



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias  
Sociales

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Título del Proyecto

**“PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN  
LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
CARLOS CISNEROS”**

Autora: María Magdalena Guamán Chauca

Tutor: PhD. Pedro A. Carretero

**Riobamba - Ecuador**

**Año 2018**

## REVISIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación del proyecto de investigación del título: “PROPUESTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS”, presentado por: María Magdalena Guamán Chauca y dirigido por: el Dr. Pedro A. Carretero, PhD.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite el presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constar de lo expuesto firman:

Mgs. Lenin Garcés

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



.....

**Firma**

Mgs. Amanda Méndez

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

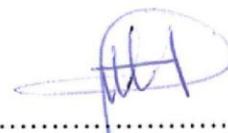


.....

**Firma**

PhD. Liana Fuentes

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



.....

**Firma**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación previo a la obtención del **TÍTULO DE GRADO DE LICENCIADO DE CIENCIAS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN, PROFESOR DE CIENCIAS SOCIALES**; con el tema: **“PROPUESTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS”**, el cual ha sido elaborado el cien por ciento del contenido del documento, por: María Magdalena Guamán Chauca: mismo que ha sido revisado y analizado en su totalidad bajo el asesoramiento de mi persona en calidad de Tutor, sugiriendo proseguir con el tramite pertinente para su sustentación.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'P. Carretero', is written over a horizontal line.

Dr. PEDRO A. CARRETERO, PhD

**TUTOR DE TESIS**

## DERECHOS DE LA AUTORIA

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del título de licenciado en Ciencias Sociales de la Educación, Profesor de Ciencias Sociales, con el tema **“PROPUESTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS”**, corresponde exclusivamente a: María Magdalena Guamán Chauca, con la cedula de identidad N° 185011731-6 y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



---

María Magdalena Guamán Chauca

C.I. 185011731-6

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por bendecirnos la vida, a mis padres por guiarme a lo largo de mi existencia y mi vida profesional, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.*

*Agradezco a todos los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo en especialmente de la Carrera de Ciencias Sociales que participaron en mi formación profesional desde el inicio hasta el final porque gracias a su guía y sus conocimientos impartidos logre culminar una meta más en mi vida.*

*Un agradecimiento muy especial al PhD. Pedro A. Carretero Poblete, tutor de mi tesis, quien con su apoyo, conocimiento y paciencia ha guiado este proceso de titulación.*

## DEDICATORIA

*Mi tesis va dedicado a mis padres Alberto Guamán y Rosa Chauca quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir una meta más en mi vida, gracias por inculcar en mí el ejemplo de valentía, responsabilidad, esfuerzo y no temer a las adversidades.*

*A mis hermanos Jonathan, Alex, Nathaly y Daniela por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. A toda mi familia porque con sus consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona.*

*Finalmente quiero dedicar esta tesis a mis abuelitos Segundo y Carmen, por apoyarme cuando más los necesitaba, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias siempre les llevo en mi corazón.*

## INDICE GENERAL

REVISIÓN DEL TRIBUNAL .....	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	III
DERECHOS A LA AUTORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
DEDICATORIA.....	VI
INDICE GENERAL.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS .....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT: .....	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
JUSTIFICACIÓN.....	3
OBJETIVOS:.....	4
OBJETIVO GENERAL .....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO: .....	5
Antecedentes .....	5
Historia de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.....	6
Metodología activas .....	8
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	11
Gamificación.....	12
CAPITULO II.....	14
MARCO METODOLÓGICO .....	14
Diseño de investigación .....	14
Tipo de investigación.....	14
Nivel de investigación .....	14
Métodos .....	15
Técnicas e instrumentos.....	15
CAPITULO III .....	17

RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	17
Gamificación en la enseñanza de la historia.....	37
Los tableros de mesa en la enseñanza de la historia.....	38
CONCLUSIONES .....	45
RECOMENDACIONES .....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	47
ANEXOS .....	XI
Anexo 1: Encuesta aplicada a los docentes.....	XI
Anexo 2: Ficha de observación.....	XIII
Anexo 3: Encuesta aplicada a los estudiantes.....	XIV
Anexo 4: fotografías .....	XVI

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Unidad Educativa Carlos Cisneros .....	7
Figura 2. Docentes de Historia de la Unidad Educativa Carlos Cisneros según sexo.....	17
Figura 3. ¿Cuál es la metodología que más utiliza en la clase de Historia? .....	18
Figura 4. ¿Qué técnica utiliza en la clase de Historia? .....	19
Figura 5. ¿Cuáles son los recursos que más utiliza en la clase de Historia? .....	19
Figura 6. ¿Cuál es el proceso que aplica en las clases de Historia? .....	20
Figura 7. ¿Ha utilizado nuevas metodologías en las horas de clase específicamente en Historia? .....	21
Figura 8. En el proceso de enseñanza el docente incluye los conocimientos previos. ....	22
Figura 9. El docente en el proceso de enseñanza permite que el estudiante sea una persona activa.....	23
Figura 10. El docente utiliza las tics en horas de clase.....	24
Figura 11. El docente utiliza material didáctico en horas de clase. ....	25
Figura 12. Las planificaciones son acorde a las necesidades de los estudiantes. ....	26
Figura 13. El docente ofrece una apertura de planteamientos en sus horas de clase.....	27
Figura 14. Estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros según el sexo. ....	28
Figura 15. ¿Cómo se reconoce usted? .....	29
Figura 16. ¿Cuál de las siguientes metodologías es más utilizada por el docente?.....	29
Figura 17. ¿Qué técnica es utilizada por el docente en las clases de Historia? .....	30
Figura 18. ¿Qué recurso es más utilizado por el docente en las clases de Historia? .....	31
Figura 19. ¿Qué metodología le gustaría que utilice el docente? .....	31
Figura 20. ¿En qué ciudad se firmó la primera constitución del Ecuador? .....	32
Figura 21. ¿Qué cultura existió en la región de Riobamba, antes de la llegada de los incas? .....	33
Figura 22. La primera emisora del Ecuador funcionaba en Riobamba y se llamaba: .....	34
Figura 23. La cultura tolita estaba asentada en:.....	35
Figura 24. ¿Quién dirigió la expedición que descubrió el Amazonas? .....	36
Figura 25. Tableros de mesa para la enseñanza de la Historia. ....	39
Figura 26. Las fichas importantes del tablero.....	40
Figura 27. Tablero de mesa para aprender Historia Medieval. ....	41
Figura 28. Juego del Senet modificado (tablero).....	43

## RESUMEN

La presente investigación titulada “PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS CISNEROS”, con la realización de este trabajo se intenta aportar una experiencia de aprendizaje efectiva y didáctica para los estudiantes y docentes, por la misma razón permite desarrollar habilidades y destrezas en la asignatura de historia y el reconocimiento de la importancia de aprender esta materia. A través de una propuesta metodológica basada en juegos, como es la gamificación, se pretende obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Algunos docentes no están familiarizados con el término gamificación, ya que se ha empleado en diferentes ámbitos o también se conoce como ludificación, pero es más utilizado en el ámbito educativo. La experiencia que brinda esta nueva metodología activa en el aprendizaje de Historia, intenta brindar en los estudiantes diferentes posibilidades para instruirse, cautivándoles por hacer de su aprendizaje una experiencia agradable.

Es posible gamificar las clases, con un poco de imaginación, creatividad, responsabilidad, dedicación y determinación, haciendo uso tanto de las tecnologías de la información y comunicación, que brinda la institución educativa, las cuales ponen a nuestra disposición una gran variedad de recursos educativos para facilitar el proceso de aprendizaje.

El diseño de la investigación que se va a emplear será no experimental porque no vamos a manipular ninguna de las variables, lo que vamos a hacer es una descripción del fenómeno que se está investigando; mientras que el tipo de investigación será de campo, ya que se acudió al lugar de los hechos para entender y recoger la respectiva información sobre el tema que se está investigando y gracias a los mismo se pudo obtener un resultado fructífero que permitió llegar a las respectivas conclusiones.

**Palabras claves:** Metodologías Activas, Gamificación, aprendizaje, Historia

## ABSTRACT

The present investigation named "METHODOLOGICAL OFFER FOR THE HISTORY TEACHING IN STUDENTS OF HIGH SCHOOL AT THE EDUCATIONAL INSTITUTION CARLOS CISNEROS", with the performance of this work we tried to contribute an effective and didactic experience of learning for the students and teachers, for the same reason it allows to develop abilities and skills in History and the awareness of the importance of learning this subject. Through a Methodological proposal based on games, such as gamification, the aim seeks to obtain a significant learning in students. Some teachers are not acquainted with the term gamification, since it has been used in different areas or it is also known as playful activities, but it is more widely used in the educational area. The experience that offers this new active methodology to learn history, tries to offer the students many different possibilities to learn, and allured them for doing of his learning a pleasant experience.

It is a possible to bring gamification activities into the classes, with a bit of imagination, creativity, responsibility, dedication and determination, using the technologies of the information and communication, offered by the educational institution, Which put at our disposal a wide variety of educational resources to facilitate the learning process.

The design of the investigation that is going to be used will be not experimental because we are not going to manipulate any of the variables, what we are going to do is a description of the investigated phenomenon; whereas the type of investigation will be a field type, since we went to the place of the facts to deal and to gather the respective information about the investigated topic and thanks to them it was possible to obtain a successful result that allowed to come to the respective conclusions.

**Key words:** Active Methodologies, Gamification, learning, History

Translation reviewed by:



Msc. Edison Damián Escudero



## INTRODUCCIÓN

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debemos considerar un punto fundamental y esencial para el desarrollo de conocimientos (la llamada apropiación de conocimientos) y con esto el desarrollo de las habilidades, destrezas, hábitos y normas para poder relacionarse con los demás dentro de un entorno, pero sin dejar de lado algo fundamental como es el comportamiento y los valores que son propios de la humanidad, los mismos que se expresan en el contenido de la enseñanza y se encuentran en una sincronía con las actividades que realiza un docente y las que realizan los estudiantes de manera general.

La enseñanza de la historia a nivel general, desarrolla en los estudiantes la identidad nacional y les permite comprender el desarrollo de diversas culturas y lo que es común a ellas; conocer la interrelación entre el cambio y la continuidad; desarrollar la empatía histórica. (Gonzales, 2014).

Es decir, ver los hechos y temas del pasado como fueron vividos por las personas de entonces; para reconocer la diferencia entre un hecho y una hipótesis, entre la realidad y la ficción, entre la evidencia y la afirmación, con objeto de desarrollar el pensamiento crítico en los ciudadanos del mañana.

Dentro del proceso educativo, se deben tomar muy en cuenta las experiencias de aprendizaje que los estudiantes viven fuera del aula de clases para su desarrollo integral como personas, así como los efectos de las mismas, las mismas que a su vez son poco conocidas y documentadas por la investigación en Educación que se realizan en nuestro país. Lo anterior da origen a una concepción incompleta de los procesos educativos en este nivel, puesto que esto no permitirá un correcto desarrollo de las prácticas académicas y reciben menos atención que éstas últimas los aspectos como las emociones y afectividad de los adolescentes. “Gamificar el aprendizaje de la Historia es una propuesta atractiva que responde a los intereses naturales de los estudiantes por el juego y que brinda la posibilidad de aprender jugando” (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Esta experiencia busca fomentar el desarrollo de habilidades mediante la aplicación de la gamificación en el aula, con una estrategia de aprendizaje efectiva, en un entorno apoyado por herramientas tecnológicas y otros recursos.

La siguiente investigación se presenta en 3 capítulos:

Capítulo I: En este apartado se presenta el marco teórico el cual, está formado por los antecedentes, en las cuales se tomó como base la investigación, así como también la historia de la “Unidad Educativa Carlos Cisneros” y los términos importantes, como metodologías activas de aula.

Capitulo II: Titulado Metodología de la Investigación como: diseño de investigación, tipo y nivel de investigación que se realizó mediante toda la población y muestra. Las técnicas aplicadas como: la entrevista; y los instrumentos utilizados como: cuestionarios, los mismos que ayudaron a facilitar la recolección de información y establecer en forma precisa el procesamiento de interpretación de datos recogidos en la investigación.

Capitulo III: En este apartado se presentan los resultados y la discusión, obtenidos a través de entrevistas realizadas a los docentes y estudiantes, en donde se demuestra el análisis de los datos.

Posteriormente, se presentan los resultados y finalmente, se establecen las conclusiones y recomendaciones del estudio y esencialmente el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

## JUSTIFICACIÓN

La investigación realizada es de gran importancia porque permite a los docentes utilizar unas nuevas metodologías para la enseñanza de la historia, ya que en la actualidad se siguen utilizando métodos tradicionales que se caracterizan por la pasividad de los alumnos, en donde predomina el autoritarismo y en el cual el docente es el transmisor de los conocimientos.

Así como también las planificaciones son directamente a la conveniencia del docente, mas no se preocupa de las necesidades de sus alumnos, y esto se debe a que no están sujetos a cambios, es decir, se niegan a utilizar las nuevas metodologías y tecnologías que están presentes en el ambiente que se están desarrollando.

Al utilizar estas nuevas metodologías, el alumno se vuelve activo en donde puede desarrollar su propio aprendizaje y el docente es un guía en este proceso de formación, para lo cual se deben preparar clases en donde el estudiante se sienta a gusto y colabore en todas las actividades planificadas. Para tal situación la relación docente-estudiante es muy importante, ya que los dos deben propiciar espacios de comunicación y así obtener mejores resultados.

El aprendizaje de la Historia debe considerarse algo interesante e importante para el alumno y por tal razón se deben aplicar nuevas metodologías activas, en donde se cumpla con las siguientes características: “participación, interacción, construcción de conocimientos, presenta una estructura, que le apoye a descubrir sus inquietudes, esté contextualizado a los intereses del estudiante” (Silberman, 2008). Esto promoverá a que los alumnos se responsabilicen por su auto aprendizaje.

Para ello González (2006) indica que una estrategia de enseñanza aprendizaje es una manera global de decidir tipos de acciones diferentes que serán aplicadas a lo largo del curso de una actividad para facilitar y promover un aprendizaje significativo.

## **OBJETIVOS:**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una propuesta metodológica para la enseñanza de la Historia en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, para lograr aprendizajes significativos.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Establecer la importancia de una propuesta metodológica para el desarrollo de aprendizajes significativos de la Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.
- Analizar el logro de aprendizajes de Historia a través de la propuesta metodológica para la enseñanza de la Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.
- Diseñar una Propuesta Metodológica para Docentes que permitan desarrollar el conocimiento adecuado de la Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO:

#### **Antecedentes**

Para el desarrollo y selección del presente tema se ha revisado los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, y no se encuentra ninguna tesis en lo referente al tema: Propuesta metodológica para la enseñanza de la Historia en los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, no existe trabajo investigativo referido al tema; por tal razón se considera pertinente realizarlo como un aporte favorable al desarrollo de los aprendizajes.

Los temas que se encuentran relacionados con la investigación planteada a nivel nacional e internacional son los siguientes:

- Estrategias metodológicas y recursos didácticos para el aprendizaje de Estudios Sociales en el décimo año de educación general básica en la Unidad Educativa Dolores J. Torres. Periodo electivo 2014-2015.

**Año:** 2015

**Autores:** Edwin José Cabrera Paucar y María Dolores Pesantes Palacios

**Síntesis:** La investigación analiza, describe y da a conocer la falta de recursos didácticos y estrategias metodológicas utilizadas por los docentes en la enseñanza de estudios sociales de la Unidad Educativa Dolores J. Torres. Periodo electivo 2014-2015.

El objetivo de esta investigación es desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes, aplicando nuevas metodologías y recursos didácticos para que tengan un aprendizaje significativo que les ayude en el transcurso de su vida diaria.

- Metodologías para la enseñanza de la historia perspectiva desde el alumnado.

**Año:** 2013

**Autor:** José Adolfo Morales Rodríguez

**Síntesis:** El presente trabajo surgió de la preocupación permanente, propia y compartida del profesorado, de dar un verdadero sentido práctico a la materia de Historia, ya que los adolescentes consideran que es una materia tediosa. Para lo cual

se manifiesta que estamos en una sociedad de cambios, con nuevos retos que afrontar que forman parte del accionar de una generación cambiante.

### **Historia de la Unidad Educativa Carlos Cisneros**

La historia de la Unidad Educativa Carlos Cisneros surge en la Escuela de Artes y Oficios “Carlos Cisneros” el 26 de septiembre de 1936, cuando se desempeñaba como Ministro de Educación, Don Carlos Zambrano Orejuela, quien mediante decreto ejecutivo crea en la ciudad de Riobamba este centro de formación., iniciando sus funciones en abril de 1937, en la Quinta “El Prado”, donde funciona actualmente la Escuela “5 de Junio”, bajo la dirección del profesor Luis Humberto Sancho.

La Escuela Industrial “Carlos Cisneros”, al no tener local propio, debió utilizar las instalaciones en la calle Primera Constituyente y Tarqui en donde actualmente está se encuentra el edificio del Sindicato de Choferes; luego de ello se adscribió al Colegio Nacional” Pedro Vicente Maldonado” para funcionar en sus instalaciones durante el periodo comprendido entre enero de 1948 y agosto de 1951.

Al producirse la separación comenzó a llamarse “Colegio de Artes y Oficios Carlos Cisneros” y en 1953 se transforma en Colegio Artesanal entregando títulos de “Prácticos” a los estudiantes que terminaban el quinto curso. Con la resolución ministerial No. 5703 del 19 de septiembre de 1960 y siendo Ministro de Educación y Cultura el Dr. Sergio Quirola Alarcón, se oficializó su existencia como Colegio de Bachillerato Técnico completo con las especialidades de Mecánica y Electricidad.

En 1962 asciende a la categoría de Colegio Técnico Experimental con las especialidades de: Mecánica Industrial, Mecánica Automotriz, Electricidad y Radio. Bolívar Chiriboga Baquero, alcalde de Riobamba en abril de este mismo año hizo la donación de las construcciones donde actualmente funciona el Instituto Tecnológico “Carlos Cisneros”.

La Sección Nocturna se creó mediante Resolución Ministerial No. 665 del 19 de marzo de 1976, siendo Ministro de Educación de esa época el General Fernando Dobronsky Ojeda, con la denominación de “Cursos de Carreras Cortas”. El 12 de abril de 1978 y mediante resolución No. 610 se le asignó a la sección Nocturna el carácter de Bachillerato Técnico en

Artes Industriales con las mismas especializaciones de la sección diurna, esto es: Mecánica Automotriz y Diesel, Mecánica Industrial, Electricidad y Electrónica.

El 8 de marzo de 1979, mediante Decreto Ejecutivo No. 3304 del Consejo Supremo de Gobierno, se le confirió la categoría de Instituto Técnico Superior y, finalmente, la actual denominación de Instituto Tecnológico Superior, se consiguió por Acuerdo Ministerial No. 4569 del 2 de septiembre de 1993, instrumento mediante el cual se faculta el funcionamiento del ciclo Tecnológico de Nivel Medio, conocido como nivel tercio no universitario, en las especializaciones de Electromecánica, Electrónica Industrial, Mantenimiento y Reparación de Motores a Diésel y Gasolina; y Máquinas y Herramientas, con el título terminal de Tecnólogo.

**Figura 1. Unidad Educativa Carlos Cisneros**



**Fuente: Fachada de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
Tomada por: María Guamán**

## **Metodología activas**

Se define “metodología activa como el proceso que parte de una idea central para obtener un aprendizaje significativo en donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor un facilitador del mismo” (León, 2013).

Para Moreno (2003): “metodología activa es lograr la máxima intervención del alumno en el aprendizaje, de tal manera que, a simples insinuaciones u orientaciones dadas por el profesor, el alumno responda trabajando por sí mismo”. También consiste en la participación directa y dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que los estudiantes logren un aprendizaje significativo mediante su propia investigación.

Los dos autores tratan de explicar que las metodologías activas permiten que el docente actúe en un ambiente de investigación y experimentación, donde el alumno demuestra sus aptitudes y actitudes, en un ambiente de curiosidad y estímulo para sus propios interés y vida diaria.

Tomando como base las características que proponen (Ontoria y Molina, 2005) las principales características de la metodología activa son:

- Las fuerzas de atención e interés no se centran en la figura del profesor.
- La dinámica de clase ofrece mayor variedad de situaciones con focos diversos de afinidad.
- Genera incorporación de trabajo en el aula para su mejor aprendizaje.
- Las estudiantes son el centro de actuación en el aprendizaje.
- Cada alumno realiza su trabajo en el aula o en casa.
- Actuación de los grupos. El grupo pequeño asume responsabilidades en la dinámica del aula, con sus trabajos y actuaciones.
- El profesor interactúa con las estudiantes sin mucho protagonismo.
- La intervención del maestro es de orientar al estudiante hasta la relación individual.
- Permite la realización de diversas actividades en temática y contenido.
- Promueve la imaginación e iniciativa del alumnado para proponer las actividades que consideran más atractivas y adecuadas para dicho trabajo.
- La coordinación y el mantenimiento de los criterios corresponden al profesor.
- Permite la flexibilidad del tiempo de trabajo.

Al hacer el análisis general de las características de la metodología activa se puede decir que el estudiante es el centro de atención en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que se parte inicialmente de sus propios intereses, necesidades y expectativas. En el aula, es el protagonista de su propio aprendizaje. De tal manera que los alumnos pongan su disposición por aprender y espontaneidad para hacer las cosas, permitiendo un aprendizaje significativo, es decir para toda la vida. Pero al mismo tiempo el docente se convierte en un guía, supervisor, orientador del trabajo de los alumnos y finalmente dar sus respectivas conclusiones o retroalimentar los contenidos.

Por lo tanto Pérez (2005) indica que en la metodología activa tanto el docente como el estudiante deben cumplir diversos roles.

**El rol del docente** debe ser:

1. Orientador, facilitador, investigador y asesor del aprendizaje.
2. Tener conocimiento o familiarizarse con una variedad de métodos para aplicarlos de acuerdo a las áreas específicas.
3. Sea un agente que enseñe a aprender al alumno y no a hacer lo que el docente quiera que el alumno haga.
4. Sea un organizador y planificador del currículo de su materia o asignatura.
5. Defina con claridad la pertinencia los objetivos generales y específicos de la materia.
6. Un evaluador no solo un examinador.

**El rol del alumno es:**

1. Protagonista principal del proceso interactivo en el aula.
2. Dar más importancia a la actividad que tienen que ejecutar en el aula por lo tanto debe reunir las siguientes características: activo, participativo, colaborador, gestor de lo que debe aprender, planificar que debe aprender, como debe aprender y que necesita aprender. 3. Tiene que querer aprender.

4. Demostrar voluntad, motivación interna, libertad responsabilidad, lo emocional y sentimientos para adquirir nuevos conocimientos.

5. Organizar su tiempo y aprovecharlo.

6. Reunirse con sus compañeros para discutir ideas, organizarlas, resumirlas y presentarlas.

Partiendo del rol del docente-alumno se puede manifestar que el proceso de enseñanza – aprendizaje, relación docente y alumno dentro y fuera del aula, se presenta de forma interactiva, responsable, didáctica, comprometida, exigente y comunicativa de tal manera que ambos deben mostrar el mayor interés posible en este proceso.

La metodología activa es hoy en día uno de los principales aportes didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos al ser ellos mismos los constructores activos de sus nuevos conocimientos (Espinoza, 2015).

Para ello, tiene en cuenta las dimensiones social y socializadora del aprendizaje, así como la individual e interna de los conocimientos. También se preocupa del desarrollo de habilidades y actitudes, lo cual no se puede lograr con una enseñanza pasiva.

Una metodología activa de enseñanza-aprendizaje obliga al docente a escoger la estrategia más apropiada teniendo en cuenta las necesidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos, así como el área de conocimiento y el tipo de contenido que se va a enseñar. (Ramírez, 2013)

Esto permite al profesor llegar al estudiante de manera clara para ayudarlo a construir sus propios aprendizajes, promoviendo la participación consciente y espontánea. La ausencia de esta metodología en los procesos de enseñanza-aprendizaje puede generar en el alumno desinterés por los nuevos conocimientos y en consecuencia, no lograr los aprendizajes esperados y tener un bajo rendimiento académico.

Según Learreta (2016) los objetivos que se pretenden conseguir con la metodología activa se basan en hacer que los individuos:

- Se conviertan en los responsables de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información.

- Participen en actividades que les permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.
- Lleven a cabo procesos de reflexión sobre lo que hacen, cómo lo hacen y qué resultados logran.
- Tengan conciencia de su entorno a través de actividades, como trabajos de proyectos o estudios de casos.
- Desarrollen aspectos como la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación.
- Desarrollen la conciencia grupal y la reflexión individual y colectiva de la realidad cotidiana.

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

La enseñanza es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos), entiende por enseñanza las estrategias que adopta la escuela para cumplir con su responsabilidad de planificar y organizar el aprendizaje de los estudiantes. También la enseñanza no equivale meramente a instrucción, sino a la promoción sistemática del aprendizaje mediante varios medios. (Ormrod, 2004, pág. 4).

La enseñanza es una acción socio comunicativa y cognitiva que intensifica los aprendizajes significativos en diversos ambientes ya se han complejos o cómodos como lo son: el aula, aula virtual, aula global o fuera del aula ya sea en forma continua o permanente.

El aprendizaje es el proceso a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias y habilidades. Normalmente, el aprendizaje es el producto del estudio o de la práctica sobre un determinado tema. Mediante la evaluación y la exposición a ciertos problemas, el ser humano es capaz de desarrollar sus destrezas. El concepto de aprendizaje es amplio, puesto que existen aprendizajes de tipo intelectual y otros de tipo más procedimental o físico. (Barragan, 2015)

El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son “los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus

compañeros y el profesor” (Bits, 2015). En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida.

## **Tipos**

Según Glaser (2013) existen diferentes tipos de metodologías activas para esta nueva era de aprendizaje, las cuales son:

- Clase invertida
- Gamificación
- Pensamiento de diseño
- Aprendizaje basado en problemas
- Talleres
- Pensamiento visual
- Juego de rol
- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en proyectos

Para lo cual una metodología activa adecuada para la enseñanza de la historia es la gamificación porque permite el conocimiento de los alumnos basado en su propia investigación y dudas como base del aprendizaje.

## **Gamificación**

Según Gaitán (2013), la gamificación “es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, y absorber de mejor manera los conocimientos y habilidades”

Werbach y Junter (2012), se refiere a la gamificación “como el uso de estrategias, modelos, dinámicas y características propias del juego con el propósito de transmitir unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión”

Los dos autores manifiestan que al incorporar la gamificación al proceso de aprendizaje, requiere crear un ambiente propio de juego en el que los estudiantes se han los participantes y desarrollen su propias habilidades y logren los objetivos propuestos. Permitiendo que los alumnos aprendan jugando, tomen sus propias decisiones, asuman nuevos retos, participen en un entorno social y al mismo tiempo son reconocidos por los logros avanzados y reciben la retroalimentación de su proceso por parte del docente.

El termino gamificación “fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 y hasta el 2010 comenzó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con técnicas de juego incorporados en el aprendizaje” (Rodríguez y Santiago, 1987).

## CAPITULO II

### MARCO METODOLÓGICO

#### **Diseño de investigación**

Kerlinger (1979) indica que “La investigación no experimental o *expost-facto* es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.

#### **Tipo de investigación**

Se emplearán los diferentes tipos de Investigación:

**Documental o bibliográfica.** - Porque se utilizarán fuentes primarias y secundarias de acuerdo a las variables como son: libros, revistas, artículos, tesis referentes a metodologías activas para la enseñanza de la Historia.

**La Investigación de Campo.** - Porque acudimos al lugar de los hechos “Unida Educativa Carlos Cisneros” para entender los procesos históricos y desplazarnos haciendo los apuntes mediante las técnicas utilizadas en el proceso. Según Arias (2012), la investigación de campo “es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables alguna”.

#### **Nivel de investigación**

El nivel de investigación será el descriptivo porque al inicio realizaremos un estudio preliminar de los hechos y a su vez estos nos permitirá detallar los acontecimientos importantes sobre el tema propuesto, sin embargo, se completará con el nivel exploratorio que se basa fundamentalmente en la observación, para finalmente lograr una hermenéutica de los distintos hechos.

## **Métodos**

El método que se va a emplear será el método científico, es aquel que indica el proceso que se debe realizar para encontrar la verdad y así llegar a comprobar la hipótesis. Además, se utilizará los siguientes métodos particulares como son: el método Inductivo-Deductivo y Analítico-Sintético.

El método inductivo es el proceso que orienta el trabajo que vamos partiendo de lo simple a lo complejo y el método deductivo es el proceso que nos invita a conocer de lo más complejo a lo más simple por lo tanto estos dos métodos no van separados por eso se complementan.

El método analítico es el proceso que permite fragmentar un todo en partes para comprender mejor el significado de lo que se está investigando y el método sintético es el proceso que permite sintetizar el objeto que voy a investigar.

## **Técnicas e instrumentos**

- Entrevista
  - Guía de entrevista
- La Observación
  - Ficha de Observación
- Encuestas
  - Cuestionario

La técnica que se utilizó durante la investigación fue la entrevista estructurada, ya que se creó varias preguntas para conocer información básica del tema propuesto, las mismas que tuvieron un orden estructurado para los estudiantes y docentes, gracias a esto se tuvo una facilidad para recoger información relevante y pertinente para la investigación propuesta.

También se enfatizó en la ficha de observación, ya que permitieron conocer la realidad del proceso de enseñanza de la historia.

Mientras que los instrumentos que se utilizaron fueron:

**Observación directa:**

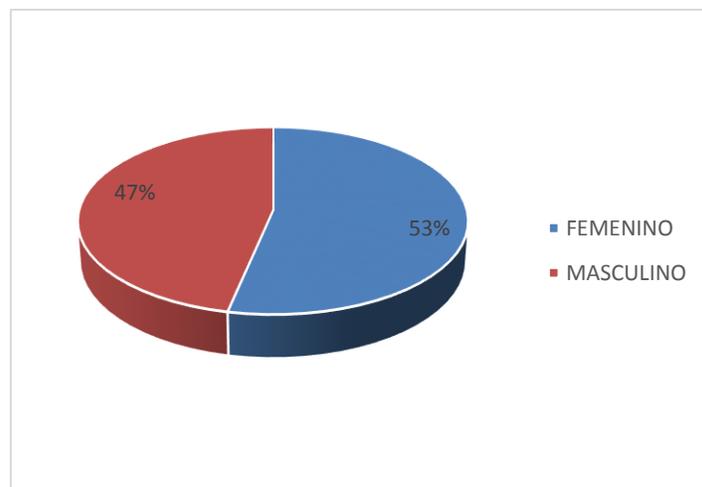
Este instrumento fue de vital importancia, ya que permitió analizar los hechos como en realidad son en el proceso de enseñanza. Permitiendo así responder llenar las fichas de observación y analizar las preguntas propuestas.

## CAPITULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Previamente se realizó un estudio sobre cómo es la metodología que utilizan los docentes en la “Unidad Educativa Carlos Cisneros”, para lo cual primeramente se aplicó entrevistas a los 15 docentes que imparten la materia de Historia, para obtener los resultados adecuados. Ya que debemos considerar que estamos en una sociedad cambiante y los docentes deben estar aptos para afrontar los nuevos desafíos que se presentan en la educación. (Anexo1)

**Figura 2. Docentes de Historia de la Unidad Educativa Carlos Cisneros según sexo**

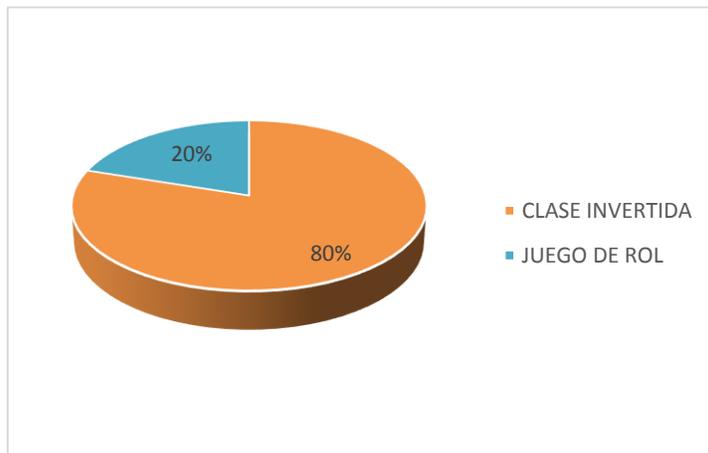


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede evidenciar más de la mitad el 53% de los docentes son mujeres en la Unidad Educativa Carlos Cisneros.

**Interpretación:** El gráfico nos muestra que son mayoría las mujeres que imparten la asignatura de Historia en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, con un 53%, frente a los hombres, con un 47%.

**Figura 3. ¿Cuál es la metodología que más utiliza en la clase de Historia?**

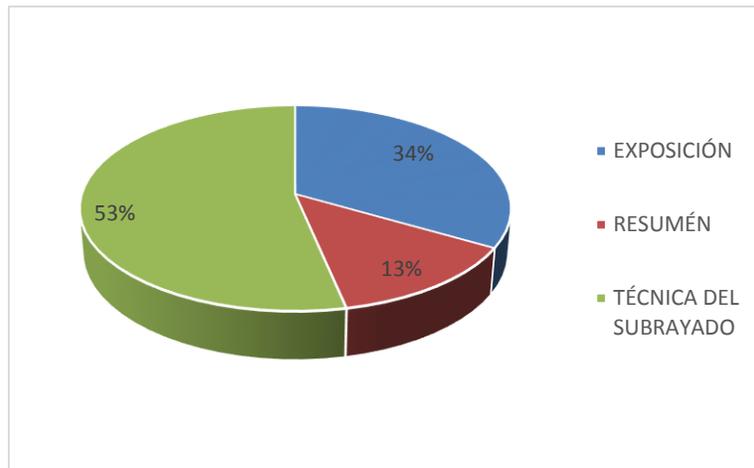


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Se evidencia que el 80% de docentes todavía utilizan una metodología tradicionalista en las clases de Historia.

**Interpretación:** El 80% de los docentes encuestados han manifestado que la metodología que más utilizan en las clases de Historia es la clase invertida y un 20% utilizan el juego de rol. De ahí todas las clases utilizan la misma metodología tradicional.

**Figura 4. ¿Qué técnica utiliza en la clase de Historia?**

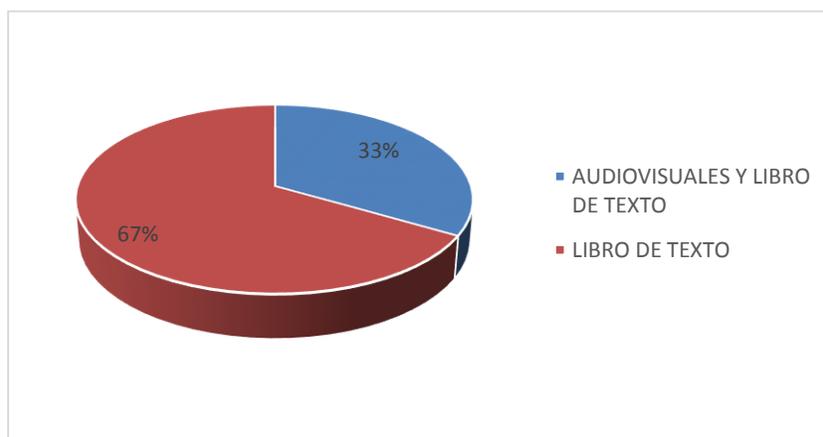


**Fuente: Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros**  
**Elaborado por: María Guamán**

**Análisis:** La técnica más utilizada por los docentes en las clases de Historia es la técnica del subrayado con un 53%, que es la mayoría.

**Interpretación:** El 53% de docentes han indicado que la técnica que se utiliza con frecuencia es la del subrayado, ya que permite que el estudiante sea analítico. Así como el 34% aplican las exposiciones y un 13% los resúmenes.

**Figura 5. ¿Cuáles son los recursos que más utiliza en la clase de Historia?**

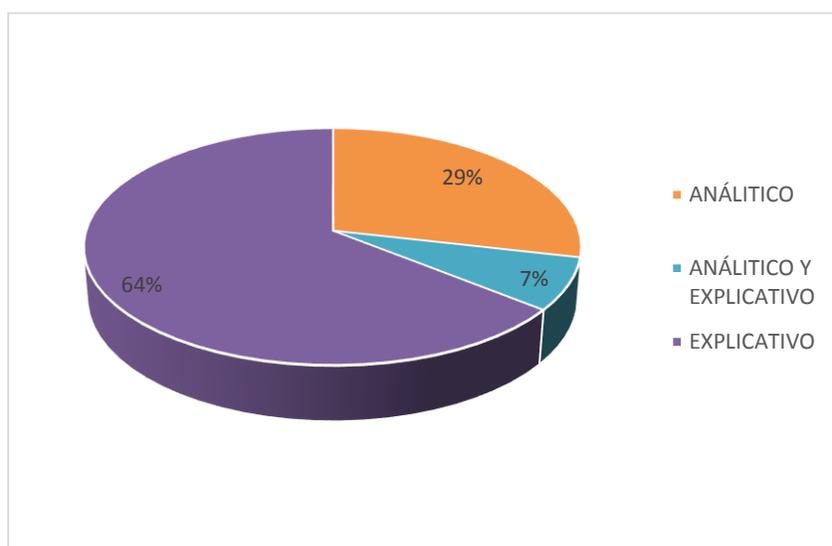


**Fuente: Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros**  
**Elaborado por: María Guamán**

**Análisis:** Se puede demostrar que más de la mitad de docentes como lo es el 53% utilizan los libros de texto, que son dados por el Ministerio de Educación.

**Interpretación:** Los recursos que más utilizan en las clases son el libro de texto, como lo han expuesto la mayoría de docentes y un 33% manejan los recursos audiovisuales, pero con el libro de texto como guía en proceso de enseñanza.

**Figura 6. ¿Cuál es el proceso que aplica en las clases de Historia?**

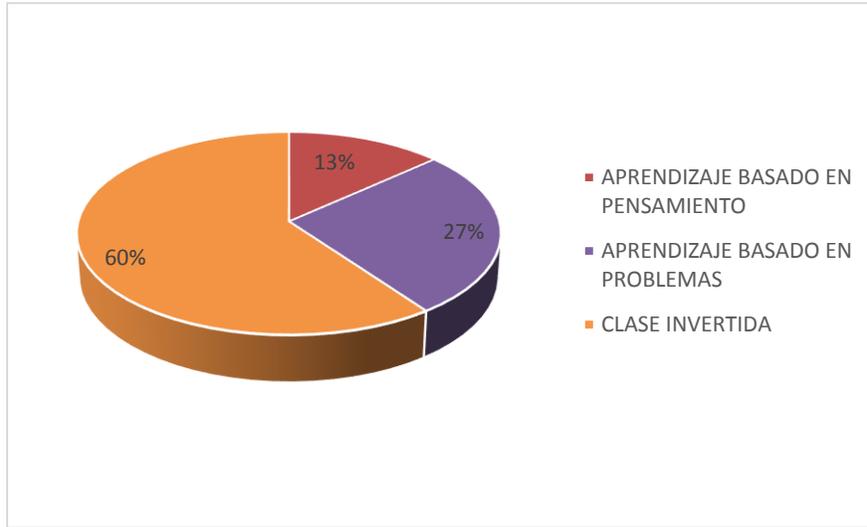


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Interpretación:** El 64% de docentes aplican un proceso explicativo, ya que permite tener un orden en el aula de clase y un 29% manifiesta que también es necesario un proceso analítico. Pero el 7% emplean los dos como una fusión, ya que así los estudiantes tendrán un mejor aprendizaje.

**Análisis:** El proceso explicativo es más utilizado por los docentes en las horas de clase de Historia, como lo es un 64%.

**Figura 7. ¿Ha utilizado nuevas metodologías en las horas de clase específicamente en Historia?**



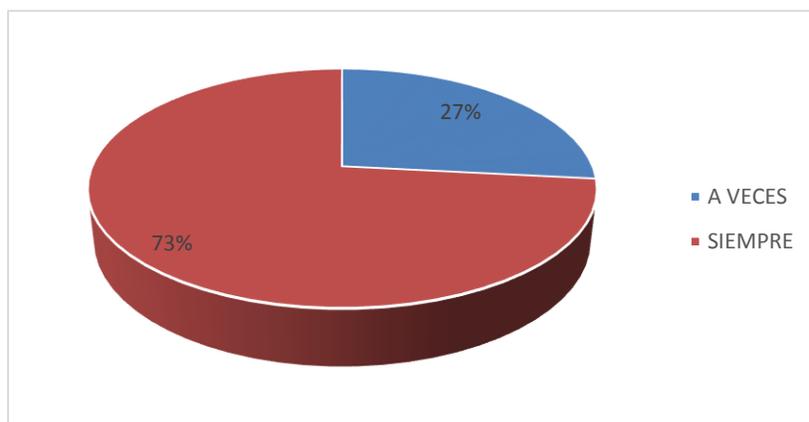
**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** como se puede observar el 60% de docentes han utilizado como nueva metodología la clase invertida.

**Interpretación:** El 60% de docentes encuestados señalan que la clase invertida es la nueva metodología que han utilizado, porque les permite a los estudiantes ser más analíticos. También unos pocos docentes han utilizado otras metodologías como es el aprendizaje basado en problemas y pensamiento, pero no lo vieron favorable, ya que para utilizar estas metodologías deben estar en contante indagación.

Después de haber analizado estos datos, se acudió a horas de clases de historia y se evaluó a los docentes mediante una ficha de observación. Para obtener resultados verídicos y confiables. Ya que debemos entender que en esta sociedad se busca docentes que tengan conocimientos teóricos y prácticos, para que puedan llevar acabo de la mejor manera su trabajo profesional. (Anexo 2)

**Figura 8. En el proceso de enseñanza el docente incluye los conocimientos previos.**

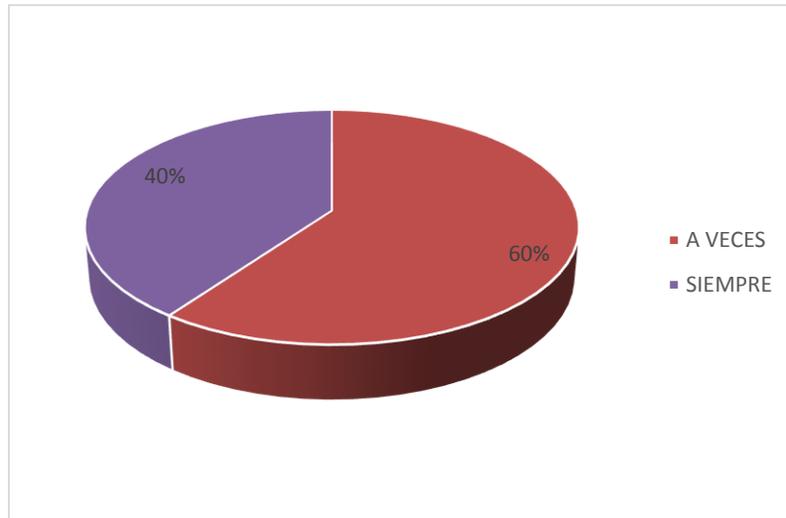


**Fuente: Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
Elaborado por: María Guamán**

**Análisis:** Se evidencia que la mayoría de docentes, que es el 73% incluye los conocimientos previos antes de iniciar sus clases.

**Interpretación:** El 73% de docentes incluyen los conocimientos previos por parte de los estudiantes en todas sus clases de Historia, pero el 27% que es una pequeña parte no lo hacen porque se olvidan y siguen con sus clases.

**Figura 9. El docente en el proceso de enseñanza permite que el estudiante sea una persona activa.**

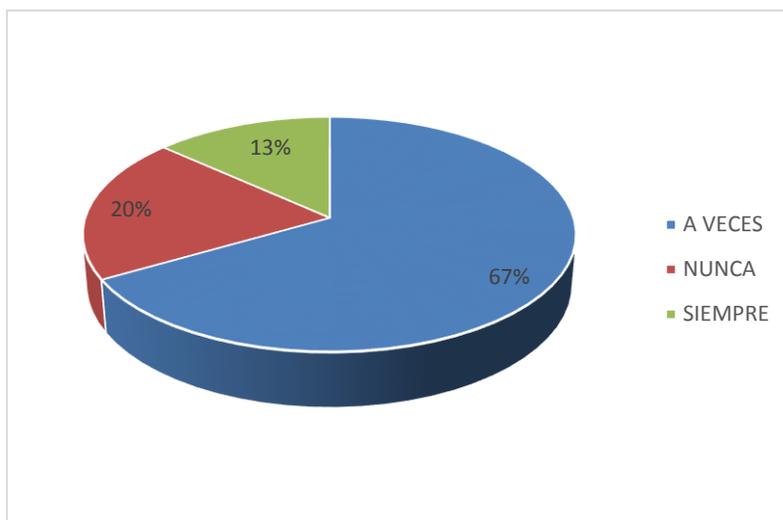


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de docentes, el 60%, solo permite que el estudiante sea una persona activa, a veces, ya que provoca la indisciplina en el aula.

**Interpretación:** El 40% de docentes permiten que el estudiante sea activo en las horas de clase, ya que permite que ellos vayan desarrollando las clases y el docente sea un guía. Pero la mayoría de docentes que es el 60% no lo hacen porque así sus clases serían muy indisciplinadas.

**Figura 10. El docente utiliza las tics en horas de clase.**

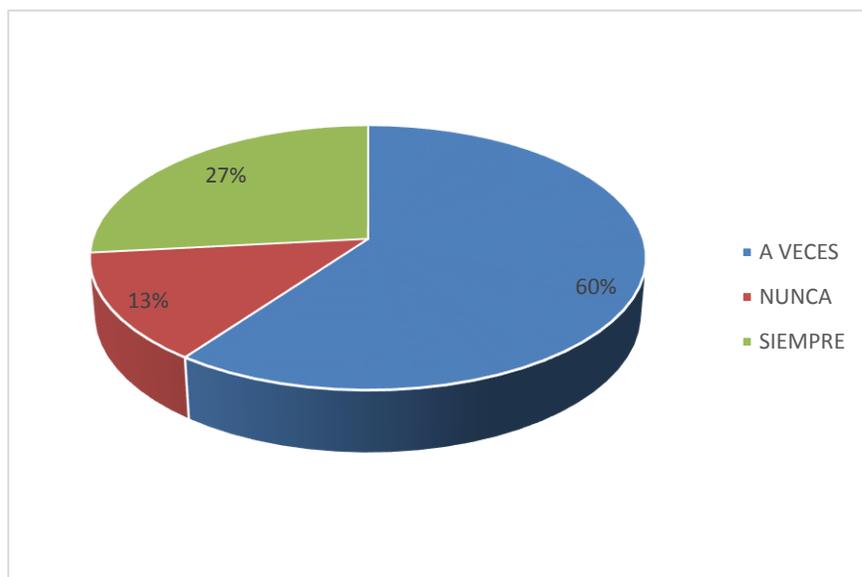


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede observar más de la mitad, el 67% de docentes no lo utilizan a veces, ya que no está disponible para todos.

**Interpretación:** El 20% si utiliza la tecnología como un medio para enseñar pero la mayoría de docentes el 67% casi no lo utiliza, ya que no está a disposición de todos los docentes solo de algunos.

**Figura 11. El docente utiliza material didáctico en horas de clase.**

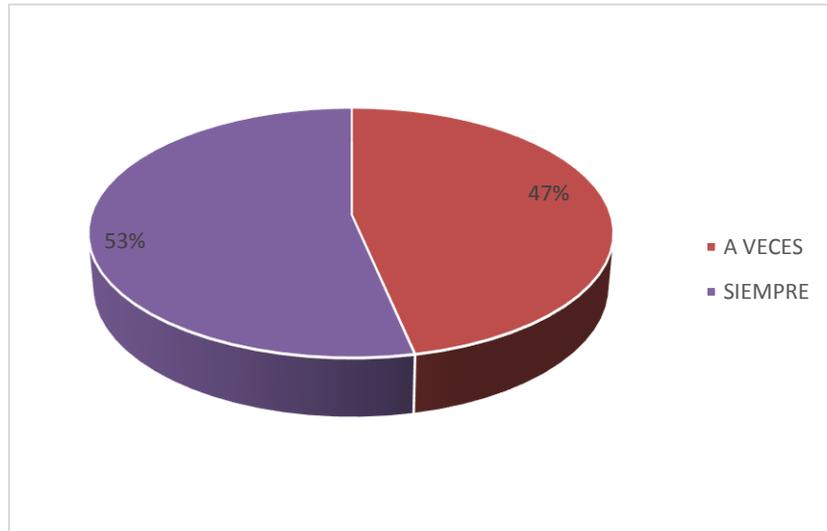


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede evidenciar la mayoría de docentes, el 60% solo utiliza a veces el material didáctico en las horas de clase.

**Interpretación:** El 60% lo utiliza a veces porque no cuentan con el presupuesto necesario, en cambio el 13% no aplica material en sus clases. Pero el 27% si lo hace para que sus clases se han mas entretenidas.

**Figura 12. Las planificaciones son acorde a las necesidades de los estudiantes.**

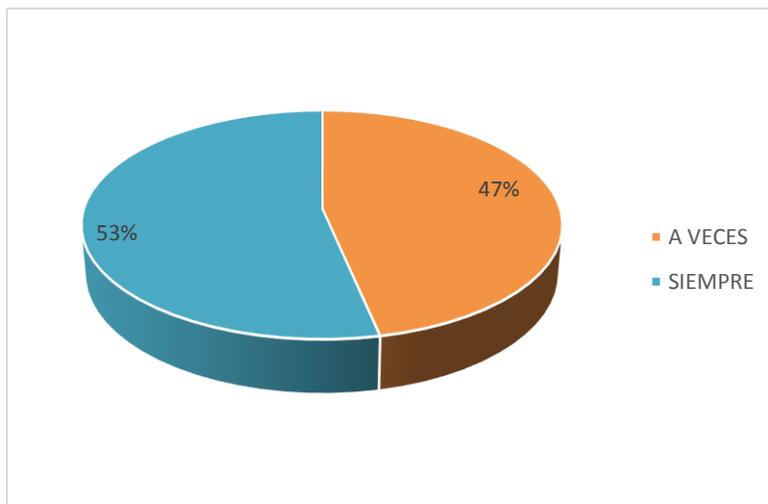


**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de docentes 67% planifica a veces acorde a las necesidades de los estudiantes.

**Interpretación:** El 67% lo realizan a veces ya que también deben considerar con lo que cuentan disponible en la institución educativa. En cambio el 33% no lo hacen porque es más fácil copiar y pegar lo mismo de siempre.

**Figura 13. El docente ofrece una apertura de planteamientos en sus horas de clase.**



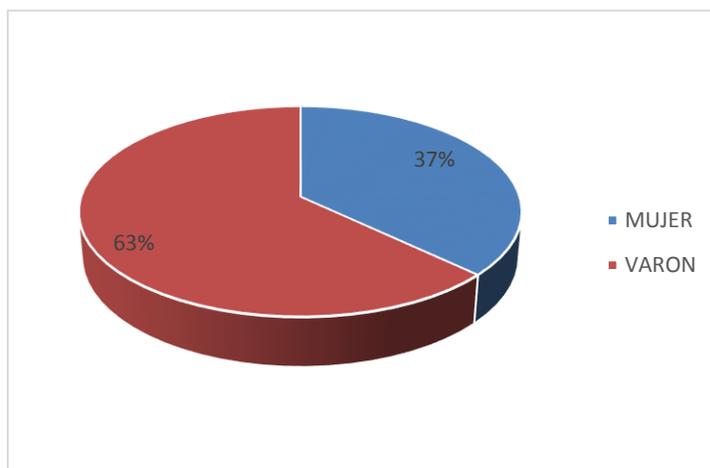
**Fuente:** Entrevistas a los Docentes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede evidenciar a veces la mayoría de docentes como es el 53% dejan que el estudiante diga lo que piensa.

**Interpretación:** El 53% si permiten que el estudiante manifieste lo que piense, siempre que sea relacionado con el tema que están tratando. El 47% lo hace a veces, ya que las clases se vuelven indisciplinadas y los estudiantes dicen cualquier cosa.

Seguidamente se aplicó una encuesta a los estudiantes para analizar si con esta metodología los estudiantes desarrollan su propio aprendizaje y si los contenidos son receptados de la mejor manera. Ya que se sigue considerando que el estudiante es un ente principal en el aprendizaje y por tal razón deben manifestar como se vienen impartiendo la materia de Historia. Así como también que les gustaría que se aprenda en esta materia o como sería la mejor metodología, para obtener un aprendizaje significativo. (Anexo3)

**Figura 14. Estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros según el sexo.**

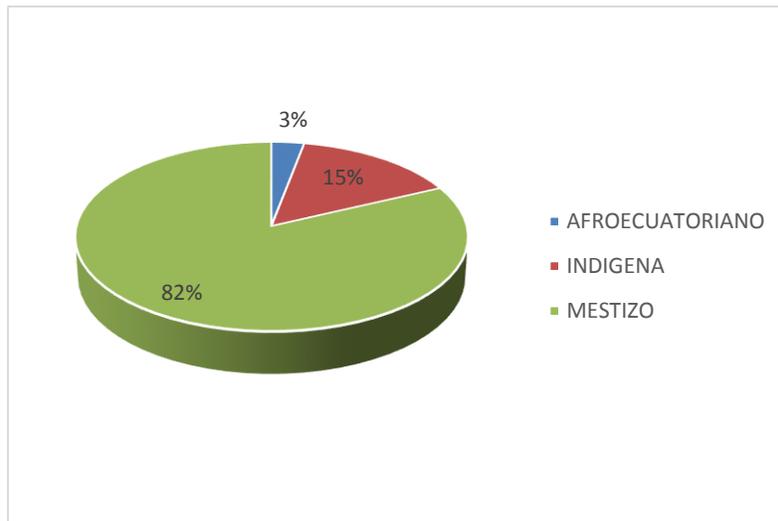


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de estudiantes en la Unidad Educativa Carlos Cisneros son hombres con un 63%.

**Interpretación:** La figura nos muestra que los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros, en su mayoría son hombres con un 63% en comparación con las mujeres un 37%.

**Figura 15. ¿Cómo se reconoce usted?**

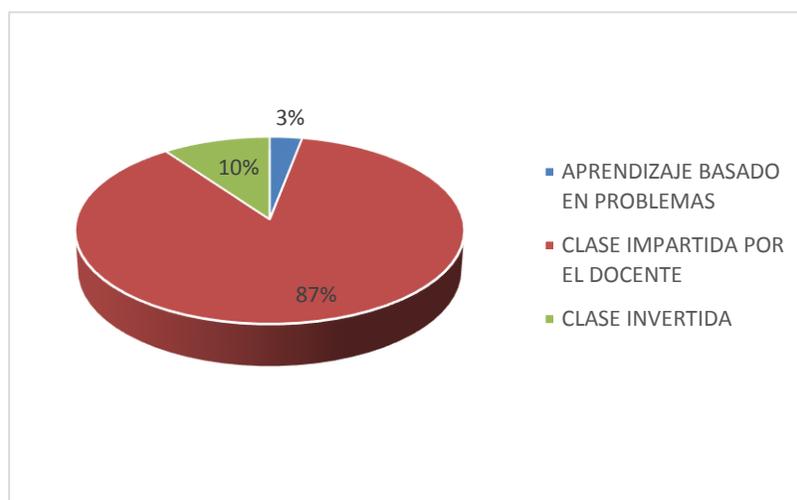


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de la población estudiantil se consideran mestizos con un 67%.

**Interpretación:** El 67% de estudiantes se reconocen mestizos, también hay una pequeña población de indígenas con un 15% y afroecuatorianos 3%. Pero debemos considerar que la mayor población de Riobamba es Indígena y debería haber más estudiantes con esta etnia.

**Figura 16. ¿Cuál de las siguientes metodologías es más utilizada por el docente?**

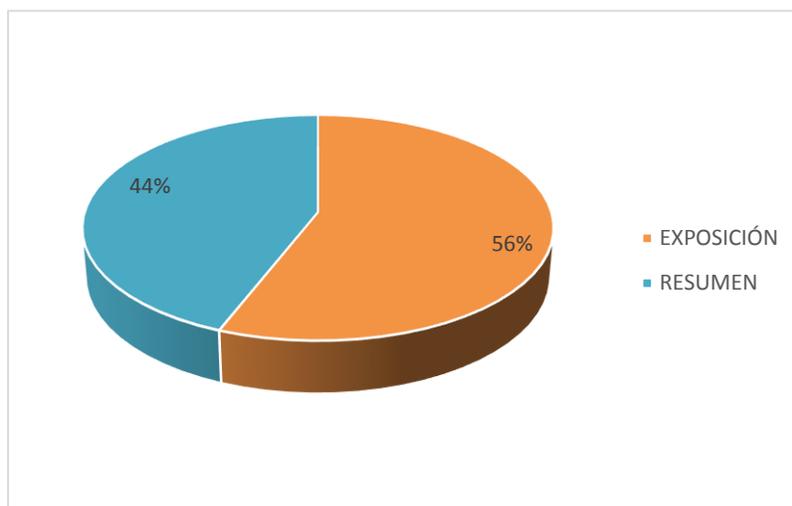


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se observa la mayoría de estudiantes, como lo es el 87%, manifestaron que los docentes siguen utilizando la metodología tradicionalista.

**Interpretación:** El 87% de estudiantes manifestaron que el docente sigue utilizando una metodología tradicionalista como lo es todas las clases de Historia son impartidas por el docente y el alumno solo responde cuando el docente pregunta. Solo una pequeña parte indicaron que los docentes ya se estaban actualizando al utilizar otras metodologías.

**Figura 17. ¿Qué técnica es utilizada por el docente en las clases de Historia?**

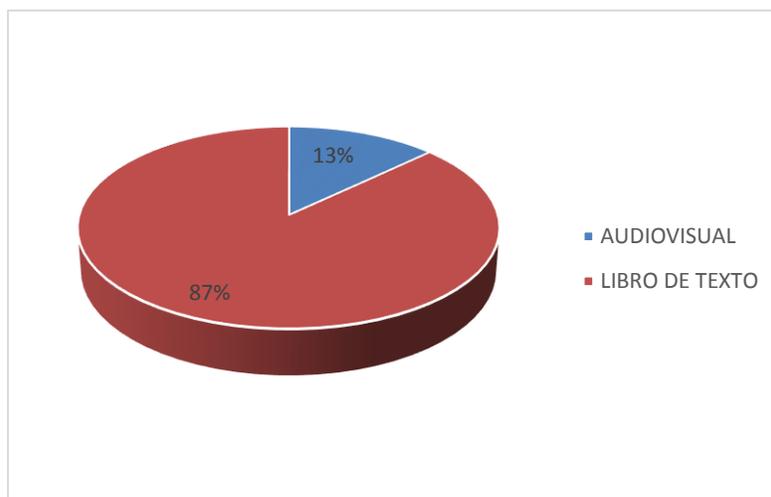


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede evidenciar la mayoría de estudiantes 56%, manifestaron que la técnica más utilizada por los docentes son las exposiciones

**Interpretación:** El 56% revelaron que la técnica que el docente utiliza en clases de Historia son exposiciones acompañadas de resúmenes que casi no aplican otras técnicas, ya que así obtienen más calificaciones.

**Figura 18. ¿Qué recurso es más utilizado por el docente en las clases de Historia?**

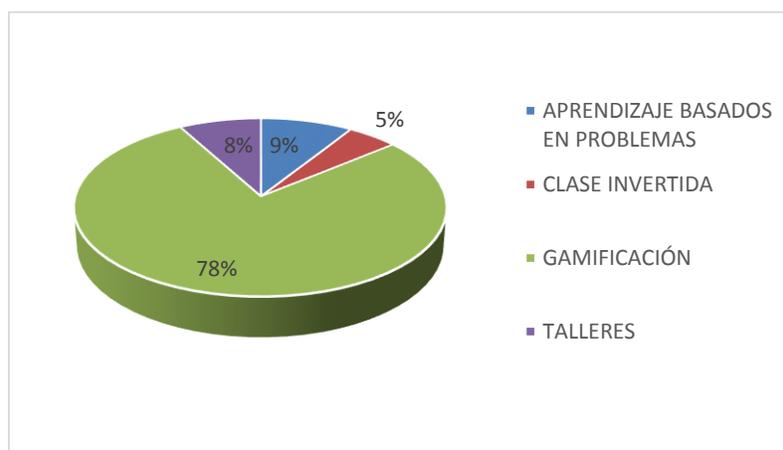


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de estudiantes, que representa el 87%, indicaron que la mayoría de los docentes utiliza los libros de texto.

**Interpretación:** Como anteriormente indicaron los docentes también lo vuelven a decir la mayoría de estudiantes el 87%, que solo utilizan los libros de texto y un 13% de docentes utilizan la tecnología.

**Figura 19. ¿Qué metodología le gustaría que utilice el docente?**

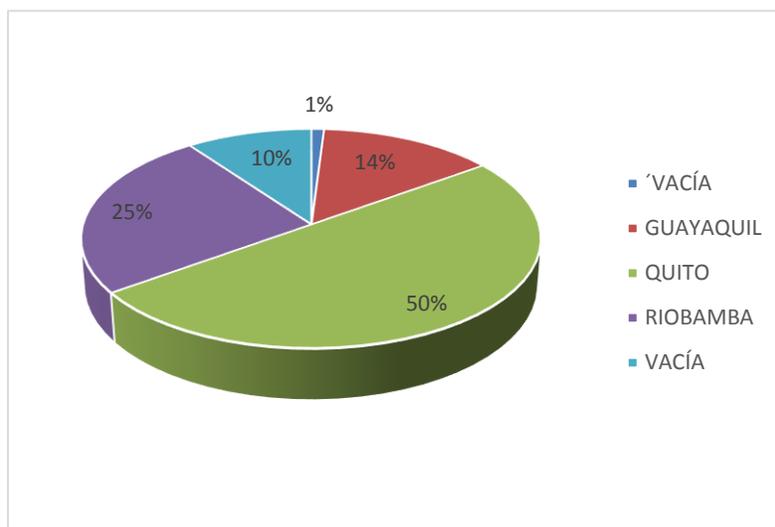


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** El 78% de estudiantes, que es la mayor parte, manifestaron que los docentes deberían utilizar otras metodologías, como la gamificación.

**Interpretación:** Después de darles una explicación de las nuevas metodologías que están innovando para la enseñanza especialmente en la asignatura de Historia, el 78% de estudiantes manifestaron que les gustaría que aplique la metodología de gamificación. Así como también talleres, aprendizaje basado en problemas, entre otras.

**Figura 20. ¿En qué ciudad se firmó la primera constitución del Ecuador?**

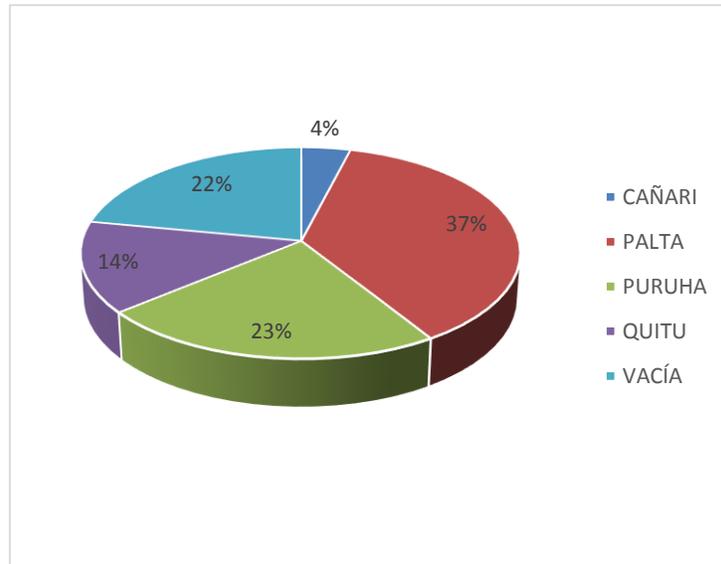


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayor población estudiantes, que corresponde al 75% respondió incorrectamente a la pregunta en que ciudad se firmó la primera constitución del Ecuador.

**Interpretación:** Como se puede identificar solo el 25% de estudiantes respondió correctamente a la pregunta, el resto que es el 75% respondió incorrectamente o dejó vacía la pregunta.

**Figura 21. ¿Qué cultura existió en la región de Riobamba, antes de la llegada de los incas?**

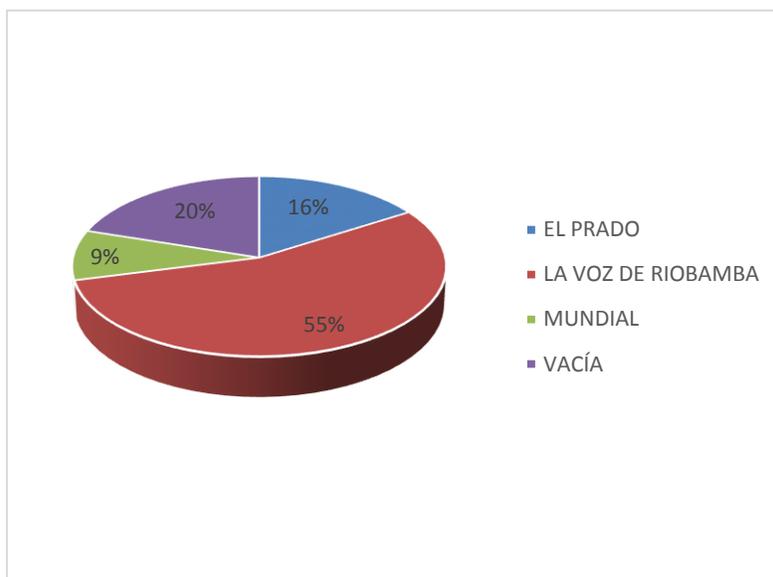


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** Como se puede evidenciar solo una pequeña población estudiantil respondieron correctamente, como lo es el 23%, a la pregunta ¿Qué cultura existió en la región de Riobamba antes de la llegada de los Incas?

**Interpretación:** El 23% de estudiantes respondieron correctamente a la pregunta, de que cultura existió antes de la llegada de los incas, que fue la Puruha. Pero la mayoría respondió incorrectamente y el 22% dejó vacía la pregunta.

**Figura 22. La primera emisora del Ecuador funcionaba en Riobamba y se llamaba:**

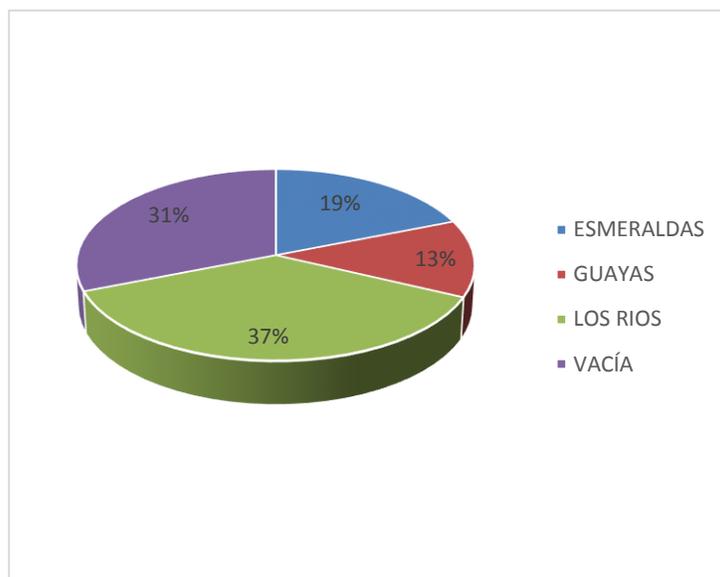


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** La mayoría de estudiantes, como lo es el 56%, manifestaron incorrectamente la respuesta de ¿cuál fue la primera emisora del Ecuador?

**Interpretación:** El 55% de estudiantes se confundieron con la respuesta y manifestaron que la primera emisora fue la voz de Riobamba. Pero el 16% que son pocos estudiantes señaló el Prado, la cual fue la respuesta correcta y el resto dejó vacía o marcaron cualquier respuesta.

**Figura 23. La cultura tolita estaba asentada en:**

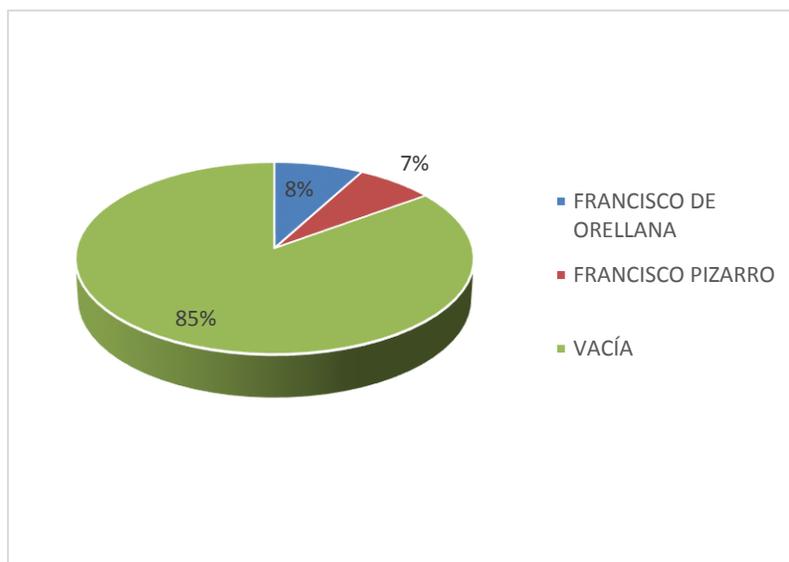


**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** El 71% de estudiantes respondieron incorrectamente la pregunta de ¿Dónde se asentaba la cultura Tolita?

**Interpretación:** Solo el 19% de estudiantes señalaron la respuesta correcta, el resto como lo es el 31% dejaron vacío. Así como también el 31% y 13% marcaron cualquier respuesta con tal de llenar la encuesta.

**Figura 24. ¿Quién dirigió la expedición que descubrió el Amazonas?**



**Fuente:** Entrevistas a los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Cisneros  
**Elaborado por:** María Guamán

**Análisis:** como se puede evidenciar a la pregunta de quien dirigió la expedición que descubrió el amazonas, la mayoría de estudiantes 85% dejo vacía.

**Interpretación:** La mayoría de estudiantes, como lo es el 85% dejaron vacía esta pregunta. En cambio el 7% respondió lo que creía que estaba correcto y solo una pequeña parte el 8% del 100% manifestó correctamente a esta pregunta.

Como se puede evidenciar con la metodología que aun utilizan los docentes en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, no hay mucha asimilación de conocimientos en los estudiantes, ya que las preguntas aplicadas son específicamente de la Historia de Ecuador y Riobamba. Para lo cual los estudiantes deberían conocer y en la mayoría de los pasteles se puede demostrar que no respondieron correctamente.

Por la misma razón se debe utilizar metodologías activas innovadoras para la enseñanza de la Historia, motivo por el cual el docente debe estar preparado para brindar a los estudiantes una educación de calidad, siempre manteniéndose en constante actualización para conocer los desafíos de la nueva educación contemporánea. Por lo tanto los resultados obtenidos a

través de las encuestas realizadas, manifiestan que no se hace uso de las estrategias de enseñanza adecuadamente, debido al desinterés por parte de los docentes.

Es por tal motivo que se hace necesario que el docente aplique diferentes técnicas, estrategias y métodos para lograr un aprendizaje significativo. Para lo cual propongo utilizar la metodología de la gamificación en la enseñanza de la historia, porque permite que el estudiante sea una persona activa, crítica, reflexiva y analítica. Pero sobre todo que interactúe con los demás y esté preparado para resolver los problemas de la vida cotidiana.

### **Gamificación en la enseñanza de la historia**

La gamificación está innovando en estos tiempos, especialmente en la educación ya que por medio de la misma permite crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje.

Según Vargas (2015) los beneficios que promueve la gamificación son muy esenciales en la enseñanza, porque enfatizan en los problemas del mundo real o de la práctica profesional. A continuación presentamos los siguientes beneficios:

- Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes.
- Proporciona información al docente del curso.
- Fomenta la relación entre pares y en equipos.
- Promueve instancias de aprendizaje activo.
- Mejora los aprendizajes de los estudiantes.
- Motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase.

Analizando los siguientes beneficios se puede manifestar que la gamificación es una actividad libre y espontánea que representa alegría y diversión en los alumnos y se muestra en distintas formas: ya sea de forma individual o colectiva, desarrollando en los estudiantes una nueva forma de interactuar de forma simbólica.

## ¿Cómo diseñar una clase con el uso de gamificación?

Según Contreras y Eguía (2016) “para utilizar esta nueva metodología en la enseñanza de la historia se debe planificar la clase acorde a las necesidades del estudiante y verificando el ambiente con el que cuenta”. Para lo cual debe seguir los siguientes pasos:

### **Antes de clase**

- Planificar la clase y elegir un juego según los resultados de aprendizaje.

### **Durante la clase**

- Contextualizar a los estudiantes las dinámicas en función de los aprendizajes esperados.
- Especificar las reglas y el tiempo a utilizar.
- Crear sistema de recompensas.
- Retroalimentar resultados.

### **Los tableros de mesa en la enseñanza de la historia**

Es la clasificación que se da a los juegos que constan de un tablero y fichas de diferentes formas y colores, lo que obliga a que se organice sobre una superficie plana, generalmente una mesa, de ahí su nombre. Según las reglas son diferentes para cada juego, pueden participar en ellos una o más personas.

“Este juego requiere de los participantes el uso del razonamiento táctico o estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, capacidad deductiva u otras habilidades” (Jiménez y Lázaro, 2015)

Este juego se basa en las siguientes indicaciones:

- Acumulación de puntos: Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
- Escalado de niveles: Se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar a la siguiente.

- Obtención de premios: Bienes que se dan a los jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.
- Clasificación: Clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando a los mejores.
- Desafíos: Competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos.
- Misiones o retos: Conseguir, resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Es a través de la dinámica de los juegos es que se logra despertar en los alumnos el interés y no hacer de la clase amena o aburrida.

Las innovación es fundamental en las metodologías para lo cual los tableros de mesa son importante porque permite que sea más fácil la interiorización de conocimientos de una forma más divertida y así generar una experiencia positiva en el estudiante. Este modelo de juego permite desarrollar un mayor compromiso en las personas, además de incentivar a la superación individual y en grupo. Al implementar esta nueva forma de enseñar historia obtendremos un aprendizaje significativo.

**Figura 25. Tableros de mesa para la enseñanza de la Historia.**



**Fuente:** Francisco Eyén

Descripción: Primeramente debemos obtener el tablero y las piezas para comenzar con el juego. Así como también conocer las reglas, dificultades, objetivos y las penitencias para lograr llegar a la meta. El objetivo de esta actividad es aprender y comprender los hechos suscitados en Europa medieval de un modo ameno y divertido para los estudiantes.

**Figura 26. Las fichas importantes del tablero.**



**Fuente:** Francisco Eyén

**Descripción:** Con las fichas conoces cuando ganas puntos y avanzas o pierdes los mismos y retrocedes, pero lo importantes es aprender a relacionarse en grupo y ganar la partida jugando de la mejor manera.

**Figura 27. Tablero de mesa para aprender Historia Medieval.**



**Fuente:** Diego Sobrino

**Descripción:** El juego se trata de preguntas de historia de España de la época medieval. El juego consiste en lanzar el dado y avanzar las casillas a cada ciudad importante de la Península de la época. Si el grupo responde correctamente las preguntas va ganando puntos y galletas, hasta que al final el grupo que tenga más puntos gana la partida. También había casillas de Duelo, en las que un equipo retaba y si no respondía correctamente perdía los puntos.

Analizando los tableros de mesa realizados por docentes de Historia con diferentes contenidos, que buscan como finalidad lograr aprendizajes significativos, me propongo crear un juego tomando como base el juego del Senet adaptándolo a la actualidad y modificándolo para que contribuya a la enseñanza de la Historia.

**Tema:** Juego del Senet con adaptaciones

**Definir:** Estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros en la materia de Historia, con el tema la civilización Egipcia, que se encuentra en el bloque 4 de la unidad 4.

**Objetivo:** Enseñar Historia con un enfoque dialéctico que permita la libre expresión de opiniones de los estudiantes, después de haber realizado un análisis crítico y reflexivo. Así

como también generar un aprendizaje divertido e interesante y en consecuencia un aprendizaje significativo en donde le permita resolver problemas de su vida futura.

**Metodología:** Se aplicara la metodología de la gamificación que son basados en juegos como lo es el juego del Senet, es una estrategia que busca el aprendizaje a partir de la motivación, promoviendo la participación y el interés por jugar pero sobre todo por aprender.

### **Descripción:**

Senet era un juego muy popular en el antiguo Egipto y posiblemente puede ser uno de los ascendientes del Backgammon. La popularidad de este juego es evidente debido al gran número de ellos que se han encontrado en tumbas Egipcias, desde las de nobles a las de faraones. Casi cincuenta conjuntos se han descubierto, muchos de ellos en condiciones de conservación con las piezas y palillos todavía intactos. (Moreno y López, 2004)

Este juego fue antiguo y muy utilizado por los Egipcios, pero en la actualidad no se da tanta importancia, ya que no se lo ha utiliza. Por tal razón lo hemos tomado como base y por consecuente se lo ha realizado adaptaciones para utilizarlo en la educación actual.

### **Las reglas del juego**

- Cualquier inquietud debe ser manifestada antes de iniciar el juego.
- Se ubican las fichas sobre la mesa.
- Empieza el grupo que este ordenadamente.
- Solo tienen 3 minutos para responder.
- El turno acaba cuando el grupo participante no logre contestar adecuadamente la pregunta.
- Si una ficha cae en la misma casilla del otro grupo, debe retroceder una casilla.
- Deben resolver todas las pruebas indicadas en el tablero.

Este juego se lo va a realizar en grupo y cada participante debe colaborar para avanzar y bloquear al adversario. El juego está compuesto por: el tablero, monedas, un mapa, fichas, tarjetas y sobres.

Para avanzar las casillas en el tablero debemos tomar 4 monedas y lanzar a la mesa. Después de eso debemos verificar si tenemos caras o cruces, ya que se cuenta de la siguiente manera:

Un lado plano (cara) = 1

Dos lados planos (caras) = 2

Tres lados planos (caras) = 3

Cuatro lados planos (caras) = 4

Cuatro lados redondos (cruces) = 6

El tablero está compuesto de la siguiente manera:

**Figura 28. Juego del Senet modificado (tablero)**



**Elaborado por: María Guamán**

Consta de desafíos que los grupos de estudiantes deben ir los resolviéndolos poco a poco y con la colaboración de todos los participantes y llegar a meta.

Como podemos evidenciar en el tablero consta de diversos colores que representan los desafíos que deben cumplir. Para lo cual está clasificado de la siguiente manera:

El color amarillo representa la mitología de los egipcios.

El color rojo representa la sociedad y mercadería.

El color celeste representa las guerras.

El color verde represente las incógnitas, que contiene preguntas de retroalimentación.

Todo esto se encuentra en unos sobre de colores y dentro de las mismas las tarjetas con las diferentes preguntas que deben cumplir. Así como también deben relacionar las fichas con las preguntas y ubicarlas en el mapa.

## CONCLUSIONES

- Es necesario e importante el cambio de mentalidad en los docentes, ya que se puede evidenciar que repiten la misma metodología tradicional, como ellos fueron educados. Por tal razón debemos tener presente que las etapas educativas son diferentes. Es indispensable que los docentes cambien de mentalidad y empleen diversas metodologías en el aula, puesto que, como se ha manifestado anteriormente la sociedad no es la misma y la educación debe ir cambiando.
- La eficiencia del aprendizaje se consigue cuando los resultados son perdurables y se desarrolla un aprendizaje significativo. Por tal razón la propuesta metodológica para la enseñanza de la historia basada en gamificación, permite al docente tener nuevas formas de enseñar, no exclusivamente a transferir conocimientos, sino más bien que sea útil para el estudiante y pueda enfrentarse a experiencias novedosas en su futuro.
- Por medio de esta investigación se pudo analizar y comprender el concepto de gamificación, su uso y aplicación. También la motivación que genera en los estudiantes y docentes, ya que aprenden jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando recompensas. Además, tiene una gran importancia para el aprendizaje de la Historia, ya que facilita que los alumnos muestren un interés continuo por aprender y vayan avanzando por conseguir las notas que deseen. En definitiva, con esta experiencia se pretende fomentar el trabajo en equipo, realidad a la que se tendrán que enfrentar los alumnos en vida profesional.

## RECOMENDACIONES

- Los docentes deben hacer una reflexión sobre la metodología que están aplicando en sus clases, así podrán analizar sus puntos fuertes y débiles y mejorar en algunos aspectos. También conociendo sus puntos fuertes podrá sacar un mayor beneficio para aplicar en sus clases. Pero esto lo puede lograr siempre que se mantenga en constante investigación actualizándose sobre los nuevos retos que ofrece la educación contemporánea.
- Uno de los objetivos que se señalan en esta investigación se refiere a la necesidad de que el docente cambie su forma de enseñar Historia y que toma conciencia de la importancia de esta asignatura, para lo cual se sugiere aplicar esta nueva metodología de enseñanza, como lo es la gamificación, ya que propicia la comunicación y cooperación entre docentes y estudiantes para que todas las actividades estén ligadas directamente al interés de los estudiantes.
- Para que estas ideas se pongan en práctica es necesario que maestros y alumnos colaboran para intercambiar la información y lograr un acuerdo común en beneficio de los mismos. Así como también la utilización de diversas metodologías que propicien el interés de los estudiantes por aprender esta asignatura “Historia” y conlleve un compromiso y responsabilidad permanente de los docentes por buscar nuevas alternativas, procedimientos y actividades para enseñar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*, Caracas, Venezuela: Episteme.

Barragán, U. (2015). *¿Cómo Aplicar el Aprendizaje Basado en Juegos en el Aula?* Chile: Editorial Planeta.

Bits, G. (20015). *Calidad de Aprendizaje Universitaria*. Madrid: Ed. Narcea.

Contreras, A y Eguia, M. (2016). *Un taller para el desarrollo de estrategias en el aula*. Bolivia: La Salle.

Espinoza, N. (2015). *Metodología Didáctica Innovadora*. Revista iberoamericana de Educación, pp. 1 – 4.

Foncubierta, M y Rodríguez, Ch. (2014). *Didáctica de la Gamificación en el Aula de Clases*. España: Editorial Edinumen.

Gaitán, A. (2013). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, pp. 65 – 68.

Glaser, P. (2013). *¿Qué es la Gamificación?* Recuperado de [file:///E:/TESIS/gamificacion\\_continua.pdf](file:///E:/TESIS/gamificacion_continua.pdf).

Gonzales, A. (2006). *Gamificación como Elemento Motivador en la Enseñanza de la Segunda Lengua en Educación Primaria*. Brasil: Prensa Universitaria.

Gonzales, T. (2014). *La Enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria*. Recuperado de <file:///E:/TESIS/LA%20ENSEÑANZA%20DE%20LA%20HISTORIA.pdf>.

Jiménez, N y Lázaro, F. (2015). *Didáctica de la Gamificación en clase de Historia*. México: Nueva Editorial Interamericana.

Kerlinger, F. (1979). *Enfoque conceptual de la investigación del comportamiento*. México: Nueva Editorial Interamericana.

Learreta, B. (2016). *Percepción del Alumnado ante el Uso de Metodologías Activas de Enseñanza*. Rio de Janeiro: PSD.

León, P. (2013). *Metodologías de Enseñanza – Aprendizaje para el Desarrollo de Competencias*. Madrid: Alianza Editorial.

Moreno, L. (2003). *Metodologías Activas*. Recuperado de <file:///E:/TESIS/A-tres-bandas-num.-38.-Metodologías-activas-en-el-aula.pdf>.

Ontoria, N y Molina, A. (2005). *Aprendizaje Cooperativo Basado en Trabajos Coordinados*. Madrid: Ed. Narcea.

Ormrod, L. (2004). *La Educación Encierra un Tesoro*. Madrid: Santillana.

Pérez, E. (2005). *Reflexiones sobre la Teoría del Aprendizaje*. Honduras: Talleres de NICOP.

Ramírez, w. (2013). *El Juego como Escuela de la Vida*. Revista Miscelánea de Investigación, pp. 7 – 22.

Rodríguez, U y Santiago, C. (1987). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Bolivia: La Salle.

Siberman, K. (2008). *Nuevas Metodologías para el Aprendizaje de la Historia*. Mexico: ACM.

Vargas, T. (2015). *Educación para la recepción: Hacia una lectura crítica de los medios*. Mexico: Trillas.

## ANEXOS

### Anexo 1: Encuesta aplicada a los docentes



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y**  
**TECNOLOGIAS**



### CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES

Provincia de nacimiento: \_\_\_\_\_ Cantón de nacimiento: \_\_\_\_\_

Sexo:

a) Femenino	b) Masculino
-------------	--------------

¿Cuál es la metodología que más utiliza en la clase de historia?

.....

¿Cuál es la técnica que más utilizada en la clase de historia?

- Técnica del subrayado
- Apuntes
- Resumen
- Exposición

Otros.....

¿Cuáles son los recursos que más utiliza en la clase de historia?

- Audiovisual
- Informativo
- Libro de texto
- Convencionales

Otros-----

¿Cuál es el proceso que aplica en sus clases de historia?

.....  
.....

¿Ha utilizado estas nuevas metodologías en sus horas de clase?

- Clase invertida
- Gamificación
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en el pensamiento

## Anexo 2: Ficha de observación



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y**  
**TECNOLOGIAS**



### **CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

### **FICHA DE OBSERVACIÓN**

	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
En el proceso de enseñanza – aprendizaje el docente incluye los conocimientos previos de los estudiantes			
El docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje permite que el estudiante sea una persona activa			
El docente utiliza las tics en horas de clase			
El docente utiliza material didáctico en horas de clase			
El docente interactúa con los estudiantes			
La planificación del docente es acorde a las necesidades de los estudiantes			
El docente ofrece una apertura de planteamientos a la hora de enseñar			

**Anexo 3: Encuesta aplicada a los estudiantes**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y**  
**TECNOLOGIAS**



**CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

1.- **Provincia de nacimiento:** \_\_\_\_\_ 2.- **Cantón de nacimiento:** \_\_\_\_\_

3.- **Sexo:**

a) Varón	b) Mujer
----------	----------

4.- **Centro Educativo:**

a) Fiscal	b) Particular	c) Fiscomisional
-----------	---------------	------------------

5.- **Usted se reconoce como:**

a) Indígena	b) Afroecuatoriano	c) Montubio	d) Mulato	e) Mestizo	f) Blanco
-------------	--------------------	-------------	-----------	------------	-----------

6.- **¿En qué ciudad se firmó la primera constitución del Ecuador?**

a) Quito      b) Guayaquil      c) Cuenca      d) Riobamba

7.- **¿Qué cultura existió en la región de Riobamba, antes de la llegada de los incas?**

a) Cañarí      b) Puruha      c) Palta      d) Quito

6.- **La primera emisora del Ecuador funcionaba en Riobamba y se llamaba:**

a) Escuelas radiofónicas      b) El Prado      c) Mundial      d) La voz de Riobamba

7.- **La cultura Tolita estaba asentada en:**

a) Pichincha	b) Los Ríos	c) Esmeraldas	d) Guayas	e) Cuenca
--------------	-------------	---------------	-----------	-----------

8.- **¿Quién dirigió la expedición que descubrió el Amazonas?** \_\_\_\_\_

9.- **¿Cuál de las siguientes metodologías es más utilizada por docente?**

- Clase invertida
- Gamificación (juegos)
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en el pensamiento

Otros.....

10.- **¿Qué técnicas es utilizada por el docente?**

- Técnica del subrayado
- Apuntes
- Resumen
- Exposición

Otros.....

11.- **¿Qué recursos utiliza el docente?**

- Audiovisual
- Informativo
- Libro de texto
- Convencionales

Otros-----.....

12. ¿Qué metodología le gustaría que utilice el docente?

.....  
.....

**Anexo 4: fotografías**



**Fuente: Estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros especialidad  
Electrónica de Consumo.  
Fotografía tomada por: María Guamán**



**Fuente: Estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros especialidad  
Electrónica de Consumo.  
Fotografía tomada por: María Guamán**



**Fuente: Estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros especialidad en Ciencias.  
Fotografía tomada por: María Guamán**



**Fuente: Estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Carlos Cisneros especialidad en Ciencias.**

**Fotografía tomada por: María Guamán**



**Fuente: Nelson Altamirano Inspector General de la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la sección vespertina.**

**Fotografía tomada por: María Guamán**