



## Comparando innovaciones digitales: aprendizaje lúdico, creación de influencers y revista digital para el aprendizaje del Derecho Romano en una universidad peruana, 2023

### *Comparing digital innovations: playful learning, creation of influencers and digital magazine for learning Roman Law in a Peruvian university, 2023*

Karen Amez Peralta<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universidad Continental, Facultad de Derecho, Cusco, Perú, [kamez@continental.edu.pe](mailto:kamez@continental.edu.pe) 

**How to cite:** Amez Peralta, K. (2024). Comparando innovaciones digitales: aprendizaje lúdico, creación de influencers y revista digital para el aprendizaje del Derecho Romano en una universidad peruana, 2023. En libro de actas: *X Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 11 - 12 de julio de 2024.

Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2024.2024.18422>

---

#### **Abstract**

*In recent decades, education has experienced significant changes, based on implementing critical thinking and autonomy or improving equity and quality through decentralization. Today, technology and methodologies such as Challenge Based Learning are transforming teaching, however, there is no evidence that provides strategies with solid analysis. Therefore, the objective is to compare the academic performance of students who receive traditional sessions versus three sessions with digital innovation in the subject of History of Law and Roman Law. The study was quantitative and comparative between the following strategies: i) Playful learning, ii) "Influencers" and iii) Digital magazine, which were contracted compared to traditional sessions. This document shows the details of how these strategies were developed. They were compared using the Student T test, considering a confidence level of 95%. It was identified that the "Influencers" strategy ( $p=0.005$ ) and Digital Magazine ( $p=0.026$ ) were those that generated a significant improvement in the academic performance of the students. The present results will allow providing pedagogical alternatives to teachers with a similar population based on an objective analysis*

**Keywords:** *playful learning; influencers; digital magazine*

---

#### **Resumen**

*En las últimas décadas, la educación ha experimentado cambios significativos, basado en implementar el pensamiento crítico y la autonomía o mejorar la equidad y calidad mediante la descentralización. Hoy, la tecnología y metodologías como el Aprendizaje Basado en Retos están transformando la enseñanza, sin embargo, no existe evidencia que brinde estrategias con un análisis sólido. Por lo cual, el objetivo es comparar el rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales frente a tres sesiones con innovación digital en la asignatura de la Historia del Derecho y Derecho Romano. El estudio fue cuantitativo comparativo entre las siguientes estrategias: i) Aprendizaje lúdico, ii)*

*“Influencers” y iii) Revista digital, las cuales fueron contratadas frente a las sesiones tradicionales. Se muestra en este documento el detalle de cómo fueron desarrolladas estas estrategias. Se comparó mediante la prueba T de Student, considerando un nivel de confianza del 95%. Se identificó que la estrategia de “Influencers” ( $p=0.005$ ) y Revista digital ( $p=0.026$ ) fueron aquellas que generaron una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes. Los presentes resultados permitirán brindar alternativas pedagógicas a docentes con similar población en base a un análisis objetivo*

***Palabras clave:*** *aprendizaje lúdico; influencers; revista digital*

---

## **Introducción**

En los años 70 y 80, los docentes lideraron innovaciones educativas centradas en corrientes pedagógicas que buscaban fomentar el pensamiento crítico, la autonomía y la transformación de la realidad. En los años 90, la innovación se enfocó en transformar globalmente los sistemas educativos para mejorar la equidad, calidad, eficacia y eficiencia, mediante descentralización y autonomía escolar (Ríos-Cabrera et al., 2020). A partir de la década de los 90, según Fullan (Fullan, 2002), las innovaciones se centran en la adaptación para el cambio, promoviendo el desarrollo de capacidades individuales y grupales de manera coherente. La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, Ciencias y la Educación (UNESCO) (Ríos-Cabrera et al., 2020) refiere que la innovación educativa está ligada al aprendizaje y a la acción transformadora, destacando la importancia de organizar y planificar la innovación para lograr impactos en la sociedad, destacando la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el protagonismo de las instituciones educativas en la innovación en el siglo XXI.

El estudio del Foro Económico Mundial, llevado a cabo por el Institut de Publique Sondage d'Opinion Secteur (IPSOS) en su sede del Perú, revela que en el país el 94% de la población está familiarizada con la realidad virtual, y el 52% cree que la inteligencia artificial transformará la educación. Esta tendencia también se observa a nivel global. Irving Hidrogo, director de innovación con tecnologías emergentes del Tecnológico de Monterrey, señala que la pandemia aceleró el uso de tecnologías en la educación para superar las limitaciones físicas y geográficas. En el marco del Noveno Congreso Internacional de Innovación Educativa 2023, se resalta la importancia de la investigación científica en tecnologías educativas, como el empleo de realidad virtual en la enseñanza de la anatomía humana, con resultados positivos en el aprendizaje. Sin embargo, Hidrogo señala que el principal desafío radica en la cultura digital de los docentes, quienes deben asumir la responsabilidad de integrar estas tecnologías en la enseñanza y evaluar su impacto en el proceso educativo (Pachihua, 2023).

Se han propuesto cuatro intentos de innovar en la educación peruana, incluyendo una Reforma Educativa que impactaba en todo el Sistema Educativo, la normativa de la acción pedagógica en las escuelas (DCN) y dos propuestas basadas en enfoques internacionales (Bachillerato Peruano, Educación a Distancia), con el objetivo de mejorar la educación secundaria y extenderla a sectores no atendidos. Sin embargo, a pesar de cumplir con criterios de durabilidad, aceptación y uso amplio relacionado con una mejor práctica educativa, consideraciones políticas han llevado al abandono de avances y cambios, iniciando nuevos ciclos de propuestas. La falta de continuidad en el sector educativo emerge como una debilidad importante (Arenas, 2015)

Una evidencia reciente (Ríos-Cabrera et al., 2020) presenta tendencias en la innovación educativa en América Latina, como el uso extendido de videos educativos, uso de videojuegos, la implementación de

escuelas innovadoras con tecnologías como Innova Schools en Perú, el aprendizaje personalizado por computadoras con plataformas como Geekie en Brasil, y movimientos educativos virales y ciudadanos no tradicionales como TEDxRiodelaPlata en Argentina y El Reemplazante en Chile.

Las tendencias de innovación educativa han transformado la enseñanza, potenciando las habilidades de los estudiantes proporcionando una perspectiva renovada de la educación contemporánea. La innovación educativa engloba diversas tendencias entre ellas destacan el aprendizaje colaborativo, así como la gamificación introduce el uso de juegos en contextos educativos para motivar y generar interés en el aprendizaje (Continental University of Florida, 2023).

Por lo que actualmente sigue siendo un desafío la aplicación de herramientas digitales y modelos de enseñanza que antes ignorábamos. En la práctica docente de la Universidad Continental, se ha comenzado a utilizar el Aprendizaje Basado en Retos, en adelante denominado ABR, como una metodología activa en la que los estudiantes asumen un rol protagonista en su aprendizaje.

El origen del ABR se encuentra en el aprendizaje vivencial, se presenta como un método educativo integral que fusiona la experiencia, el pensamiento y la conducta (Akella, 2010). El ABR también postula que los estudiantes aprendan de manera más efectiva, cuando se involucran activamente en experiencias de aprendizaje, en contraposición a actividades estructuradas en las que participan de manera pasiva. De esta forma, el aprendizaje vivencial brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones reales, enfrentarse a desafíos, descubrir soluciones por sí mismos, y colaborar con otros compañeros dentro de un contexto específico (Thornton, 2013).

Por lo que el ABR sigue un orden mediante fases, que a continuación detallaremos: Primero se escoge un tema que pueda ser abordado desde diferentes puntos de vista y resulte un reto para los estudiantes. Segundo se formulan las preguntas en forma de lluvia de ideas con la finalidad de reflejar las posibles necesidades y se reflejará el interés de los participantes, de ahí se originará la propuesta del reto. Tercero se desarrollará el reto, por medio de preguntas, recursos y actividades, con la finalidad de encontrar la solución más adecuada al problema. En esta fase las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) juegan un rol muy importante para la búsqueda de información e investigación. En la cuarta fase se deberá realizar la comprobación en contexto, probando la efectividad de la solución escogida. En la quinta fase se difundirá el trabajo, compartiendo los resultados, por ejemplo mediante un video o publicaciones en un blog. Finalmente la etapa de la evaluación, la cual será fundamental para confirmar el aprendizaje y la toma de decisiones, el producto será evaluado por el docente responsable de su asignatura (Unileon, 2017).

A pesar de los beneficios prácticos observados en las asignaturas, no existe evidencia que compare la variación del rendimiento académico entre quienes llevaron sesiones de aprendizaje tradicional y quienes fueron parte de estrategias de innovación educativa. Así mismo, esta investigación brinda detalles de tres innovaciones educativas e incluye sus beneficios para ser replicados por docentes que consideren añadirlos a su experiencia curricular, los cuales son los siguientes:

- a. Aprendizaje lúdico.- También llamado aprendizaje basado en juegos, se refiere a la práctica de utilizar actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de habilidades, relaciones interpersonales y el sentido del humor en las personas, al mismo tiempo que prepara la atención para impulsar el proceso de aprendizaje. Al integrar actividades lúdicas en el aula, estas se convierten en una herramienta estratégica para facilitar tanto el aprendizaje como el desarrollo de habilidades (Pomare & Steele, 2018).

El aprendizaje lúdico aplicado en el ejercicio del ABR, viene a desarrollar una mecánica de solución del reto, buscando la manera lúdica de explicar un tema. Por ejemplo, se ha aplicado: “El aprendizaje lúdico en el Derecho Romano”.

- b. **Influencers educativos.**- Los influencers son personas que comparten contenidos interesantes y educativos para una audiencia determinada en redes sociales, con la finalidad de nutrir el conocimiento de un área específica. Mediante contenidos creativo, publicaciones, consejos, blogs, videos, entre otros, que sirven para nutrir sus redes sociales con un estilo que los distingue e identifica (Molano, 2023). Los contenidos cautivan a las personas que desean seguir sus canales, para no perderse ninguna novedad, quienes aseguran una interacción contante con el público, también es usual que los influencers decidan colaborar con organizaciones o empresas, para ofrecer reseñas y productos, participando incluso en campañas publicitarias o de marketing. Siendo que al ser aplicado como reto, tiene la finalidad de mejorar las habilidades orales y sociales, difundiendo conocimientos de la forma más creativa, siendo que en el curso asignado se ha creado influencers educativos con el título: “Los influencers del Derecho Romano”.
- c. **Revistas digitales.**- La revista se considera como un almacén temático, con artículos, escritos, reportajes sobre acontecimientos actuales (Domínguez, 2012). Es así que con el avance de la tecnología, surge una nueva forma de comunicar mediante el formato de la revista digital, que puede visualizarse en dispositivos electrónicos, por lo que se pueden agregar animaciones e hipervínculos, que mejoren su diseño haciéndola mucho más interactiva. Es así que las revistas al adaptarse al formato digital se vuelven en publicaciones conectadas con el flujo de la información, publicándose en alguna página web, archivo digital o correo electrónico, ajustándose a las necesidades de los lectores, para cumplir con el objetivo de informarlos desde cualquier lugar (Ramírez, 2019), en ese sentido el reto que se planteó a los estudiantes fue el diseño de una revista con la finalidad de que puedan utilizar herramientas digitales y ser creativos en cuanto al contenido y el diseño en relación a la asignatura.

Por lo que en el presente artículo se da a conocer el análisis de manera comparativa del rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales, frente a sesiones con innovación digital, que en esta oportunidad vienen a ser tres: El aprendizaje lúdico, la creación de influencers y la revista digital.

## **Objetivos**

### *Objetivo general*

Comparar el rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales frente a sesiones con innovación digital en la asignatura de la Historia del Derecho y Derecho Romano en estudiantes de la Universidad Continental durante le periodo 2023.

### *Objetivos específicos*

Comparar el rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales frente a sesiones con aprendizaje lúdico.

Comparar el rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales frente a sesiones con la creación de “Influencers” educativos.

Comparar el rendimiento académico de estudiantes que reciben sesiones tradicionales frente a sesiones con revista digital.

## **Desarrollo de la innovación**

La innovación se desarrolló en la Universidad Continental, en la modalidad presencial, en los horarios de 8:40 horas a 13 horas, en la asignatura de Historia del Derecho y Derecho Romano del segundo ciclo académico, por lo que la edad promedio de los estudiantes es de 18 a 19 años.

La población constaba de 5 secciones de aproximadamente 30 a 37 alumnos tanto en el año académico 2023-I y en el año 2023-II, haciendo un total de 165 estudiantes.

Es así que en el año 2023 se aplicaron tres retos diferentes en diversas unidades de estudio, en el primer periodo del año 2023, en la unidad 3, propuse como reto a mis estudiantes el aprendizaje lúdico aplicado en la asignatura de Historia del Derecho y Derecho Romano, este enfoque se estructura en diversas fases: la selección del tema, el formular preguntas clave, el desarrollo del reto mediante la utilización de recursos tecnológicos o físicos, la validación de la solución, la difusión de los resultados y, finalmente, la evaluación y la retroalimentación del docente, donde los estudiantes presentaron después de su exposición juegos diseñados en plataformas como Kahoot, Genially, elaboraron videos lúdicos, Power Points interactivos inspirados en la plataforma de Youtube del Profe Víctor, sopa de letras digital con herramientas como Puzzel. Se evaluó primero la exposición del tema en forma clara, seguidamente la información presentada de forma lúdica, creativa y dinámica, mediante juegos, usando aplicaciones digitales con instrucciones claras y los premios como incentivo a los ganadores. De igual forma se evaluó que el grupo después de explicar el tema motive a participar a varios de sus compañeros. Asimismo tomó en cuenta para la calificación la presentación de dibujos y animaciones didácticas a lo largo de la presentación y finalmente valoró el tiempo de al menos 20 minutos a más por intervención (Ver Anexo 1).

De igual forma otro reto que apliqué en el año 2023 en el segundo semestre académico, en la unidad 2, fue “El Influencer educativo en la Historia del Derecho Romano”, donde los estudiantes hicieron videos de máximo cinco minutos comunicando datos históricos, aplicando herramientas digitales y aplicando habilidades comunicativas. Se evaluó en la presentación del trabajo final: a entonación y la vocalización correcta con la finalidad de que se entienda el mensaje de forma clara, seguidamente que la información fuera comunicada de forma creativa y dinámica, usando mínimo de dos aplicaciones digitales como por ejemplo Capcut, FilmoraGo, Canva, etc. Se valoró también el tiempo de la presentación entre el rango de 5 minutos a 10 minutos como máximo del video. También se tomó en cuenta para la calificación que los influencers muestren su rostro en el video al menos 2 minutos, con la finalidad de identificar a los autores del trabajo. Por último se calificó si el trabajo presentado obtuvo al menos 15 likes o aprobación positiva, por sus propios compañeros en el salón de clases. (Ver Anexo 2).

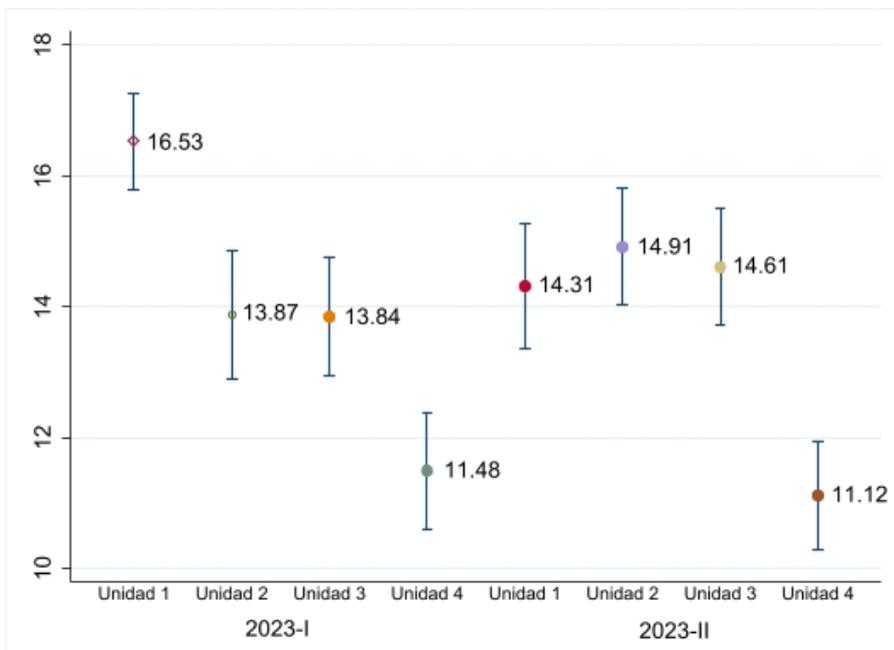
Se ha aplicado este reto teniendo en cuenta que los influencers han surgido en redes sociales como una respuesta a la creciente demanda de educación en línea, aprovechando la popularidad de Internet y la tendencia de buscar soluciones en la red. Estas personas utilizan videos cortos, divertidos y entretenidos para enseñar temas específicos, adaptándose a las necesidades de su audiencia, que van desde niños y adolescentes hasta adultos. Su enfoque práctico y accesible ha atraído a un público cada vez más amplio, lo que les ha permitido ganar reconocimiento en la comunidad educativa en línea (Gestión, 2019).

Finalmente, como reto en la unidad 3 del mismo año se aplicó la revista digital, tomando en cuenta que representan un avance sobre los medios impresos, así mismo, son una forma de difundir información de una región a otra (Morán & Morán V., 2022). Los estudiantes utilizaron las herramientas digitales como

Canvas y Flipsnack. Se evaluó la transmisión del mensaje de forma clara, con la finalidad de que no existan complicaciones en la comprensión del texto. De igual forma si la información es presentada de forma creativa y dinámica haciendo uso de aplicaciones digitales. Asimismo se tomó en cuenta la extensión del contenido de mínimo de 4 páginas a más. Se valoró también los dibujos y animaciones didácticas con poco texto y finalmente el esquema de revista de forma ordenada (Ver Anexo 3).

## Resultados

En la Figura 1 se muestra el panorama de las calificaciones obtenidas por los estudiantes que fueron parte de las innovaciones educativas de aprendizaje lúdico, creación de influencers y revista digital, acompañado con su respectivo intervalo de confianza al 95%. En ambos grupos (2023-I y 2023-II) teniendo como puntaje máximo 20 puntos, se observó que durante las unidades 2 y 3 existe el puntaje es bastante similar (entre 13.84 a 14.91 ); sin embargo, estos puntajes no son similares a los obtenidos a los extremos de la asignatura. La unidad 1 de ambos grupos varía considerablemente, debido a que en el 2023-I el puntaje es 16.53, mientras que en el 2023-II el puntaje es de 14.31. Así mismo, la unidad 4 mostró un descenso del puntaje en ambos grupos, siendo ambas notas cercanas (11,12 y 11,48).



**Fig. 1.** Puntajes e intervalos de confianza al 95% según los años académicos y unidades

Durante las 8 unidades, divididas en 2 años académicos, se realizaron 3 estrategias educativas (innovaciones digitales). En la Tabla 1 se muestra cómo se dividieron estas innovaciones. La sesión tradicional se realizó en las Unidades 1, 2 y 4 del semestre 2023-I y en las Unidades 1 y 4 del semestre 2023-II. Por otro lado, la sesión innovadora de Aprendizaje lúdico se realizó en la Unidad 3 del periodo 2023-I, la sesión innovadora de “Influencers” se realizó en la Unidad 2 del periodo 2023-II y la sesión innovadora de Revista digital se realizó en la Unidad 3 del periodo 2023-II.

**Tabla 1.** Categorización de las innovaciones digitales según la unidad académica

	Periodo en el que se utilizó la innovación	
	2023-I	2023-II
Sesión tradicional	Unidad 1, Unidad 2, Unidad 4	Unidad 1, Unidad 4
Innovación 1: Aprendizaje lúdico	Unidad 3	-
Innovación 2: “Influencers”	-	Unidad 2
Innovación 3: Revista digital	-	Unidad 3

En la Tabla 2 se observan los puntajes obtenidos con cada una de las cuatro tipos de intervenciones. El análisis mostró que la sesión tradicional presenta una media de 13.46 ( $\pm$  6.05) y una mediana de 15; seguidamente el aprendizaje lúdico mostró una media de 13.84 ( $\pm$  5.84) y una mediana de 15; después el aprendizaje mediante “Influencers” obtuvo una media de 14.91 ( $\pm$ 5.80) y una mediana de 17 y, por último, la estrategia de revista digital mostró una media de 14.61 ( $\pm$ 5.80) y una mediana de 16.5.

**Tabla 2.** Valores de tendencia central y de dispersión de las calificaciones obtenidas

	Media	D.S.	Mediana	P25	P75
Sesión tradicional	13.46	6.05	15	10	18
Aprendizaje lúdico	13.84	5.84	15	11	19
“Influencers”	14.91	5.80	17	15	18
Revista digital	14.61	5.80	16.5	13.5	18.5

Seguidamente, en la Tabla 3 se muestra la variación o diferencia entre el puntaje obtenido en las sesiones innovadoras y el aprendizaje tradicional. Se encontró así que puntaje promedio obtenido con el Aprendizaje lúdico fue superior en 0.377 puntos respecto a la sesión tradicional, el puntaje promedio obtenido con la estrategia “Influencers” fue superior en 1.450 puntos respecto a la sesión tradicional y el puntaje promedio obtenido con la Revista digital fue superior en 1.145 puntos respecto a la sesión tradicional. Siendo así que las sesiones gamificadas que difieren significativamente con la sesión tradicional son la estrategia de “Influencer” ( $p=0.005$ ) y la de Revista digital ( $p=0.026$ ).

**Tabla 3.** Diferencia entre la calificación obtenida con las sesiones gamificadas y las sesiones tradicionales

	Diferencia del puntaje respecto a la sesión tradicional	IC95% (Min; Max)	p*
Aprendizaje lúdico	0.377	(-0.63; 1.38)	0.464
“Influencers”	1.450	(0.44; 2.46)	0.005
Revista digital	1.145	(0.14; 2.15)	0.026

\* Evaluado mediante la prueba T de Student

Finalmente, en la Figura 2, se muestran los puntajes promedio obtenidos en las sesiones tradicional y gamificadas (aprendizaje lúdico, “influencers” y revista digital), donde se observa gráficamente lo referido en la Tabla 3.

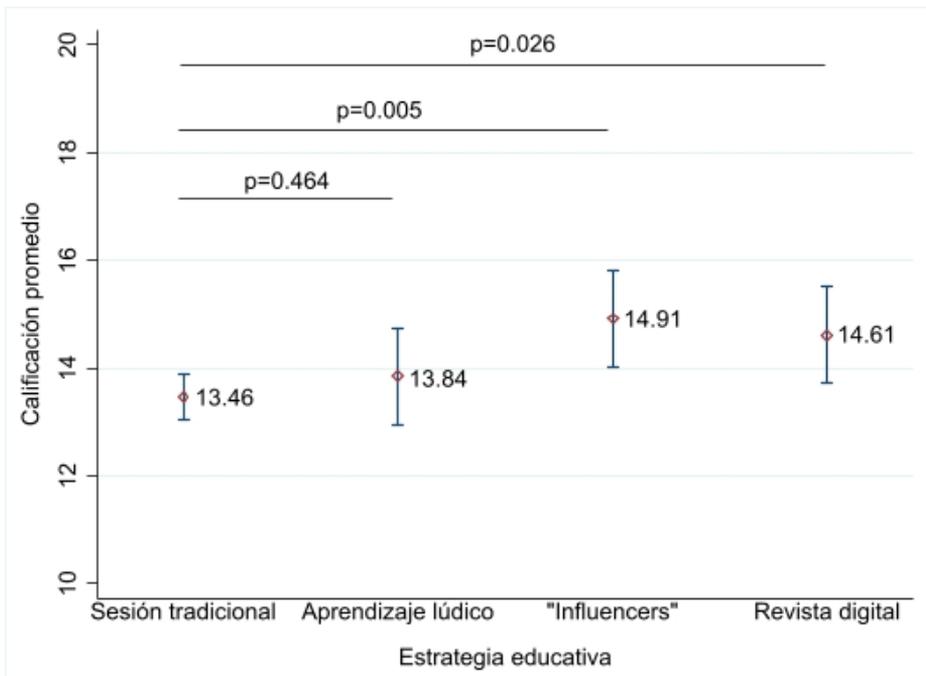


Fig. 2. Puntajes obtenidos en la sesión tradicional y en las sesiones gamificadas

## Conclusiones

Los resultados del presente estudio permiten identificar en detalle cuál es el impacto de tres intervenciones educativas, lo cual puede llegar a ser de amplio interés para los docentes debido a que podrán utilizarlas según las características de sus asignaturas y grupo de estudiantes. Las intervenciones evaluadas en la presente investigación corresponden al aprendizaje lúdico, la creación de influencers y el uso de revista digital.

El estudio ha mostrado que las tres intervenciones evaluadas generan que los estudiantes muestren un mayor rendimiento académico, comparándolas con las sesiones tradicionales. Sin embargo, a pesar que todas muestran resultados positivos, el uso de “Influencers” y la “Revista digital” fueron aquellas que tuvieron un impacto más significativo; lo cual refleja que, con una confianza del 95%, el uso de estas herramientas generarán el mismo resultado en poblaciones universitarias similares a las de nuestro estudio.

Es así que los docentes que busquen fortalecer sus estrategias educativas son invitados a poder hacer uso de nuestras estrategias para obtener mejores resultados en el rendimiento académico de sus estudiantes. El presente manuscrito presenta en detalle cómo es el desarrollo de estas intervenciones para que puedan ser replicadas y esperamos que posterior a ello se puedan publicar las experiencias para poder identificar si se obtuvieron los mismos o mejores resultados.

## Referencias

- Akella, D. (2010). Learning together: Kolb's experiential theory and its application. Obtenido de Journal of Management and Organization: [https://www.researchgate.net/publication/247920250\\_Learning\\_together\\_Kolb's\\_experiential\\_theory\\_and\\_its\\_application](https://www.researchgate.net/publication/247920250_Learning_together_Kolb's_experiential_theory_and_its_application)
- Arenas, A. C. (2015). Innovaciones en la educación peruana. *Educación*, 21, Article 21. <https://doi.org/10.33539/educacion.2015.n21.1050>
- Continental University of Florida. (2023, marzo 31). Innovaciones Educativas en el Mundo | *CUF Blog*. <https://blog.continentaluniversity.us/innovacion-educativa-mundo-elementos-ejemplos>
- Domínguez, E. (2012). Medios de Comunicación Masiva. México: Red Tercer Milenio . Obtenido de <https://aliatuniversidades.com.mx/rtm/index.php/producto/3058/>
- Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: Un cuarto de siglo de aprendizaje. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 6(1-2), 1-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56751267002>
- Gestión. (2019, agosto 2). ¿Quiénes son los Edutubers?: Conoce a los influencers de la educación. *Diario Gestión*. <https://gestion.pe/economia/management-empleo/edutubers-conoce-influencers-educacion-nnda-nnlt-aprendizaje-ensenanza-274590-noticia/>
- Molano, J. (15 de agosto de 2023). ¿Qué es un influencer, qué tipos existen y ejemplos? Obtenido de <https://blog.hubspot.es/marketing/marketing-influencers#:~:text=Qu%C3%A9%20hacen%20los%20influencers,-Los%20influencers%20son&text=Estos%20contenidos%20creativos%20%E2%80%944%20videos%20%20publicaciones,para%20no%20perderse%20ninguna%20novedad>
- Morán, E., & Morán V., M. C. (2022). Revistas digitales como herramienta didáctica para el aprendizaje significativo. *Télematique: Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 55-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8758037>
- Pachihua, S. (2023, enero 23). *Estas son las tecnologías que se usan para innovar en educación*. <https://elperuano.pe/noticia/202800-estas-son-las-tecnologias-que-se-usan-para-innovar-en-educacion>
- Pomare, K., & Steele, J. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, J. (2019). *Revista Digital*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/005850783d8c15ce1b141>
- Ríos-Cabrera, P., Ruiz-Bolívar, C., Ríos-Cabrera, P., & Ruiz-Bolívar, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: Lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>
- Thornton, D. (2013). For interns, experience isn't always the best teacher. *The Chronicle of Higher Education*. . Obtenido de <http://chronicle.com/article/For-Interns-Experience-Isnt/143073/>
- Unileon. (2017). Aprendizaje Basado en Retos. Obtenido de <https://servicios.unileon.es/innovacion-docente/aprendizaje-basado-en-retos/#:~:text=El%20aprendizaje%20basado%20en%20retos,un%20problema%20de%20su%20entorno>

## Anexos

### Anexo 01. Rúbrica del aprendizaje lúdico

#### 1. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE IMPLEMENTACIÓN DEL RETO APRENDIZAJE LÚDICO APLICADO AL CURSO DE HISTORIA DEL DERECHO Y DERECHO ROMANO

A continuación, se presenta la escala de valoración, en base a la cual se evaluará la participación en esta experiencia, donde la escala máxima por categoría equivale a 5 puntos y la mínima 1.

Criterios	Logrado (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No logrado (1 punto)
1. Exposición	La exposición es correcta ya que se entiende el mensaje de forma clara.	La exposición tiene algunos errores ya que no se entiende el mensaje de forma clara.	Hubo varios errores en la exposición y no se entendió la información presentada.
2. Presentación de la información sobre el derecho Romano en forma lúdica	La información sobre el derecho Romano es presentada de forma lúdica, creativa y dinámica, mediante juegos o análogos, se hizo uso de aplicaciones digitales, hay instrucciones claras y premios.	La información sobre el derecho Romano es presentada de forma creativa pero las instrucciones no están claras o están mal formuladas.	La información sobre el derecho Romano no es presentada de forma creativa, no instrucciones y no se sabe exactamente de qué trata el juego.
3. Motivar la participación a sus compañeros	Después que el grupo explicó el tema, comienza a desarrollar el juego motivando a participar a varios de sus compañeros.	Después que el grupo explicó el tema, comienza a desarrollar el juego haciendo participar solo a un compañero.	Después que el grupo explicó el tema, comienza a desarrollar el juego, pero nadie participa.
4. Dibujos y animaciones	Se aprecia dibujos y animaciones didácticas con poco texto.	Se aprecian algunas imágenes y poco texto.	Hay demasiado texto.
5. El tiempo o extensión la de la presentación	El trabajo presentado tiene un tiempo de al menos 20 minutos a más.	El trabajo presentado tiene un tiempo de menos de 20 minutos.	El trabajo presentado tiene un tiempo de 10 minutos o menos.
<b>Total</b>	El puntaje total es 20 puntos		

### Anexo 02. Rúbrica del “Influencer”

#### I. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL INFLUENCER EN DERECHO ROMANO

A continuación, se presenta la escala de valoración, en base a la cual se evaluará la participación en esta experiencia, donde la escala máxima por categoría equivale a 5 puntos y la mínima 1.

Criterios	Logrado (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No logrado (1 punto)
1. Entonación y vocalización.	La entonación y la vocalización son correctos ya que se entiende el mensaje de forma clara.	Hubo dos errores en la entonación o la vocalización.	Hubo tres a más errores en la entonación o la vocalización.
2. La información sobre el derecho Romano es comunicada de forma creativa y dinámica.	La información sobre el derecho Romano es comunicada de forma creativa y dinámica, se hizo uso de dos o más aplicaciones digitales como por ejemplo Capcut, FilmoraGo, Canva, etc.	La información sobre el derecho Romano es comunicada de forma creativa y dinámica, se hizo uso de una aplicación como por ejemplo Capcut, FilmoraGo, Canva, etc.	La información sobre el derecho Romano no es comunicada de forma creativa y dinámica, no se hizo uso de alguna una aplicación como por ejemplo CapCut, FilmoraGo, Canva, etc.
3. El tiempo o extensión la de la presentación	La presentación tiene una duración de 5 minutos a 10 minutos.	La presentación tiene una duración de 2 a 4 minutos.	La presentación tiene una duración de menos de 2 minutos.
4. Se puede apreciar al influencer en el video.	Él o los influencers muestran su rostro en el video al menos 2 minutos, entregar formato YouTube de preferencia.	Él o los influencers no muestran su rostro en el video, pero si sus propios avatares al menos 2 minutos, entregar formato YouTube de preferencia.	Él o los influencers no muestran su rostro en el video ni sus avatares.
5. Sistema de likes o comentarios	El trabajo presentado obtuvo al menos 15 likes o más, de sus propios compañeros en el salón de clases.	El trabajo presentado obtuvo al menos 10 likes en el salón de clases.	El trabajo presentado obtuvo al menos 1 like, por sus propios compañeros en el salón de clases.
<b>Total</b>	El puntaje total es 20 puntos		

## Anexo 03. Rúbrica de la Revista Digital

### RÚBRICA DE EVALUACIÓN

A continuación, se presenta la escala de valoración, en base a la cual se evaluará la participación en esta experiencia, donde la escala máxima por categoría equivale a 5 puntos y la mínima 1.

Criterios	Logrado (4 puntos)	En proceso (3 puntos)	No logrado (1 punto)
1. Exposición	La exposición es correcta ya que se entiende el mensaje de forma clara.	La exposición tiene algunos errores ya que no se entiende el mensaje de forma clara.	Hubo varios errores en la exposición y no se entendió la información presentada.
2. La información sobre el derecho Romano es presentado de forma creativa y dinámica.	La información sobre el derecho Romano es presentada de forma creativa y dinámica, se hizo uso de aplicaciones digitales.	La información sobre el derecho Romano es presentada de forma creativa pero no se usó aplicaciones digitales.	La información sobre el derecho Romano no es presentada de forma creativa y dinámica.
3. Cantidad de páginas	La presentación tiene una de 4 páginas a más.	La presentación 3 páginas.	La presentación tiene menos de 3 páginas.
4. Se puede apreciar dibujos y animaciones	Se aprecia dibujos y animaciones didácticas, poco texto.	Se aprecian algunas imágenes y poco texto.	Hay demasiado texto.
5. Esquema de revista	El trabajo presentado tiene un esquema ordenado de revista digital.	El trabajo presentado no parece una revista sino infografía.	El trabajo no guarda un orden en el esquema de revista.
<b>Total</b>	El puntaje total es 20 puntos		