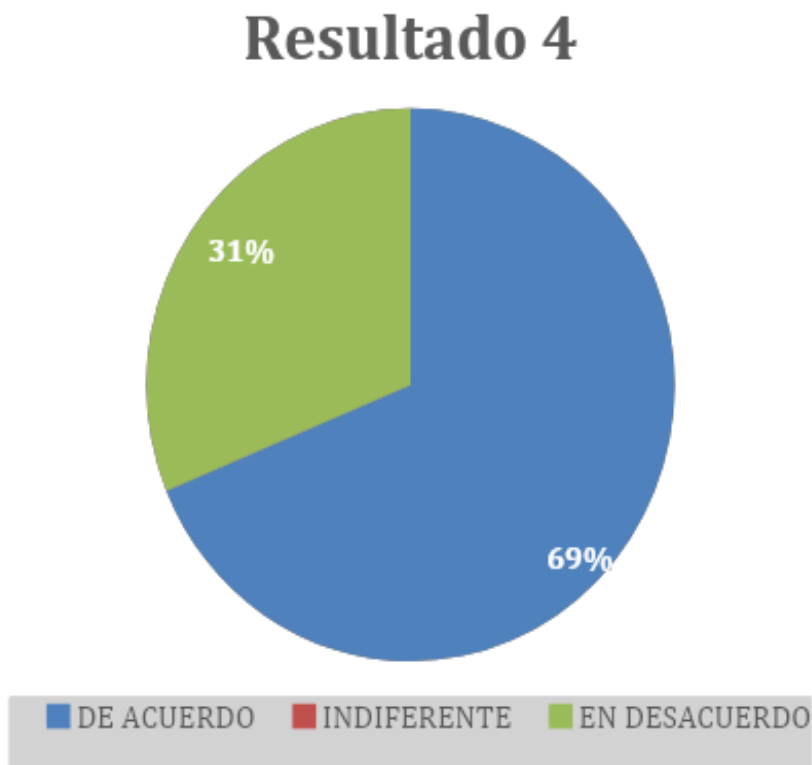
**Nota:** Aprendizaje y el conocimiento. ¿Considera usted que al utilizar los métodos de gamificación se motivará a adquirir un aprendizaje significativo y, por consiguiente, un mejor rendimiento académico? Fuente: Elaboración propia

El 85% de los encuestados piensa que, al utilizar un método novedoso en el aula de clase, definitivamente se incrementa su rendimiento y un aprendizaje de calidad.

**Figura 11.**

Interacción entre docentes y estudiantes

✎



**Nota:** Interacción entre docentes y estudiantes. ¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para contribuir al buen rendimiento académico? Fuente: Elaboración propia.

El 69% de los encuestados considera de gran relevancia el hecho de interactuar con sus docentes y compañeros durante las clases. El 31% de los encuestados no le presta mayor importancia a la interacción durante las clases.



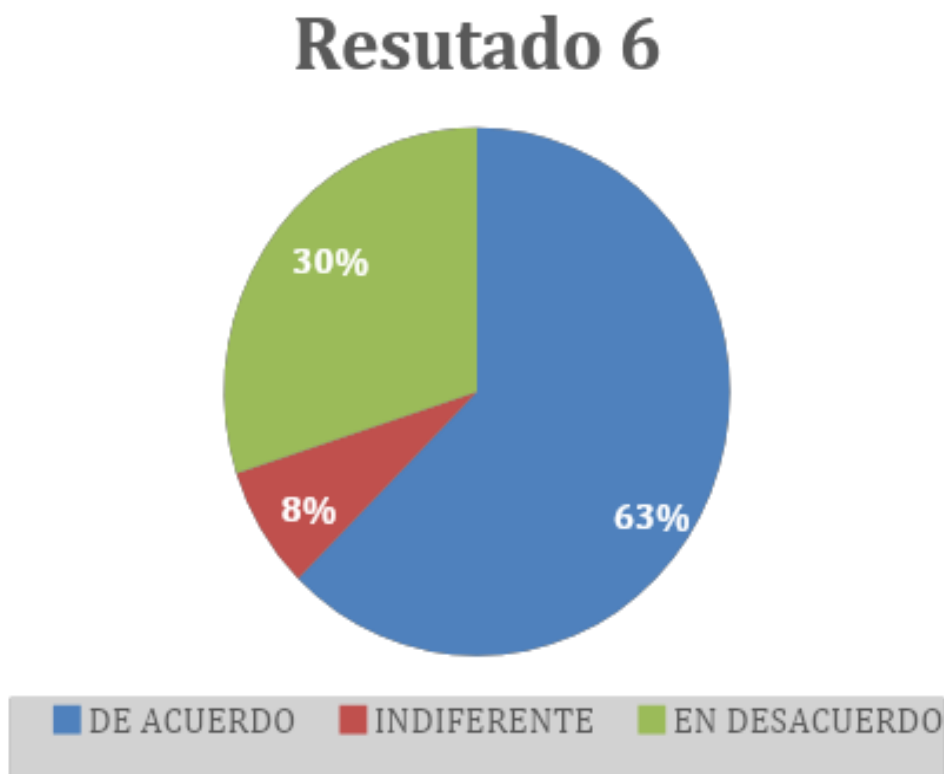
**Figura 12.***Creatividad e innovación*

**Nota:** Creatividad e innovación ¿Considera usted que el docente debe implementar en sus clases la creatividad y la innovación, haciendo su clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico? Fuente: Elaboración propia

¿Considera usted que el docente debe implementar en sus clases la creatividad y la innovación, haciendo su clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico? El 100% de los participantes está de acuerdo en que la innovación y la creatividad son un factor importante a la hora de impartir clases.

**Figura 12.**

*Lúdica. ¿Cree usted que el uso de la gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias?*



**Nota:** Lúdica. ¿Cree usted que el uso de la gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias? Fuente: Elaboración propia

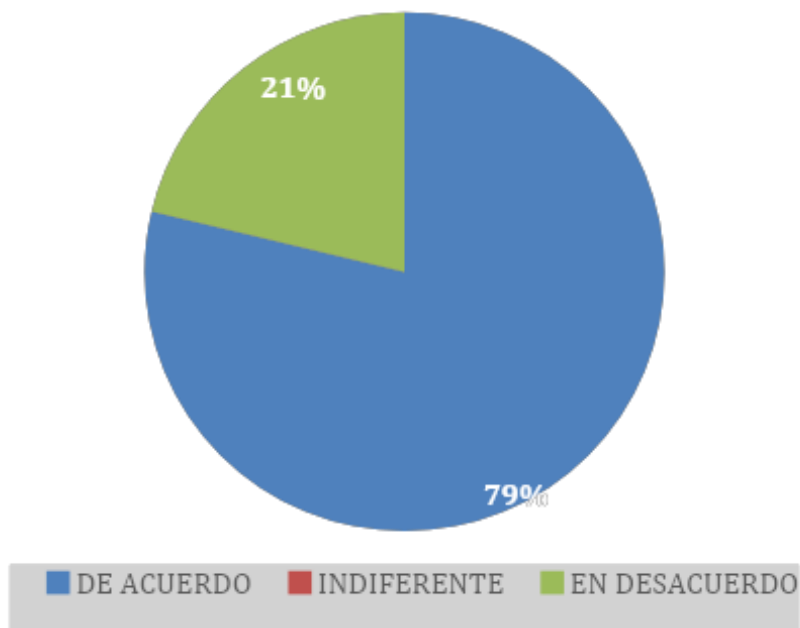
¿Cree usted que el uso de la gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias? En cuanto a la lúdica el 62% de los participantes define que las herramientas lúdicas son necesarias para las clases, mientras que el 38% no está de acuerdo o es indiferente, lo cual, nos deja visibilizar que, por factores como la edad, la lúdica puede estar situada en su segundo plano de importancia.

**Figura 13.**

*Las TIC como herramientas Creativas e innovadoras.*

x

## Resultado 7



**Nota:** Las TIC como herramientas Creativas e innovadoras. ¿Está de acuerdo que las TIC son una herramienta útil para implementar la creatividad y la innovación en el aula? Fuente:

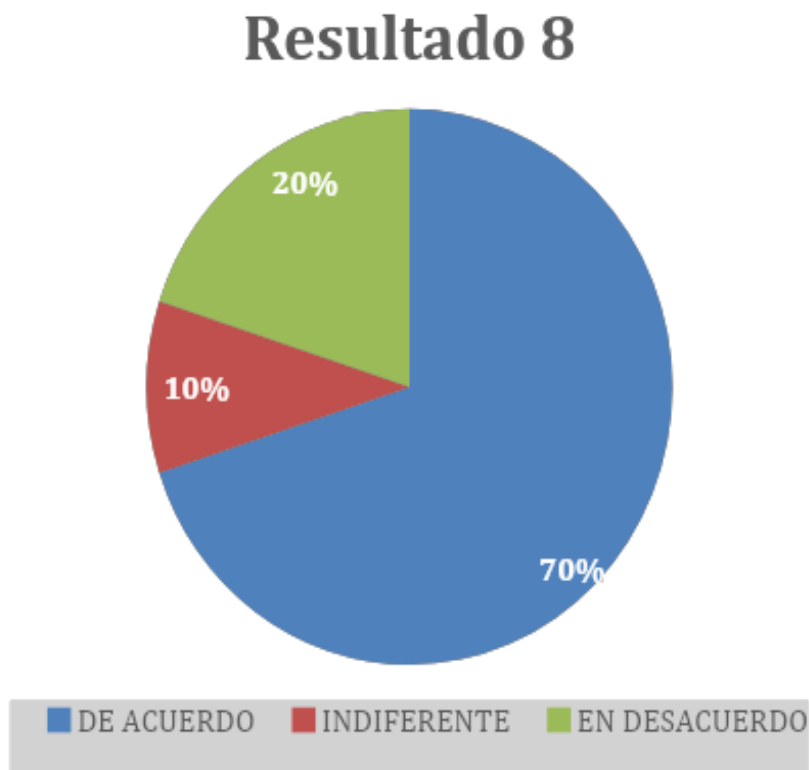
Elaboración propia

¿Está de acuerdo que las TIC son una herramienta útil para implementar la creatividad y la innovación en el aula? El uso de las TIC para el 79% de los encuestados son definitivamente útiles para concebir clases creativas e innovadoras, mientras que el 21% no está de acuerdo. Se debe resaltar que los estudiantes actualmente le están dando un mayor uso a las TIC en sus diferentes actividades.

**Figura 14.**

*Aplicación lúdica.*

8

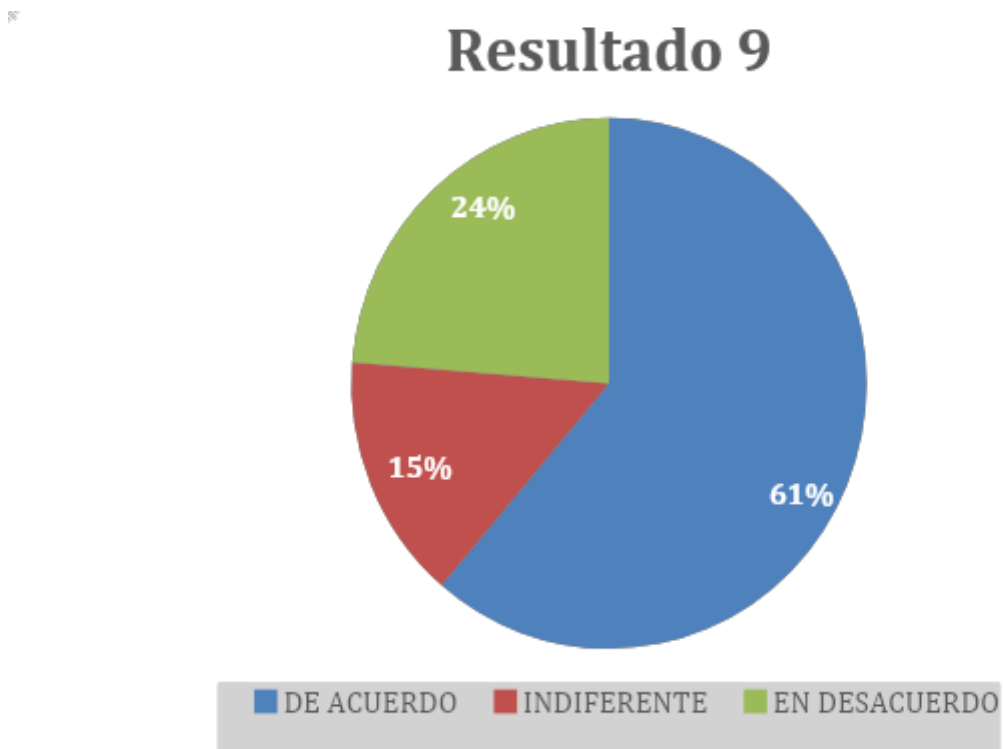


**Nota:** Aplicación lúdica. ¿Cree usted que el diseño de una aplicación lúdica ayude de manera significativa a los estudiantes a adquirir conocimientos? Fuente: Elaboración propia

¿Cree usted que el diseño de una aplicación lúdica ayude de manera significativa a los estudiantes a adquirir conocimientos? El 70% de los encuestados está de acuerdo con que diseñar una aplicación lúdica es beneficiosa para adquirir conocimientos, mientras el 30 % no está de acuerdo o es indiferente.

**Figura 15.**

*Rendimiento académico.*



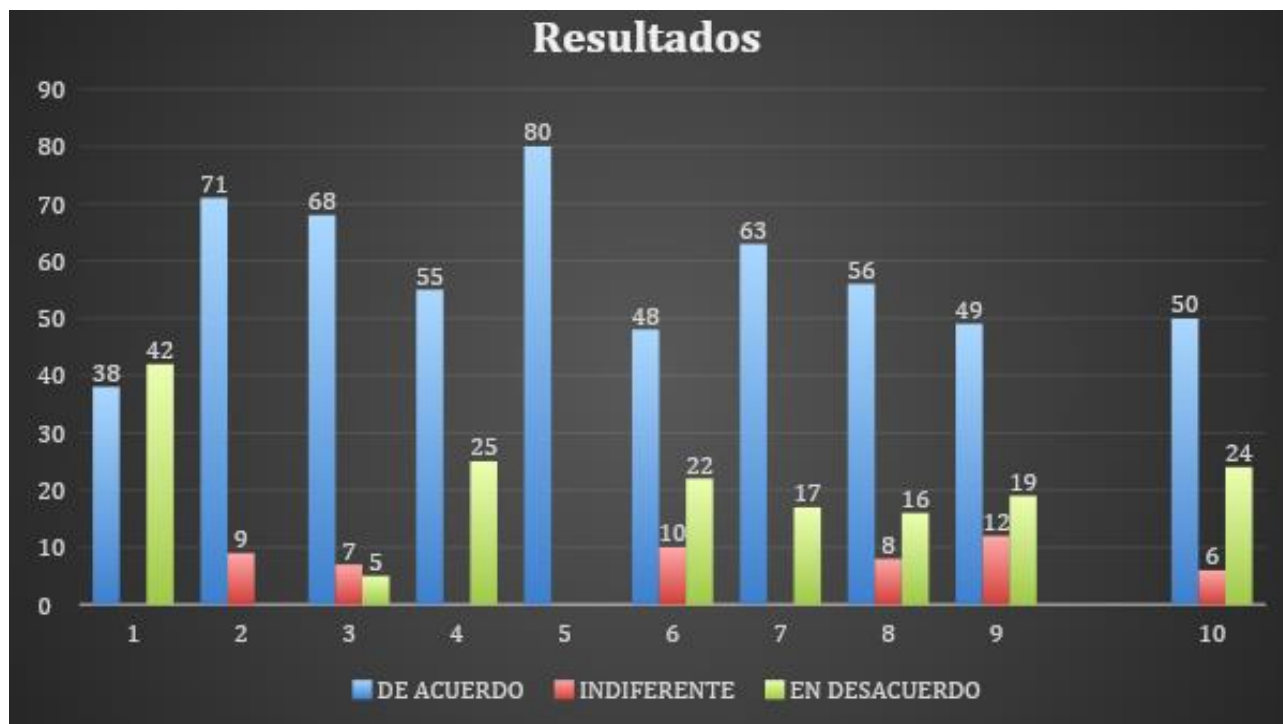
**Nota:** Rendimiento académico. ¿Considera usted importante utilizar la gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico? Fuente: Elaboración propia

¿Considera usted importante utilizar la gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico? El 61% de los encuestados piensa que la gamificación en el aula mejorará su rendimiento académico, entretanto el 39% no está de acuerdo o es indiferente. Se debe resaltar que los estudiantes disfrutaban enormemente las clases gamificadas, pues experimentan la alegría que produce el juego.

**Figura 16.***Comprensión de la asignatura.*

**Nota:** Comprensión de la asignatura. ¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la gamificación dentro del salón de clases le ayudará a comprender mejor la asignatura de historia? Fuente: Elaboración propia

¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la gamificación dentro del salón de clases le ayudará a comprender mejor la asignatura de historia? El 62% de los encuestados piensa que la gamificación en el aula podría a ayudarle a mejorar la comprensión de los contenidos planteados en historia, entretanto el 38% restante no está de acuerdo o es indiferente. Contundentemente, la mayoría de participantes es consciente de la importancia que la creatividad aporta a su comprensión y aprendizaje.

**Figura 17.***Resultados Generales de la encuesta*

**Nota:** Resultados Generales de la encuesta. Fuente: Elaboración propia

De los datos establecidos se puede justificar que el uso de herramientas virtuales útiles para concebir clases de historia innovadoras, como la gamificación en el aula son relevantes para los estudiantes del grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca, especialmente porque consideran que la creatividad y la innovación son un excelente complemento a la hora de adquirir un conocimiento y mejorar su rendimiento académico.

Se debe tener en cuenta que los resultados obtenidos en la prueba externa del año 2019 de la misma institución (Figura 2.) dejan evidenciar resultados básicos en la prueba de sociales y competencias ciudadanas, estableciendo particularmente que se hace necesario implementar

nuevas didácticas tecnológicas que posiblemente serán de gran utilidad para enriquecer el conocimiento de los estudiantes, mejorando a su vez el rendimiento académico, optimizando los resultados en la prueba saber, llevándolos a un nivel alto y superior.

Se observó en las distintas respuestas que los estudiantes que conocen el concepto de gamificación y que han podido ser partícipes de clases donde se ha utilizado esta metodología, tienen satisfacción tanto de la clase como de los resultados obtenidos.

La gamificación en el aula es una excelente alternativa para generar espacios creativos tendientes a mejorar la educación y de seguir transformándola, de acuerdo, a las medidas dinamizadoras globales, nacionales y territoriales.

Hablar hoy de gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso la gamificación en el aula para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales, “Faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos” (Marín, 2015, p. 1)

Al implementar estrategias creativas e innovadoras fundadas en herramientas de aprendizaje virtuales como la gamificación en *Power Point*, basadas en juegos interactivos en el aula de clases de Historia del grado 8° en el Liceo pedagógico Cundinamarca, buscando reforzar el aprendizaje, el descubrimiento, la iniciativa y la creación de nuevos conocimientos que sean significativos para los estudiantes, se consiguió encontrar que los resultados de la prueba final que se propuso como método para evaluar el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes



después de implementar herramientas virtuales, efectivamente tuvo un 90% de aprobación en los resultados finales, cuyas respuestas fueron afirmativas y corroboran que los estudiantes aprendieron satisfactoriamente los temas planteados, esto indica que existe una relación entre las variables creatividad y rendimiento académico, por consiguiente, el implementar estrategias novedosas en el aula de clases, motivará a los estudiantes a obtener noviciados de calidad, impulsándolos a alcanzar mejores resultados académicos, obteniendo un nivel de aprendizaje alto y superior, además, de encontrar beneficios en la interacción tanto con docentes como compañeros durante el desarrollo de clases gamificadas. Frente a lo mencionado se acepta la hipótesis correlacional, donde refiere que, a mayor implementación de herramientas creativas e innovadoras en el aula de clases, mayor incremento en la comprensión de conocimientos y aprendizajes significativos, que darán como resultante un rendimiento académico relevante. Estas derivaciones son corroboradas con Vargas quien concluye en su investigación que “Existe una relación positiva entre los conceptos de creatividad y rendimiento académico, lo cual puede originar aumento de interés -motivación en el alumnado y del desempeño estudiantil” (2014, p.118).

Aunque, aclara que esto se dará “siempre y cuándo (según alumnos) se entienda la responsabilidad que en esto tienen ambos actores; y para el maestro, siempre y cuando se tenga el tiempo suficiente para planear” (Vargas, 2014, p. 118).

Molina ultima que “El compromiso que los estudiantes asumen con su formación mediante el uso de las mecánicas de juego para el aprovechamiento de las motivaciones intrínsecas es positivo” (2016, p. 2). En tal sentido, de acuerdo con lo referido anteriormente y al

analizar los efectos se confirma que, al implementar la creatividad y la innovación en el aula junto con herramientas virtuales de confiabilidad como la gamificación, se incrementará el rendimiento académico de los estudiantes, debido a la motivación y al interés que estas herramientas didácticas despiertan en el educando.

Con el objetivo de determinar actividades que estimulen la creatividad y la innovación en el aula promoviendo a su vez un aprendizaje significativo que estimule el interés de los estudiantes por la historia para obtener excelentes resultados académicos, se deduce que una herramienta apropiada es la gamificación, puesto que, fue posible implementar gracias al software Power point, granjeando magníficos frutos tanto en lo académico como en la satisfacción de los estudiantes frente a la asignatura, esto revela que a nivel general la inventiva y la originalidad en el aula de la mano de herramientas virtuales presentan productos favorables. Morales quien diseñó una propuesta de intervención en el aula que mejorará la unidad didáctica de la clase de geografía e historia, mediante la gamificación en el aula, y cuyos resultados arrojaron que es una “Alternativa metodológica apropiada para fomentar la motivación y el compromiso respecto a su propio aprendizaje, contribuyendo a disminuir el absentismo en la escuela” (2020, p. 62). Analizando esta propuesta se indica que la gamificación es un instrumento didáctico, próspero para impartir clases creativas e innovadoras que insten a la motivación de los estudiantes y al desarrollo de un rendimiento académico beneficioso.

## Discusión

A lo largo de este proyecto se indagó sobre cómo aplicar la creatividad en el aula con el patrocinio de materiales tecnológicos como la gamificación, no obstante, inicialmente se identificaron algunos autores quienes investigaron sobre el tema propuesto y el rendimiento académico, los cuales, en su mayoría coinciden en que la aplicación de estas estrategias es benéfica para los escolares, además, establecían que gracias a estas estrategias se puede alcanzar un nivel mayor en su rendimiento académico, tal como lo afirma, Vargas en su investigación *Relación entre creatividad y el aumento del rendimiento escolar* quien define que: “Existe relación positiva entre ambos conceptos (creatividad y rendimiento académico), lo cual, puede originar aumento de interés -motivación en el alumnado y del desempeño estudiantil” (2014, p. 118).

Este planteamiento refuerza el hecho de que la creatividad es un componente necesario para desarrollar un aprendizaje de calidad para los estudiantes, porque el hecho de “Educar en la creatividad y para el cambio se requiere formar personas ricas en originalidad, perspectiva, iniciativa, tolerancia a la incertidumbre, confianza, listas para afrontar los problemas y obstáculos que se les van presentando en su vida académica, profesional y social” (Betancourt, 1999, párrafo 2). Es preciso visibilizar que la creatividad y la innovación son necesarias e indispensables para concebir clases dinámicas, que incentiven y motiven a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos, esto coincide de forma satisfactorio con lo planteado en este proyecto.

En cuanto a la herramienta utilizada específicamente, la gamificación, fue justo que para muchos autores que la han analizado, les resulte verdaderamente relevante, porque, utiliza el juego, la creatividad, la innovación y las TIC de manera complementaria y maravillosa para originar en los educandos a mejorar su rendimiento académico, así como lo afirman Rojas y Rivera quienes investigaron sobre *La importancia de analizar la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* concluyendo que “La trascendencia de esta herramienta en el aspecto educativo ha influenciado de manera positiva, siendo de mucha utilidad tanto como para el docente y el estudiante” (2020, p. 21). Esta aseveración es muy importante porque refuerza lo planteado anteriormente, en cuanto a la aplicación de la gamificación que finalmente contribuye a mejorar el rendimiento académico y la motivación para los educandos.

Morales realizó una investigación sobre la gamificación de la clase de historia, cuyo objetivo era el de:

Diseñar una propuesta de intervención en el aula que mejorara la unidad didáctica de la clase de geografía e historia, mediante la gamificación, y cuyos resultados arrojaron que es una alternativa metodológica apropiada para fomentar la motivación y el compromiso respecto a su propio aprendizaje, contribuyendo a disminuir el absentismo en la escuela (2020, p. 62).

Esta aseveración es muy apropiada, puesto que, esta construcción fue aplicada en clase de historia, fomentando clases dinámicas y didácticas interesantes según la percepción de los estudiantes, como lo afirma Molina “El compromiso que los estudiantes asumen con su

formación mediante el uso de las mecánicas de juego para el aprovechamiento de las motivaciones intrínsecas es positivo” (2016, p. 2). Y es que la gamificación impulsa a los estudiantes a ser competitivos, creativos y a adquirir nuevos conocimientos.

Los resultados obtenidos en este trabajo resuelven satisfactoriamente la hipótesis planteada, debido a que, especifica lo siguiente: a mayor implementación de herramientas creativas e innovadoras en el aula de clases, mayor incremento en la comprensión de conocimientos y aprendizajes significativos, que darán como resultado un rendimiento académico alto y superior.

Esto se podría relacionar con lo que plantea Vargas “Existe relación positiva entre ambos conceptos, lo cual, puede originar aumento de interés -motivación en el alumnado y del desempeño estudiantil” (2014, p. 118). De este modo se logra concluir que la creatividad y la innovación en conjunto con herramientas virtuales como la gamificación logran resultados efectivos en el aula de clases, como lo afirman investigaciones previas y las deducciones arrojadas en este proyecto.

## Conclusiones y Recomendaciones

Este trabajo logró implementar estrategias innovadoras fundadas en herramientas de aprendizaje virtuales como la gamificación en *Power Point*, basadas en juegos interactivos en el aula de clases de Historia del grado 8° en el Liceo Pedagógico Cundinamarca, buscando reforzar el aprendizaje, el descubrimiento, la iniciativa y la creación de nuevos conocimientos que son efectivamente significativos para los discípulos.

Lo más importante en dicha implementación fue ejecutar durante las sesiones de clase herramientas virtuales originales, las cuales, impulsaron un aprendizaje eficaz, logrando de esta manera, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y la comprensión de las temáticas propuestas para el área de sociales de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca, debido a que, este era el objetivo primordial del proyecto, en donde, era fundamental aplicar estrategias en el aula, determinando actividades que finalmente estimularon la originalidad en las sesiones promoviendo un aprendizaje significativo que ayudo a espolear el interés por la historia y sus contenidos, mejorando consecutivamente los resultados académicos.

Durante está aplicación se brindaron efectivamente herramientas ingeniosas virtuales, como la gamificación en el aula, mediante el *software Power point* a los estudiantes del Liceo Pedagógico Cundinamarca en el grado 8°, a fin de desarrollar un clima fuera de la monotonía que incentive un aprendizaje eficiente y de calidad.

A fin de resaltar la importancia del aprendizaje empleando estrategias didácticas virtuales de un modo eficaz suscitando un conocimiento práctico en los aprendices, se aplicaron las sesiones de clase teniendo en cuenta la gamificación, obteniendo excelentes resultados académicos.

Irrebatiblemente las herramientas virtuales de innovación poseen una multiplicidad de beneficios útiles tanto para los docentes como los alumnos, quienes en su mayoría tuvieron una percepción positiva frente al uso de la creatividad, como se analizó en la encuesta realizada inicialmente y que arrojó un resultado en que gran parte del interés de los estudiantes a la hora de adquirir conocimientos determinados radica en que una clase sea agradable e inusual, que salga de los parámetros normales y tradicionalistas que se generan muy a menudo en los centros educativos.

Lo más difícil en la implementación y la aplicación de este proyecto fue la creación y edición del material didáctico, porque requería de mucho tiempo a la hora de elaborarlo, tornando complejo el proceso de producción de cada presentación gamificada.

Halagadoramente, se pudo probar el cumplimiento del planteamiento de la hipótesis, en que se establece que, a mayor implementación de herramientas creativas e innovadoras en el aula de clases, mayor incremento en la comprensión de conocimientos y aprendizajes significativos, que arrojaron como resultado un rendimiento académico alto y superior.

El ser humano es consciente de la importancia de una educación eficaz y de calidad en la actualidad, por tal motivo, con el ánimo de mejorarla se tendrá que estimular el aprendizaje de los principiantes mediante clases innovadoras y creativas. En este sentido, el trabajo ahonda en la mejora de las clases por medio de herramientas virtuales, que motiven a los educandos a aprender de una manera didáctica que se constituye en discernimiento de calidad.

Con el objetivo de aplicar dichas estrategias basadas en herramientas de aprendizaje virtuales en el aula de clases de historia, hincadas en el razonamiento, la reflexión, el

descubrimiento, la creación y la investigación se ha comprobado que tales herramientas son pertinentes para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Los resultados del proyecto podrán ser útiles en la elaboración y aplicación de actividades vanguardistas en las aulas de clases del Liceo Pedagógico Cundinamarca, suscitando un aprendizaje significativo y eficaz en el nivel de conocimientos planteados para los estudiantes de grado 8° de dicha institución, generando, además, en los docentes una premisa para implementar en sus clases, herramientas virtuales creativas, tales como, la gamificación en el aula utilizando un software económico y de fácil utilización como lo es *Power point*.



## Referencias

- Aguerrondo, I. (2017). Así es como los colegios del mundo forman personas creativas. *Revista Semana*, (4025), 78. [https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset\\_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-creativas/pop\\_up?inheritRedirect=false&disableAssetMetadata=true](https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-creativas/pop_up?inheritRedirect=false&disableAssetMetadata=true)
- Alcalay, L. y Antonijevic, N. (1987). Variables afectivas. *Revista de Educación*, (144), pp. 29-32. <https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-de-educacion-santiago/articulo/motivacion-para-el-aprendizaje-variables-afectivas>
- Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 1(2), 131-153. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf>
- Ausubel, N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. [Material docente on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bermúdez, O. (2019). *El uso de las TIC como estrategia lúdico-pedagógica para promover el aprendizaje de los números racionales con estudiantes de secundaria*. [Trabajo de Pregrado UNAD]. Repositorio UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/26842/obermudezj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Betancourt, J. (1999, 10 de julio). Creatividad en la educación: educación para transformar. *Revista Educar*. 10 (1).  
[http://www.geocities.ws/seccion47\\_innovacion/creatividadeduc10.html](http://www.geocities.ws/seccion47_innovacion/creatividadeduc10.html)
- Cabero, J. (1994). *Nuevas tecnologías, comunicación y educación*. Comunicar.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. FCE.
- Casas, J. (2002). La encuesta como técnica de investigación. *Aten Primaria*, 31(8), 527-38.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Casillas, M. (2017). Así es como los colegios del mundo forman personas creativas. *Revista Semana*. *Revista Semana*, (4025), 78.  
[https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset\\_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-creativas/pop\\_up?inheritRedirect=false&disableAssetMetadata=true](https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/asi-es-como-los-colegios-del-mundo-forman-personas-creativas/pop_up?inheritRedirect=false&disableAssetMetadata=true)
- Chapouille, M. (2007). *La importancia del juego en el proceso educativo*. Catálogo digital de la facultad de diseño y comunicación.  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=1388](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=1388)
- Cheyne, A. (2020). ¿Cómo va la digitalización en la educación? *Dinero*. 600(2).  
<https://www.semana.com/pais/articulo/los-retos-de-la-educacion-digital/303569/>
- Coello, L. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica*. [Trabajo de Pregrado Universidad de Guayaquil] Repositorio Universidad de Guayaquil <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Cuevas, R. (15 de abril de 2013). *La creatividad en educación, su desarrollo desde una*

*perspectiva pedagógica*. Journal of Sport and Health Research, (2), p. 221-228.

[http://www.journalshr.com/papers/Vol%205\\_N%202/V05\\_2\\_9.pdf](http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf)

Duran, I. (2019). *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño*. [Trabajo de Pregrado UNAD] Repositorio UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Dutta, P. (2016, 9 de noviembre). ¿Cuáles son los beneficios de PowerPoint? *Techlandia*.

[https://techlandia.com/cuales-son-beneficios-powerpoint-hechos\\_100305/](https://techlandia.com/cuales-son-beneficios-powerpoint-hechos_100305/)

Dzul, M. (2016). Diseño no experimental. [ Programa académico Licenciatura en mercadotecnia UAEH]. Presentaciones UAEH.

[https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Presentaciones/licenciatura\\_en\\_mercadotecnia/fundamentos\\_de\\_metodologia\\_investigacion/PRES38.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf)

Elisondo, R. (2015, 1 de septiembre). *La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje*. Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”

<https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf>

Feixas, M. (2006). Cuestionario para el análisis de la orientación docente del profesor universitario. *Revista de Investigación Educativa*, Vol. 24 (1), p. 101.

<https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886006.pdf>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Blog Educativa*.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

García, A. (2014). Gestión de aula y gamificación. [Tesis para maestría UNICAN] Repositorio UNICAN.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1>

García, T. (2010). *Estrategias Creativas*. El Che

Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la Creatividad*. Fondo Editorial Universitario.

<https://reddolac.org/profiles/blogs/desarrollo-de-la-creatividad>

Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Fondo Editorial Universitario.

[https://www.academia.edu/14539330/Desarrollo\\_de\\_la\\_creatividad](https://www.academia.edu/14539330/Desarrollo_de_la_creatividad)

Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia Educación*, 11(2), 143-154

Guilford, J. (1983). *Creatividad y Educación*. Ediciones Paidós.

Hernández, C. (1999). *Manual de creatividad publicitaria*. ed. Síntesis.

<https://www.casadellibro.com/libro-manual-de-creatividad-publicitaria/9788477386940/666268>

Hernández, S. (2013). *El juego como herramienta pedagógica* [Trabajo de grado Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Pedagógica.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Ed. Mac Graw Gil.

<http://www.digitalrepositorio.com/files/original/97a5883a1d6106e6ac908afd7ea838d1.pdf>

Jover, G. (2010). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil.

*Revista pedagógica*, V. 65 (1), 13. [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65\\_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)

Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI* [Trabajo de grado Universidad de la Sabana] Educación y educadores U. de la Sabana.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>

Lozano, R. (2017). *Implementación de un juego serio multiplataforma para el desarrollo de las operaciones cognitivas en niños de 6 a 8 años*. [Tesis de grado U. Católica de Colombia]

Repositorio U. Católica. <https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/15292>

Marín, V. (2014). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza*

*creativa*. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 115-127.

<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/456>

Molina, D. (2016). Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza-aprendizaje. *Index*.

Vol. 6 (p. 6). <https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reyte/article/view/88>

Moll, S. (5 de junio de 2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona.

*Justifica tu respuesta.* <https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>

Morales, B. (2020). Gamificando la clase de historia: una propuesta didáctica para los alumnos de grado 3° Eso. [Trabajo fin de Master UNIR] Reunir.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Patillo, C. (2014). *Apuntes para una historia de la educación en Colombia*. [Documental

Universitario]. Yumpu. <https://www.yumpu.com/es/document/read/14447692/apuntes-para-una-historia-de-la-educacion-en-colombia>

Peláez, H. (2020, 31 de julio). Los problemas en la educación que reveló la pandemia. *El*

*Tiempo*. (<https://www.eltiempo.com/vida/educacion/los-problemas-en-la-educacion-que-revelo-la-pandemia-524656>)

Pérez, P. (2012, 3 de febrero). ¿La escuela mata la creatividad? *La vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html#:~:text=%E2%80%9CHay%20numerosas%20investigaciones%20que%20se%20convergen%20en%20inflexibles%E2%80%9D%20apunta>.

Porras, C. (2017). La mediación pedagógica en ambientes de aprendizaje: apoyados por las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación general. *Blog*

UniLatina de Costa Rica. <https://i.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Quintanilla, M. (2017). *Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*.

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=OdVSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=M8PmMkPnYk&sig=2zPTfJMehHJSYeUFZB8kkPxqnUY&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=OdVSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=M8PmMkPnYk&sig=2zPTfJMehHJSYeUFZB8kkPxqnUY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Ranciaré, J. (1946). *El maestro ignorante*. Ed. Laertes.

<https://epdf.librosdemario.com/TDS/?q=El+Maestro+Ignorante&lang=sp&sub=359&placce=detail&img=https://www.librosdemario.com/covers/03/86/59/cover.jpg>

Rodríguez, L y Galeano, J. (2015). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* [Titulo de Magister UNAL] Repositorio U. Pedagógica.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, M y Rivera, L (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. [Trabajo de grado U. San Ignacio de Loyola] Repositorio USIL.

[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020\\_Iquise%20Aroni.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf)

Tibaduiza, O. Bautista, A. y Cuervo, A. (2017). *Evolución de la educación Información*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. UNIMINUTO Virtual y a Distancia

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vargas, E. (2014). *Relación entre creatividad y el aumento del rendimiento escolar en alumnos de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal*. [Tesis para maestría Universidad Tecvirtual] Repositorio TEC.  
<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/630059/EiraVargasRodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1>

Woolfolk, A. (1995). *Psicología Educativa*. Books Google.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PmAHE32RuOsC&oi=fnd&pg=PA10&dq=Psicolog%C3%ADa+Educativa+%C2%B4+Woolfolk+\(1995\)+&ots=3q3CcTbTVQ&sig=qhhcVsnVnT-eD5kSr2WfoywCPU#v=snippet&q=incentivos%20y%20recompensas%20presentes%20en%20la%20clase&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PmAHE32RuOsC&oi=fnd&pg=PA10&dq=Psicolog%C3%ADa+Educativa+%C2%B4+Woolfolk+(1995)+&ots=3q3CcTbTVQ&sig=qhhcVsnVnT-eD5kSr2WfoywCPU#v=snippet&q=incentivos%20y%20recompensas%20presentes%20en%20la%20clase&f=false)



## Anexos

### Anexo 1. Cuestionario sobre la percepción de la creatividad en el aula

#### Cuestionario sobre la Percepción de la Creatividad en el Aula

Estimado/a estudiante/a participante en el estudio:

Este cuestionario tiene como objetivo principal conocer la concepción previa que Ud. tiene sobre el uso de la creatividad, la innovación y las herramientas tecnológicas tales como la gamificación en el aula. Los ítems están divididos en: de acuerdo, indiferente y en desacuerdo. Le pedimos que responda con total sinceridad. La confidencialidad y anonimato de sus respuestas está garantizadas. Los resultados globales obtenidos harán parte de una investigación. Muchas gracias.

No.	Pregunta	de acuerdo	indiferente	en desacuerdo
1	¿Conoce el término gamificación en el aula?			
2	¿Considera usted útil aplicar los métodos de Gamificación en el proceso de enseñanza?			
3	¿Considera usted que al utilizar los métodos de gamificación se motivará a adquirir un aprendizaje significativo y, por consiguiente, un mejor rendimiento académico?			
4	¿Considera fundamental la interacción entre docentes y estudiantes para contribuir al buen rendimiento académico?			
5	¿Considera usted que el docente debe implementar en sus clases la creatividad y la innovación, haciendo su clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?			
6	¿Cree usted que el uso de la gamificación y las herramientas lúdicas son necesarias?			
7	¿Está de acuerdo que las TIC son una herramienta útil para implementar la creatividad y la innovación en el aula?			

8	¿Cree usted que el diseño de una aplicación lúdica ayude de manera significativa a los estudiantes a adquirir conocimientos?			
9	¿Considera usted importante utilizar la gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico?			
10	¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos de métodos de la gamificación dentro del salón de clases le ayudará a comprender mejor la asignatura de historia?			

**Nota:** Cuestionario sobre la percepción de la creatividad en el aula. Lic. Coello, L. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica* [Trabajo de Pregrado Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

## Anexo 2. Ruta pedagógica

**Tabla 5.**

### *Ruta de Aprendizaje sobre Gamificación en el Aula*

Área	Ciencias Sociales	Asignatura	Historia	Grado	Octavo	Año	2020
<b>Temas: Antiguo Régimen, Ilustración, Despotismo Ilustrado, Revolución Francesa</b>							
<b>Competencias</b>				<b>Aprendizaje</b>			
<b>Saber:</b> Identifica los aportes ideológicos, políticos y de transformación social de las revoluciones burguesas del siglo VIII en los procesos de independencia de las colonias para comprender la conformación de nuevas soberanías modernas.				Comprende cómo se produjeron los procesos de independencia de las colonias americanas durante los siglos XVIII y XIX y sus implicaciones para las sociedades contemporáneas.			
<b>Saber Hacer:</b> Argumenta la génesis de los conceptos asociados a la democracia y al Estado social de derecho para							

---

relacionarlos con las diferentes organizaciones político-administrativas modernas.

**Saber Ser:**

Asumir y aplicar en el contexto educativo los valores institucionales, favoreciendo la formación de ciudadanos críticos.

**Inicio de Aprendizaje**

**Motivación:**

Inicialmente los estudiantes visualizarán un video animado que les ayudará a construir un conocimiento básico sobre la conceptualización de las revoluciones burguesas.

**Problematización:** ¿Qué factores políticos, ideológicos y sociales se dieron como consecuencia de las revoluciones burguesas y como han incurrido en el desarrollo del pensamiento humano en la actualidad?

**Exploración:** De acuerdo con el video observado en la parte inicial, se dinamiza la clase con una lluvia de ideas, en la cual, se intenta establecer el verdadero concepto de las revoluciones burguesas

-Video: Revoluciones burguesas animado

<https://www.youtube.com/watch?v=b2k932I0gjE>

**Presentación de la nueva información**

Mediante una ponencia, la docente dará explicación al término “antiguo régimen” e “ilustración” teniendo en cuenta la importancia de los cambios políticos, económicos, sociales y culturales originados en el surgimiento y consolidación de las ideologías revolucionarias de los siglos XVIII y XIX. (1 sesión)

Los estudiantes toman apuntes de la ponencia y posteriormente realizan un mapa conceptual de cada uno de los temas, elaborado en *Power Point*. (3 sesión)

Actividad “el murmuró” en donde los estudiantes podrán establecer los conceptos principales de la Revolución Francesa gracias a unos textos puntuales desarrollados con la herramienta *Power Point*. (4 sesión)

Juego “la ruleta” en donde los estudiantes competirán Inter cursos, dando respuesta a las preguntas planteadas por la docente.

**Clase virtual- presentación Power point**

**Construcción del aprendizaje**

---

---

**Grupal:** Actividad dinámica “bingo” en la cual los estudiantes juegan el popular juego teniendo en cuenta los temas vistos en clase, tales como antiguo régimen, ilustración e independencia de las colonias americanas, entre otros, la docente durante el juego, hablará sobre determinado tema y el estudiante debe establecer de qué se trata, al final el primer estudiante que haya coincidido con todos los términos ganará. (3 sesión) Bingo elaborado en *Power point*

**Aplicación o transferencia del aprendizaje** (5 sesión) Juego realizado en *Power Point* llamado “*Jeopardy*”

Por medio de un juego elaborado en *Power point*, llamado “*Jeopardy*” se refuerzan los conocimientos adquiridos durante las sesiones de clase, incentivando a los estudiantes a participar, interactuar y evaluar su propio conocimiento.

### **TEMAS: Características de la Revolución Industrial y su Impacto en Colombia**

#### **COMPETENCIAS**

##### **Saber:**

Explicar el impacto de las revoluciones industriales europeas y de los avances tecnológicos en el desarrollo de medios de producción, transporte y comunicación para entender los procesos de modernización en Colombia en el siglo XIX.

##### **Saber Hacer:**

Indagar la relación entre los principales problemas ambientales de Colombia con los procesos de industrialización y modernización propios del siglo XIX y XX para identificar las consecuencias en el contexto inmediato en el mediano y largo plazo.

##### **Saber Ser:**

Asumir y aplicar en el contexto educativo los valores institucionales, favoreciendo la formación de ciudadanos críticos.

##### **Motivación:**

Inicialmente realizaremos una actividad titulada ¿Quién quiere ser millonario? en donde los estudiantes visualizarán algunas imágenes sobre inventos acaecidos durante la revolución industrial tratando de enlazarlos con el nombre correspondiente.

Inventos tales como: La máquina a vapor, el tren, la máquina hiladora, máquina de tejer mecánica, sembradora,

#### **APRENDIZAJE**

Evalúa el impacto producido por los avances tecnológicos en el desarrollo social y económico de Colombia en el siglo XIX.

(6 sesión)

Juego quien quiere ser millonario elaborado en *Power Point*.

---

cronómetro marino, pararrayos, la limpiadora de algodón, entre otros.

**Problematización:** Identificar los factores socio-económicos que impulsaron el surgimiento de la revolución industrial y sus consecuencias a largo y mediano plazo.

**Exploración:** Los estudiantes deben identificar las imágenes de los inventos que surgieron durante la revolución industrial e identificar el invento apropiadamente con el nombre exacto.

### Presentación de la nueva información

Inicialmente la docente realizará una ponencia sobre las características de la revolución industrial (fechas, lugares, causas, entre otros) por medio, de una presentación ppt y un vídeo sobre la revolución industrial.	(7 sesión)	Presentación en diapositivas elaboradas en <i>Power Point</i>
Los estudiantes elaboran una línea de tiempo sobre los aspectos relevantes y los inventos que acaecieron durante la revolución industrial, realizadas en <i>Power point</i> .	(8 sesión)	<b>Video</b>
Posteriormente, realizaremos una actividad titulada “ <i>Jeopardy</i> ” en donde los estudiantes de forma estratégica resolverán una serie de preguntas sobre la revolución industrial, concursando de manera grupal por curso.	(9 sesión)	-La Revolución Industrial en 7 minutos
Juego de gamificación llamado “100 historiadores dicen” desarrollado para evaluar el tema de la revolución industrial.	(10 sesión)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=3LQAnFEAD14&amp;t=52s">https://www.youtube.com/watch?v=3LQAnFEAD14&amp;t=52s</a>
		Juego realizado en <i>Power Point</i> llamado “ <i>Jeopardy</i> ”
		Juego realizado en <i>Power Point</i> llamado “100 historiadores dicen”

### Construcción del aprendizaje

<b>Individual:</b> Se asignan de manera individual los inventos más relevantes de la revolución industrial para que los estudiantes realicen dicho invento de manera creativa en una presentación en <i>Power Point</i> , junto con la explicación (fecha, creador y funcionamiento)	(11 sesión)	Presentación en <i>Power Point</i>
Posteriormente los estudiantes realizarán una investigación sobre la revolución industrial en Colombia, teniendo en cuenta los inventos que se importaron y sus fechas, además del impacto climático que han tenido en nuestro medio ambiente.		

---

<b>Grupal:</b> “Concéntrese” los estudiantes descubrirán el nombre y la imagen que corresponde a los inventos más importantes de la revolución industrial.	(12 sesión)	“Concéntrese” realizado en <i>Power Point</i>
<b>Aplicación o transferencia del aprendizaje</b>  Juego “Adivina la industria colombiana” en donde los estudiantes se divertirán aprendiendo sobre las industrias y su relevancia en Colombia y el impacto de la revolución industrial en nuestro país.	(13 sesión)	Durante la clase visualizamos un juego realizado en <i>Power Point</i> llamado “100 historiadores dicen” en donde se busca intensificar el conocimiento sobre la Revolución industrial y el impacto en el mundo. Juego “Adivina la industria colombiana” en donde los estudiantes se divertirán aprendiendo sobre las industrias y su relevancia en Colombia

---

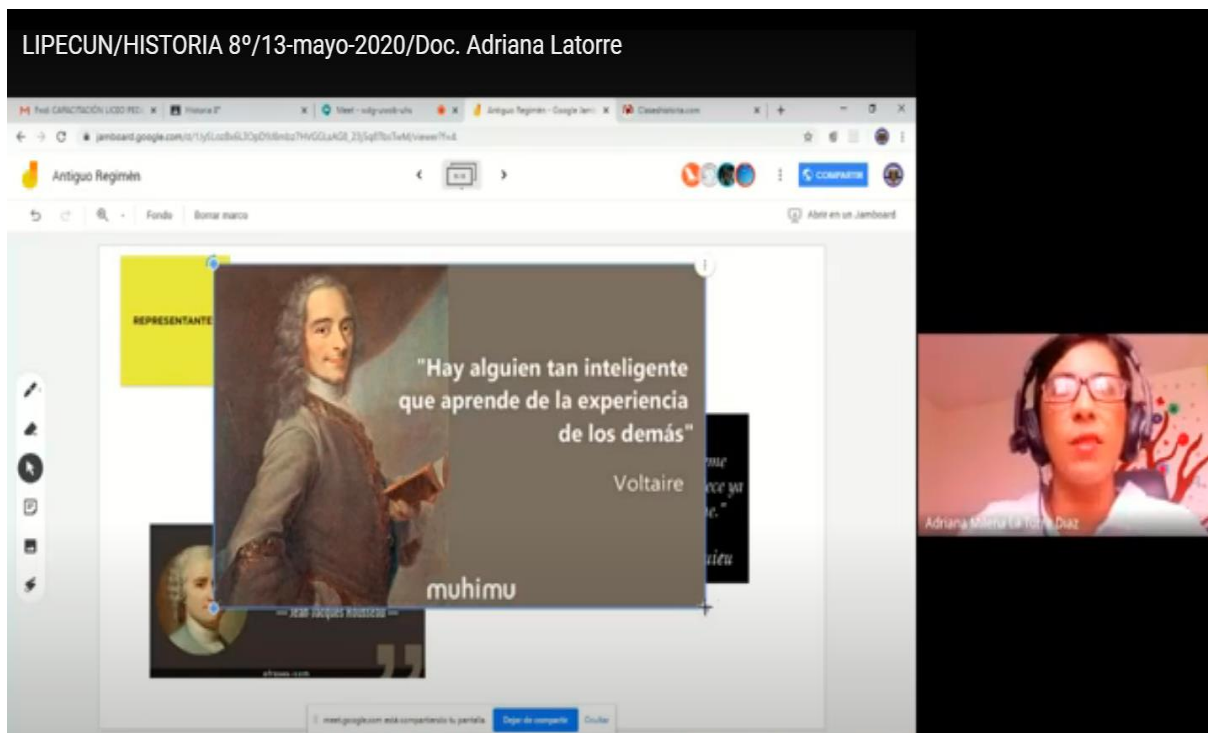
**Nota:** Desarrollo y estructura de las sesiones propuestas para la aplicación del proyecto sobre

creatividad e innovación en el aula de clases. Fuente: Elaboración propia

### Anexo 3. Aplicación del proyecto.

#### Figura 18.

#### Sesión 5. La Ilustración



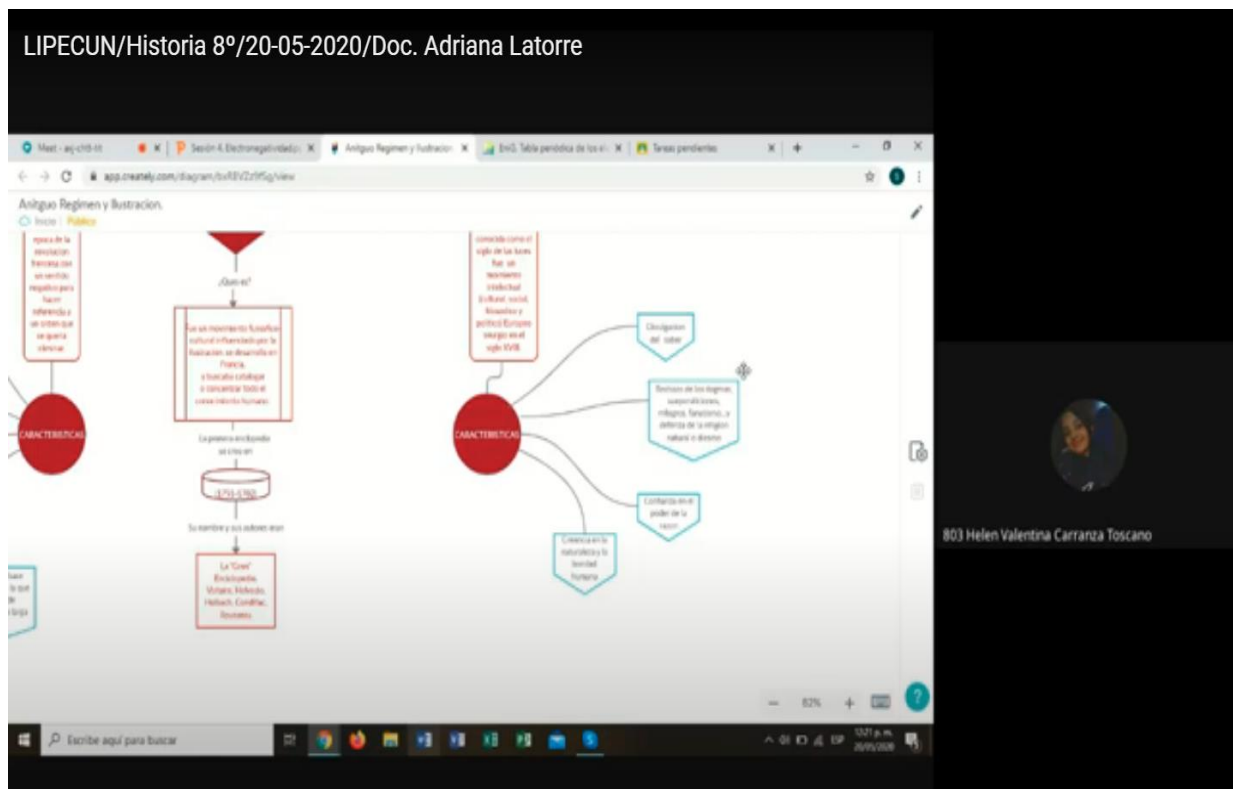
**Nota:** Sesión 5. La Ilustración. Tomado de Latorre, A. (2020, 13 de mayo).

*LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vy02dt8Cv9k&t=1831s>

**Figura 19.**

*Sesión 6. Mapas conceptuales elaborados por los estudiantes.*



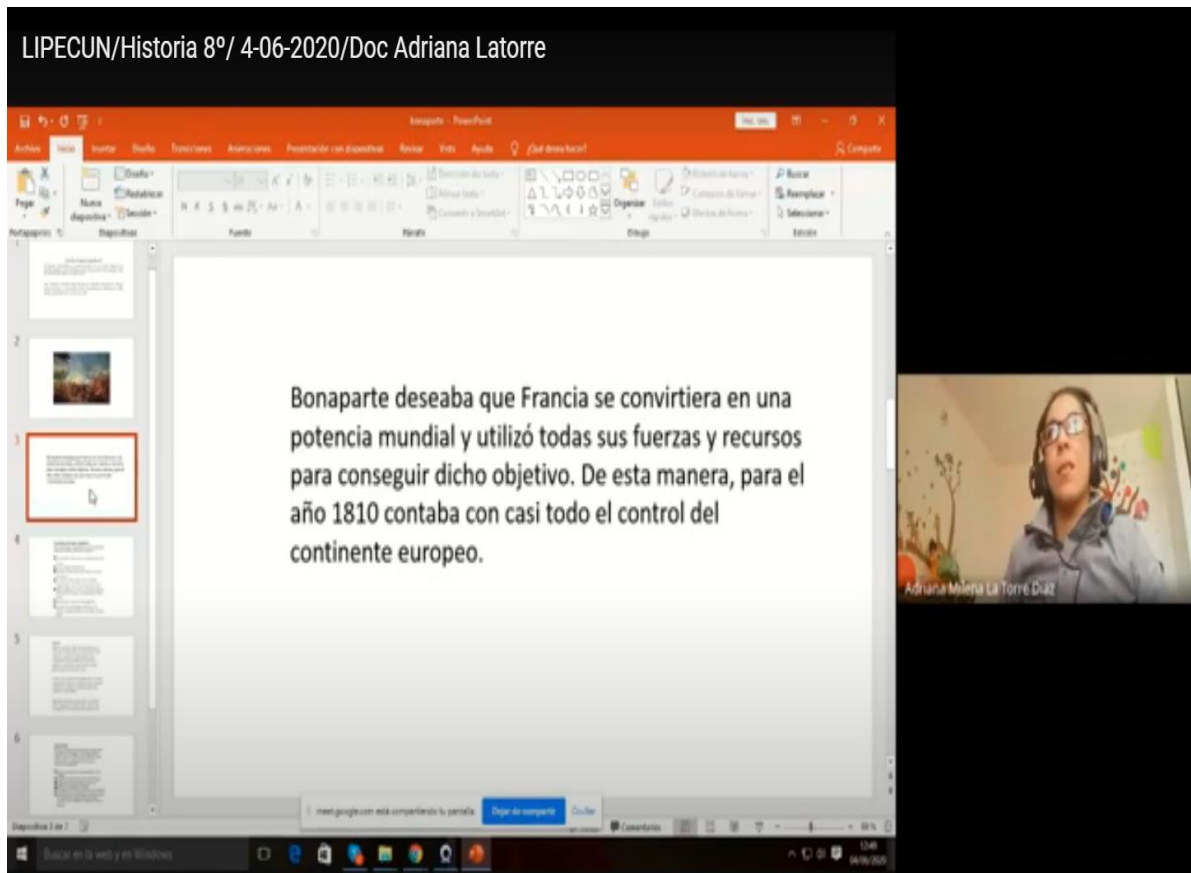
**Nota:** Sesión 6. Mapas conceptuales elaborados por los estudiantes sobre el antiguo régimen y la ilustración. Tomado de Latorre, A. (2020, 20 de mayo). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ilsv0Kg6cVQ&t=2109s>



**Figura 20.**

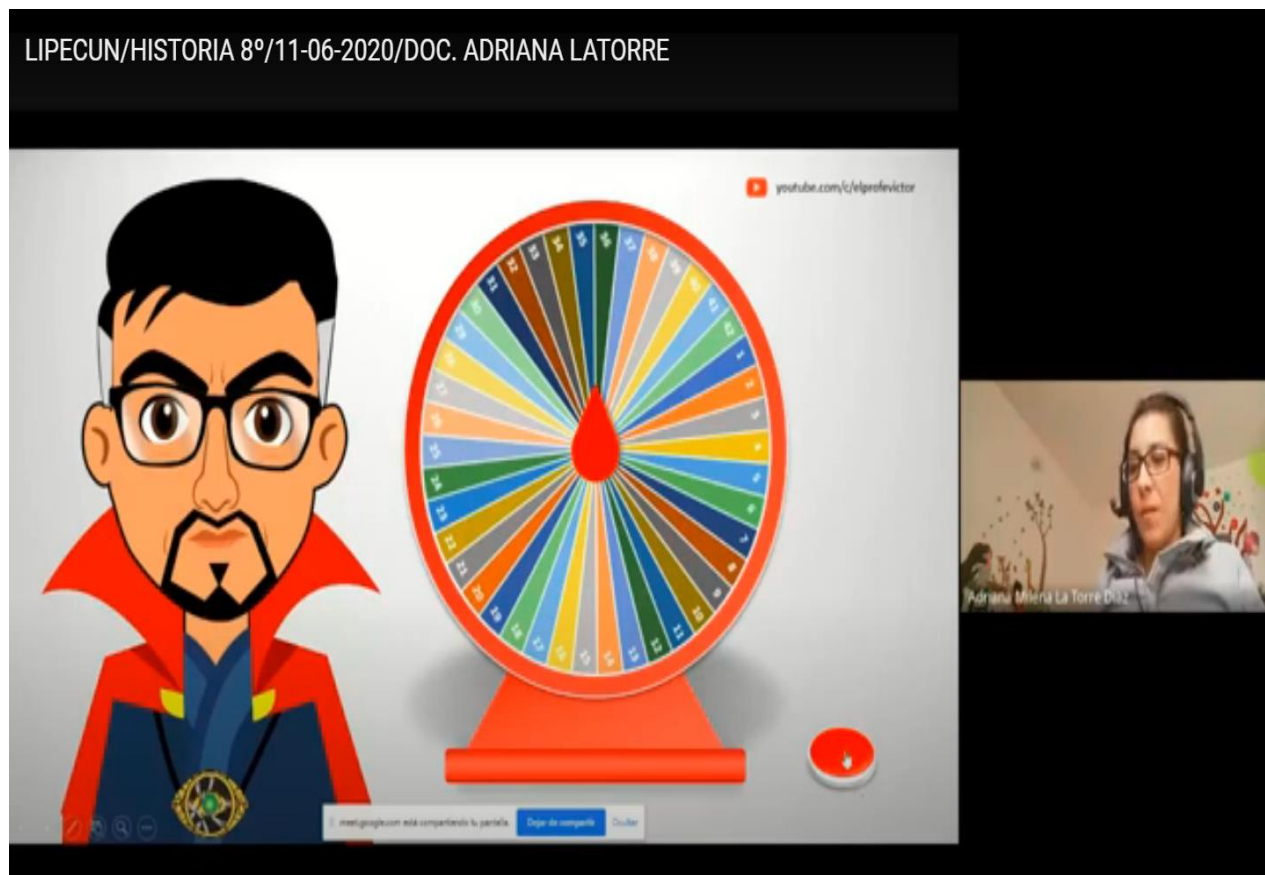
*Sesión 7. Sobre La Revolución francesa, actividad “el murmurio”*



**Nota:** Sesión 7. Sobre La Revolución francesa, actividad “el murmurio” desarrollado con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 4 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9-S4909A3wA&t=2380s>

**Figura 21.**

*Sesión 8. Juego de gamificación “la ruleta”*



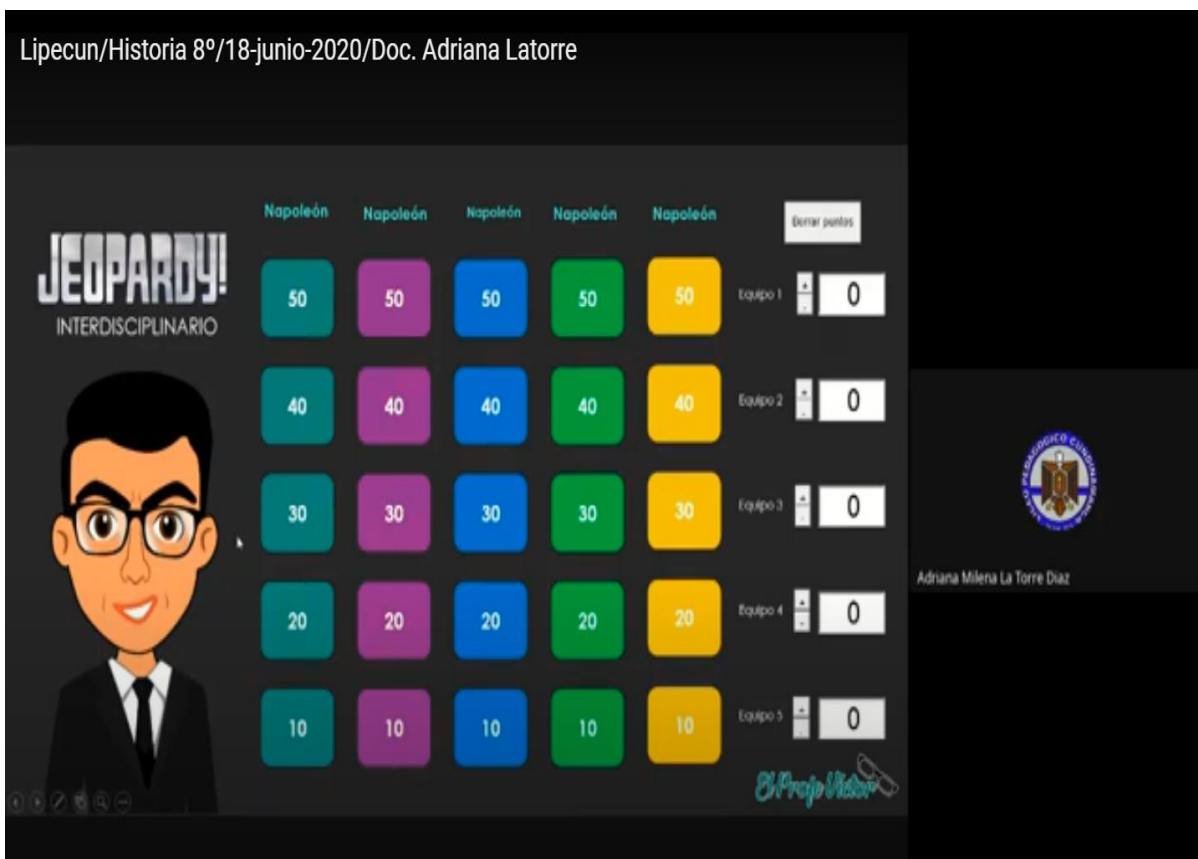
**Nota:** Sesión 8. Juego de gamificación “la ruleta” desarrollado con la herramienta *Power point*.

Tomado de Latorre, A. (2020, 11 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=9-S4909A3wA&t=2380s>

**Figura 22.**

*Sesión 9. Juego de gamificación “Jeopardy”*



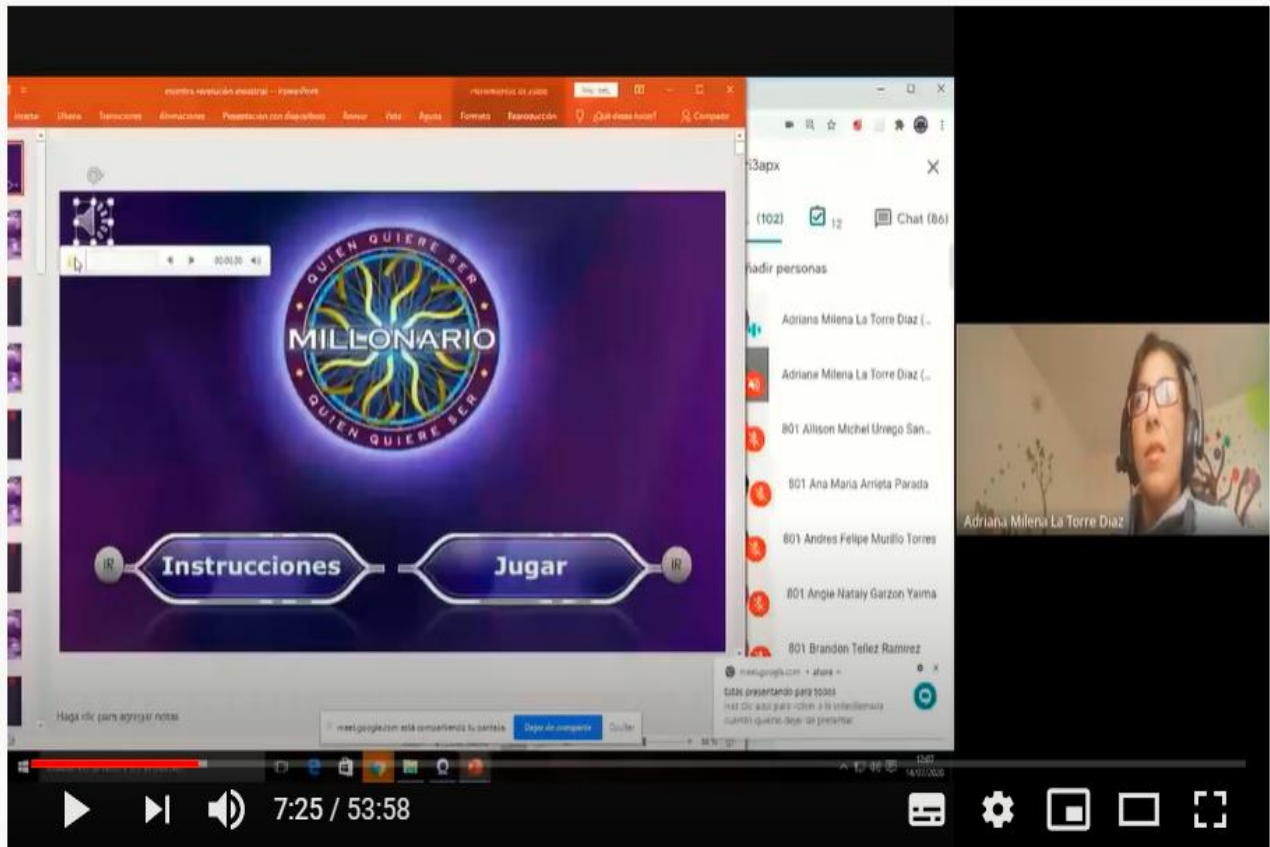
**Nota:** Sesión 9. Juego de gamificación “Jeopardy” desarrollado con la herramienta *Power point*.

Tomado de Latorre, A. (2020, 18 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ikaCVkGvpXU&t=1591s>

**Figura 23.**

*Sesión 10. Juego de gamificación “¿Quién quiere ser millonario?”*



**Nota:** Sesión 10. Juego de gamificación “¿Quién quiere ser millonario?” desarrollado con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 14 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=egxM997dG4Q> .

## Figura 24.

Sesión 11. Explicación sobre la Revolución Industrial

The image shows a presentation slide titled "La primera revolución industrial" (The first industrial revolution). The slide is part of a video call, as evidenced by the inset of a woman wearing a headset and glasses. The slide content includes:

- Transformaciones demográficas** (Demographic transformations)
- Se debieron esencialmente a dos causas:** (They were essentially due to two causes:
  - El mantenimiento de altas tasas de **natalidad** (en torno al 40 x mil).
  - El descenso de la **mortalidad** catastrófica.
- En ello intervinieron dos factores :** (Two factors were involved in it:
  - La mayor disponibilidad de **alimentos** y la desaparición de las crisis de subsistencia (**Revolución agrícola**).
  - Avances** higiénico-sanitarios (asepsia) y médicos, ej., la **yacuna**.

The slide also features a bar chart titled "Tasas brutas de natalidad y mortalidad" (Gross birth and death rates) showing rates per 1000. The chart compares birth rates (Natalidad) and death rates (Mortalidad) across four periods: 1750-1790, 1800-1840, 1790-1830, and 1810-1820. Birth rates remain consistently high, around 40 per 1000, while death rates show a significant decline from approximately 35 per 1000 in the early period to around 15 per 1000 in the later period.

Período	Natalidad	Mortalidad
1750-1790	~40	~35
1800-1840	~40	~25
1790-1830	~40	~20
1810-1820	~40	~15

**Nota:** Sesión 11. Explicación sobre la Revolución Industrial desarrollada con la herramienta

*Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 7 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XoPL22V6VBg>

**Figura 25.**

*Sesión 12. Líneas de tiempo sobre la Revolución Industrial*

LIPECUN/HISTORIA 8º/30-07-2020/DOC. ADRIANA LATORRE

1764: Para explicar la cantidad de una revolución fue necesario el uso de la tecnología de la revolución.

1870: Fin de la primera etapa y comienzo de la segunda etapa de la revolución industrial.

1879: Los hermanos de electricidad y otros inventos de la revolución industrial.

1914: Fin de la segunda etapa de la revolución industrial.

1764: Se crea el primer telar mecánico, el que a su vez permite producir telar mecánico. Se trata de un telar que permite producir telar mecánico y que a su vez permite producir telar mecánico.

1870: La obtención de vapor de agua a presión y la invención de la máquina de vapor para mover los trenes y transportar mercancías.

1879: Los hermanos de electricidad. Son los hermanos de electricidad y otros inventos de la revolución industrial.

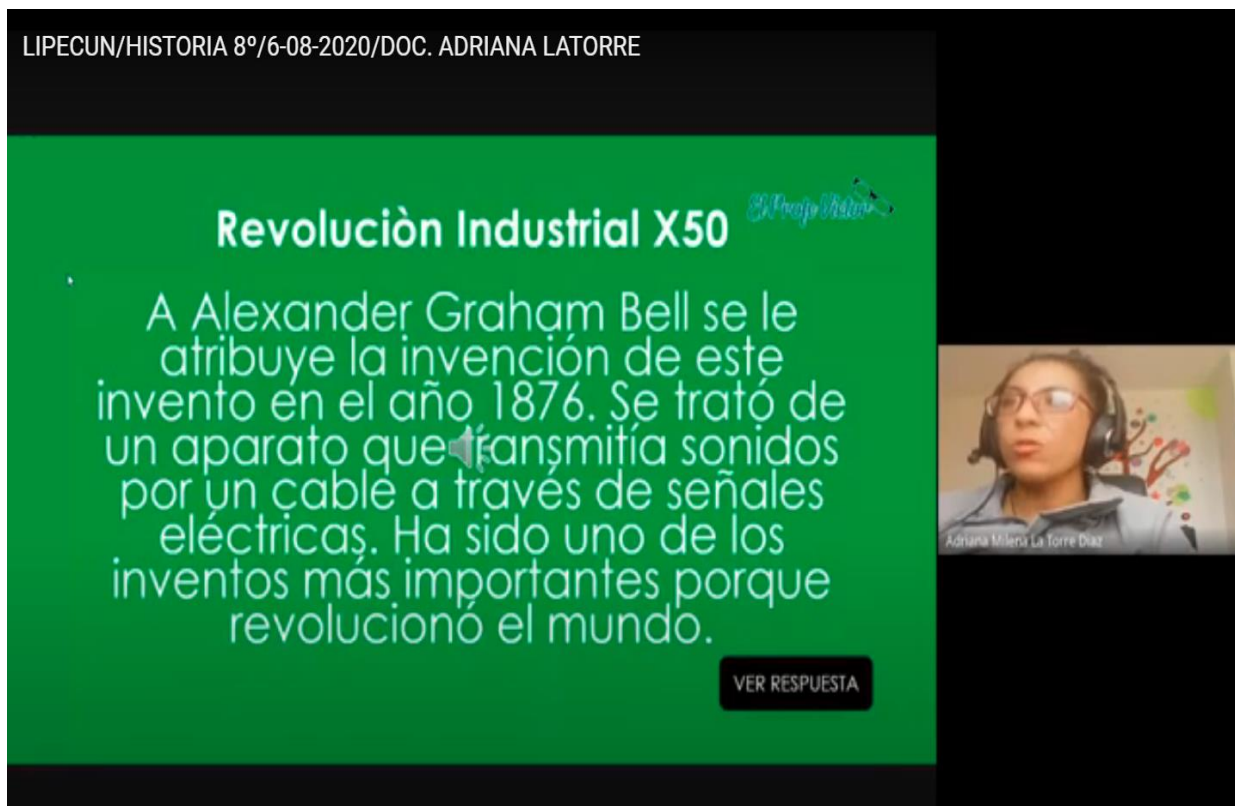
1914: Los hermanos de electricidad. Son los hermanos de electricidad y otros inventos de la revolución industrial.

803 Heidi Valentina Carranza Tostano

**Nota:** Sesión 12. Líneas de tiempo sobre la Revolución Industrial desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 30 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EqILjOAs62I&t=2152s>

**Figura 26.**

*Sesión 13. Juego de gamificación “Jeopardy”*



LIPECUN/HISTORIA 8º/6-08-2020/DOC. ADRIANA LATORRE

## Revolución Industrial X50

A Alexander Graham Bell se le atribuye la invención de este invento en el año 1876. Se trató de un aparato que transmitía sonidos por un cable a través de señales eléctricas. Ha sido uno de los inventos más importantes porque revolucionó el mundo.

VER RESPUESTA

Adriana Milena La Torre Diaz

**Nota:** Sesión 13. Juego de gamificación “Jeopardy” sobre la Revolución industrial desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 6 de agosto).

LIPECUN/HISTORIA 8º [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=s9s2ZCdqsjE&t=1894s>



**Figura 27.**

*Sesión 14. Juego de gamificación “100 historiadores dicen”*

LIPECUN/HISTORIA 8º/14-08-2020/DOC. ADRIANA LATORRE

**Características de la Revolución Industrial :**

- 1.
- 2.
- 3.
4. Cambios radicales

10

**100**  
Historiadores  
dijeron

Adriana Milena La Torre Díaz

The image shows a video recording of a presentation. At the top, a black bar contains the text 'LIPECUN/HISTORIA 8º/14-08-2020/DOC. ADRIANA LATORRE'. The main content is a slide with a dark blue background. On the left is a cartoon character of a man with glasses and a suit. In the center is a list of four items, with the fourth item 'Cambios radicales' highlighted. To the right of the list is the number '10'. At the bottom right is a large graphic with the number '100' in green and 'Historiadores dijeron' in orange. In the bottom right corner of the video frame, there is a small inset video of a woman with glasses and a red shirt, identified as 'Adriana Milena La Torre Díaz'. At the bottom left of the slide, there are three empty rectangular boxes and a set of navigation icons.

**Nota:** Sesión 14. Juego de gamificación “100 historiadores dicen” sobre la Revolución industrial desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 14 de agosto).

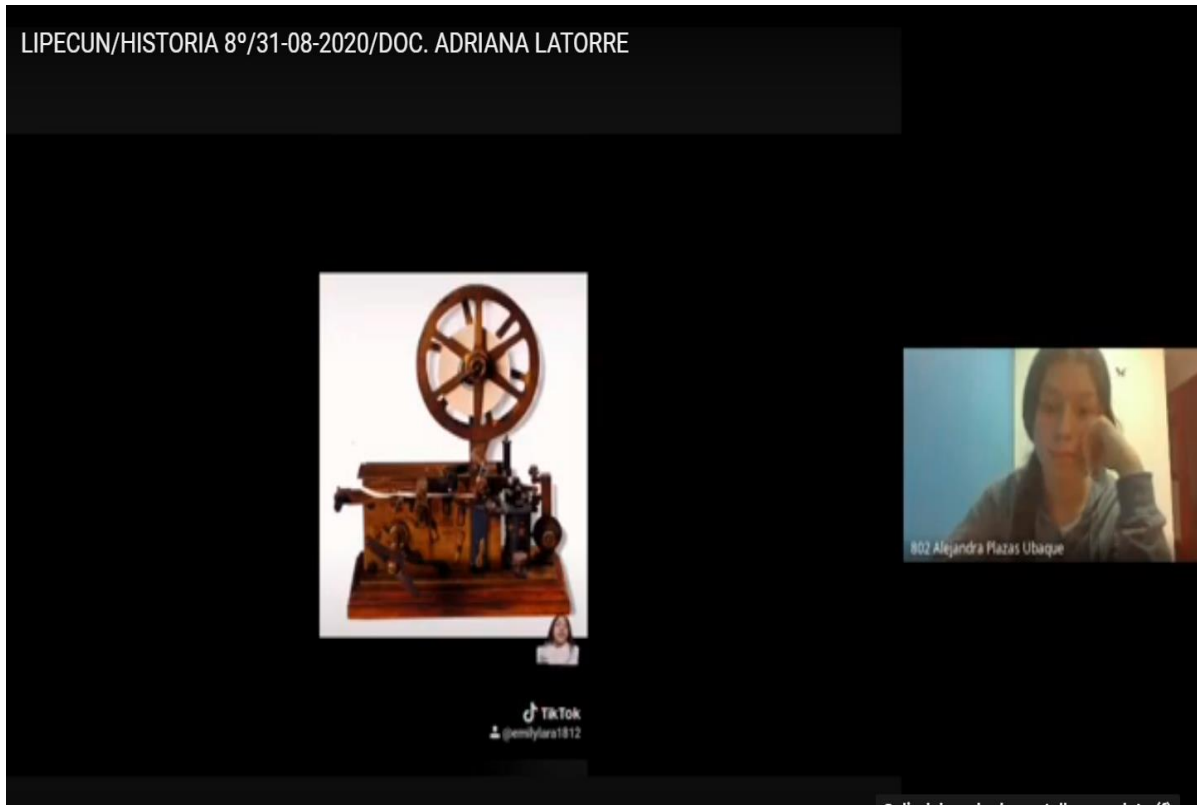
*LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=EPqUjKnauMI&t=1753s>



**Figura 28.**

*Sesión 15. Galería de inventos de la Revolución industrial*



**Nota:** Sesión 15. Galería de inventos de la Revolución industrial desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 31 de agosto). *LIPECUN/HISTORIA 8º* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pHAtdusY9MQ&t=3544s>

**Figura 29.**

*Sesión 16. Juego de gamificación “concéntrese”*

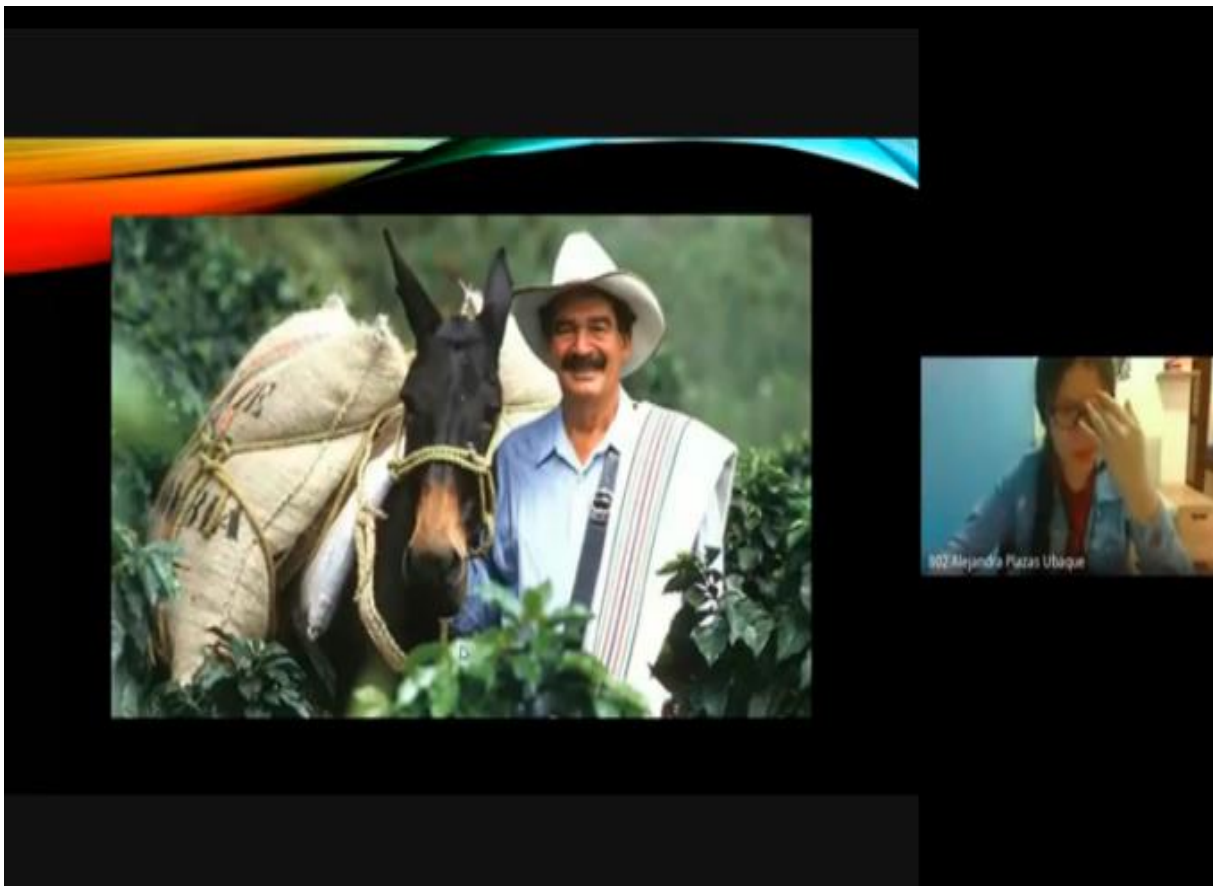


**Nota:** Sesión 16: Juego de gamificación “concéntrese” sobre el tema de las Revoluciones burguesas desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 8 de septiembre). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=XobDA35z1pw&t=2571s>

**Figura 30.**

*Sesión 17. Juego de gamificación “Adivina la industria”*



**Nota:** Sesión 17. Juego de gamificación “Adivina la industria” sobre el impacto de la Revolución industrial en Colombia desarrollada con la herramienta *Power point*. Tomado de Latorre, A. (2020, 8 de septiembre). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.

<https://drive.google.com/open?id=11KpUP9Wu0TXBtFcRoVXjSdhFtaBWSGP3&authuser=0>

**Anexo 4. Referencia Vídeos**

- Latorre, A. (2020, 13 de mayo). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=vy02dt8Cv9k&t=1831s>
- Latorre, A. (2020, 20 de mayo). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ilsv0Kg6cVQ&t=2109s>
- Latorre, A. (2020, 4 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9-S4909A3wA&t=2380s>
- Latorre, A. (2020, 11 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9-S4909A3wA&t=2380s>
- Latorre, A. (2020, 18 de junio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ikaCVkGvpxU&t=1591s>
- Latorre, A. (2020, 14 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=egxM997dG4Q>
- Latorre, A. (2020, 7 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=XoPL22V6VBg>
- Latorre, A. (2020, 30 de julio). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EqILjOAs62I&t=2152s>
- Latorre, A. (2020, 6 de agosto). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=s9s2ZCdqsjE&t=1894s>
- Latorre, A. (2020, 14 de agosto). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EPqUjKnauMI&t=1753s>
- Latorre, A. (2020, 8 de septiembre). *LIPECUN/HISTORIA 8°* [Video]. YouTube.  
<https://drive.google.com/open?id=11KpUP9Wu0TXBtFcRoVXjSdhFtaBWSGP3&authuser=0>

## Anexo 5. Evaluación

### Figura 31.

#### Evaluación final

1. La Ilustración generó en los sectores sociales burgueses, la creación de sociedades de estudio que se dedicaban a tratar temas que guiaran a las naciones hacia el bienestar gubernamental. Lo anterior permite explicar por qué:

- a) Algunos han considerado los grupos de estudio como semillas de rebeldía que incrementan el desorden social.
- b) El estudio se empezó a percibir como necesario para la dirección de una nación.**
- c) El cambio de gobierno es necesario para la realización personal.
- d) El progreso fue un objetivo de corto plazo que se fijaron los políticos ilustrados.

2. Las ideas políticas que permitieron el paso del absolutismo monárquico a la monarquía constitucional fueron el impulso del principio de mandato popular. Actualmente, este principio ha permitido que:

**Un país se encargue de la defensa de los valores y los derechos humanos.**

La soberanía recaiga en el pueblo y se ejerza a través de sus representantes parlamentarios, es decir, lo que llamamos democracia.

Las personas se hagan responsables de sus propios actos.

3. En el período ilustrado varios burgueses quisieron filosofar, una frase famosa fue la siguiente "No hay tiranía más cruel que la que se perpetra bajo el escudo de la ley y en nombre de la justicia"

*Barón De Montesquieu.*

De la anterior frase podemos inferir que:

La tiranía es cruel y no tiene límites.

La justicia aprueba la crueldad.

**La ley de derecho divino aprobaba la tiranía con una máscara de justicia.**

Los gobernantes deben ser justos.

4. La Ilustración se asocia enormemente con el predominio de la razón como fuente de conocimiento tanto científico como social, De acuerdo a ello, podemos entender que:

**La ilustración fue un periodo en el que el hombre paso del teocentrismo al antropocentrismo ubicando la verdad en la razón.**

El oscurantismo fue un término creado por los europeos para desprestigiar la Edad Media como un período irracional y atrasado. Lograron comprender la antigua historia de Grecia.

Los hombres modernos tenían un desarrollo cerebral superior.

#### ANTIGUO REGIMEN

El Antiguo Régimen se caracteriza por el sistema político llamado monarquía absoluta, en el cual, el rey ejercía un poder basado en el concepto del derecho divino, pues afirmaba que su autoridad provenía de Dios y que sólo a El debía rendir cuentas de sus actos. En el siglo XVIII aparecen monarcas absolutos influenciados por las ideas de la Ilustración. Se trata del llamado despotismo ilustrado. En lo económico, la burguesía es el verdadero motor de la economía, si bien aspira además a tener el poder político, algo que conseguirá por medio de la fuerza: la revolución. El fin del Antiguo Régimen llegará con las revoluciones liberales o burguesas y con la revolución industrial, abriendo así las puertas a los regímenes liberales y a la Edad Contemporánea.

De acuerdo con la lectura responda las preguntas de la 5 a la 8

5. El antiguo régimen se caracteriza por un sistema político llamado monarquía absoluta. ¿De qué forma ejercía su poder dicho sistema político en el Antiguo Régimen?

**Ejercía un poder absoluto sobre los estamentos, afirmando que su autoridad procedía del mismísimo Dios.**

Dejaba al pueblo ejercer su libertad absoluta.

El gobernante pertenecía a la monarquía constitucional.

Los campesinos tenían derecho al voto.

6. El antiguo régimen fue un periodo extenso de la historia europea, una de las características del antiguo régimen alude a:

Los privilegios de la nobleza

La situación de pobreza

El estatus económico de las clases altas

**La desigualdad social y la creación de estamentos**

7. La ilustración se caracterizó por un cambio de mentalidad en la sociedad del antiguo régimen, este último logro influenciar al estamento privilegiado generando:

- a) La enciclopedia
- b) El despotismo ilustrado**
- c) La Burguesía
- d) Las Revoluciones burguesas

Analiza la imagen sobre el trabajo durante la revolución Industrial, teniendo en cuenta que la mayoría de obreros son niños.



8. De la imagen anterior podemos inferir que:

- a) La situación laboral de los niños y adultos de aquella época era precaria y bastante vulnerable.**
- b) Los niños tenían derecho al juego.
- c) Los padres obligaban a sus hijos a trabajar porque necesitaban comer.
- d) El gobierno era democrático

9. Observe la siguiente gráfica sobre la distribución de gastos de una familia burguesa y una obrera, teniendo en cuenta que los obreros eran el proletariado mientras que los burgueses eran los dueños de empresas.

De la gráfica se puede deducir que:

- a) Las familias burguesas gastaban gran cantidad de dinero en divertirse, mientras que las familias obreras gastaban la mayor cantidad de dinero en suplir el hambre que los agobiaba.**

- b) Las familias burguesas se divertían enormemente mientras que los burgueses trabajaban de sol a sol.



- c) Los obreros eran una nueva clase social privilegiada

- d) Los burgueses estudiaban, trabajaban y mantenían a sus familias mientras que los obreros se alimentaban.

10. La burguesía se formó en Europa occidental desde la baja edad media dentro de los valores de la moderación, la abstinencia y la represión. Valores con los que entró en conflicto al consolidarse definitivamente su éxito a finales del siglo XIX luego de la gran expansión industrial y financiera. La burguesía ya no vivió entonces en una economía familiar de escasez o alejada de las tentaciones de la alta sociedad. En esta medida podemos concluir que los valores éticos de la burguesía se modificaron debido a

- a) Los sacrificios que debió hacer para alcanzar su posición social
- b) Su ascenso social luego de un gran crecimiento de la industria**
- c) Las predicas morales de la religión que la invitaba al ascetismo
- d) La moderación y el ahorro con los cuales debió vivir en el siglo XIX

10. Realice un texto comparativo entre la situación socio-política del antiguo Régimen y la sociedad actual

Fuente: Elaboración propia

## **Planeación de la prueba**

El propósito de esta evaluación fue elaborar un instrumento de medición del aprendizaje a partir de criterios propios sobre temáticas vinculadas al conocimiento adquirido por los estudiantes de grado 8° del Liceo Pedagógico Cundinamarca, este instrumento permitió a los estudiantes consignar los conceptos, procedimientos y actitudes desarrollados en la unidad de aprendizaje.

Para empezar, se escogió el área de enseñanza sobre la cual se diseñaría la prueba evaluativa, para lo cual, se seleccionó el área de ciencias sociales, con el tema sobre las revoluciones burguesas, temática propia del grado 8° perteneciente al nivel de secundaria.

El diseño de esta unidad fue: Explicar el impacto social de las revoluciones burguesas mediante un pensamiento argumentativo, mediante la adquisición de conocimientos sobre sus causas y consecuencias, además del impacto tanto político, como social en el mundo en el siglo XVI.

Posteriormente, se redactan los objetivos, teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom, la cual, agiliza el proceso y sirvió para enlazar el objetivo con el ítem, puesto que nos ayudó a visualizar como el objetivo propuesto ayudaría al estudiante a adquirir nuevas habilidades y conocimientos por medio de un ítem bien formulado.

Luego, se define la cantidad de ítems que se realizan para esta prueba, el cual, fue de 10, así pues, fue importante distribuir los objetivos de acuerdo a los ítems, aproximadamente se unió cada objetivo 3 o 4 ítems, con una hora para resolver y un puntaje de 5.0. A continuación, se evidencia la tabla de especificaciones:

**Tabla 6.**

*Objetivos de la Evaluación Final*

<b>Curso: Grado Octavo</b>		
<b>Unidad 1: Revoluciones Burguesas</b>		
<b>Propósito:</b> Explica el impacto social de las revoluciones burguesas mediante un pensamiento argumentativo.		
<b>Objetivos de la Unidad</b>	<b>Contenidos Mínimos</b>	<b>Cantidad de ítems</b>
Analizar desde el punto de vista político, económico, social y cultural los hechos durante las revoluciones burguesas.	Causas de la Ilustración	3
Identificar las causas y características del absolutismo monárquico	Desarrollo de la ilustración	3
Reflexionar sobre las consecuencias sufridas por el antiguo régimen.	Consecuencias del antiguo régimen	2
Diseñar mecanismos de comprensión y análisis de los hechos ocurridos durante la revolución francesa	Declaraciones de guerra y batallas.	2
Comparar y priorizar en orden de importancia los diversos hechos que surgieron en la Revolución industrial.	Línea de tiempo de los hechos ocurridos.	2
Cantidad de Ítems que tendrá la prueba:		10
Cantidad de tiempo disponible para resolver la prueba:		1 Hora
Puntaje o Valor que Tiene La prueba:		5.0

**Nota:** Estructura de la evaluación final sobre revoluciones burguesas. Fuente: Elaboración propia

**Tabla 7.**

*Clasificación de Objetivos de la Evaluación Final*

<b>Clasificación de Objetivos</b>	
<b>Objetivos de la Unidad</b>	<b>Clasificación por nivel cognitivo</b>
Analizar desde el punto de vista político, económico, social y cultural los hechos ocurridos en durante la Ilustración.	<b>Analizar</b>
Identificar las causas y características del absolutismo monárquico.	<b>Recordar</b>
Reflexionar sobre las consecuencias subyacentes al antiguo régimen.	<b>Comprender</b>
Diseñar mecanismos de comprensión y análisis de los hechos ocurridos durante la Revolución Francesa.	<b>Aplicar</b>
Comparar y priorizar en orden de importancia los diversos hechos que surgieron en el panorama político europeo como resultado del desarrollo de la Revolución Industrial.	<b>Analizar</b>

**Nota:** Clasificación cognitiva de la evaluación final. Fuente: Elaboración propia



**Tabla 8.***Especificaciones de la Evaluación Final*

<b>Tabla de Especificaciones</b>			
<b>Objetivos</b>	<b>Clasificación</b>	<b>Cantidad de Ítems</b>	<b>Puntaje</b>
Analizar desde el punto de vista político, económico, social y cultural los hechos ocurridos en la Ilustración.	<b>ANALIZAR:</b> Observa y descompone los elementos gráficos, convencionales y conceptuales de la ilustración analizando los hechos ocurridos a manera de introducción.	<b>3</b>	<b>1.0</b>
Identificar las causas y características del absolutismo monárquico.	<b>RECORDAR:</b> Por medio de la visualización de un documental, reconocer e interpretar las causas y el desarrollo <b>del absolutismo monárquico</b> , plasmándolo en un cuadro sinóptico.	<b>3</b>	<b>1.0</b>
Reflexionar sobre las consecuencias ocurridas por causa del antiguo régimen.	<b>COMPRENDER:</b> A partir de la lectura extraer las consecuencias del antiguo régimen y establecer de qué manera influyó las revoluciones burguesas	<b>2</b>	<b>1.0</b>
Diseñar mecanismos de comprensión y análisis de los hechos ocurridos durante la Revolución Francesa.	<b>APLICAR:</b> Crear un mapa conceptual donde plasme los hechos ocurridos de la revolución francesa y su respectiva reflexión personal.	<b>2</b>	<b>1.0</b>
Comparar y priorizar en orden de importancia los diversos hechos que surgieron en el panorama político europeo como resultado del desarrollo de la Revolución Industrial.	<b>ANALIZAR:</b> Organizar gráficamente los hechos ocurridos en la Revolución Industrial y ubicarlos en una línea de tiempo.	<b>2</b>	<b>1.0</b>
Totales		<b>10</b>	<b>5.0</b>

**Nota:** Especificaciones de la evaluación final sobre revoluciones burguesas. Fuente: Elaboración

propia

### **Acreditación**

**Tabla 9.***Acreditación de la Evaluación Final*

<b>Aspectos evaluados</b>	<b>Valoración</b>	<b>Puntaje</b>
Nivel de conocimiento	Apropiado	10
Taxonomía de Bloom	Apropiado	10
Banco de preguntas	Apropiado	8
Pertinencia y facilidad	Apropiado	8
Tipos de preguntas	Apropiado	10
No distractores	Apropiado	10
Imágenes y gráficas	Apropiado	8
Lenguaje apropiado	Apropiado	10
<b>TOTAL</b>		<b>74/80</b>

**Nota:** Acreditación de la Evaluación Final. Certificado realizado por: Clara Villalobos

(Coordinadora académica)

**Tabla 10.***Respuestas de la Evaluación Final*

<b>Ítem</b>	<b>Aprobado</b>	<b>Reprobado</b>
1.	72	8
2.	74	6
3.	74	6
4.	77	3
5.	76	4
6.	77	3
7.	78	2
8.	80	0
9.	78	2
10.	40	40

**Nota:** Estadística de las respuestas de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia

**Figura 32.***Resultados de la evaluación final*

**Nota:** Resultados de la evaluación final. Fuente: Elaboración propia

La evaluación final sobre revoluciones burguesas demuestra con satisfacción que el juego en el aula manejado como forma de enseñanza creativa, de la mano de las TIC en este caso la gamificación en el aula con la herramienta *Power Point* y sus dinámicas creativas e interactivas ha alcanzado un 90% de aprobación en cuanto al aprendizaje requerido para esta prueba final, logrando un nivel alto en la aceptación del conocimiento.

## Anexo 6. Consentimiento informado

### Figura 33.

#### Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA-UNAD  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION- ECEDU

PROYECTO DE GRADO

Soacha- Cundinamarca; 10 de mayo de 2020

Mg:  
Oscar Javier Cárdenas M.  
Rector Liceo Pedagógico Cundinamarca  
Soacha, Cundinamarca

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Dentro de los procesos académicos que realizan los estudiantes de los diferentes programas de Licenciatura de la Escuela de Ciencias de la Educación-ECEDU- de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD-, se encuentra la puesta en práctica de sus conocimientos fundamentados en la articulación de sus competencias, conceptos y procedimientos de los saberes propios de sus disciplina, didáctica, epistemología y pedagogía con un alto impacto social y cultural.

Partiendo de lo anterior y seguros de que esta valiosa actividad podrá brindar beneficios significativos a la comunidad educativa del centro que usted dirige y fortalecerá las competencias profesionales de nuestros educandos, nos permitimos solicitar su autorización para que la estudiante ADRIANA MILENA LATORRE DIAZ, identificada con cédula de ciudadanía número 52.985090 de Bogotá, del programa de Licenciatura en Filosofía, quien cumple con los requisitos académicos para que pueda implementar las técnicas e instrumentos necesarios con el fin de recolectar información relacionada con la problemática planteada en su propuesta.

La investigación incluye las siguientes actividades:

Encuesta inicial sobre conocimientos previos en cuanto a las técnicas de gamificación, creatividad e innovación en el aula.

Aplicación de técnicas de gamificación en el grado 8° en la asignatura de historia.

Grabación de las sesiones de clase

Las actividades antes mencionadas se realizarán en los días y horarios acordados con el estudiante teniendo en cuenta sus circunstancias y la necesidad del centro con el fin de que pueda cumplir con los objetivos planteados.

Agradecemos de antemano su atención a la presente.

Estudiante

Adriana Milena Latorre

Autorización

Rector Liceo Pedagógico Cundinamarca

**Nota:** Autorización por parte Liceo Pedagógico Cundinamarca para realizar la aplicación del proyecto. Fuente: Universidad Nacional Abierta y a Distancia “UNAD” (2020)