



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en
Pedagogía Mención Técnica y Tecnológica**

Línea de Investigación:

Proceso Pedagógico Curricular

Autora:

María José Quincha Sanabria

Director:

Eulalia Beatriz Becerra García, Mg.

Ambato – Ecuador

Noviembre 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA

Línea de Investigación:

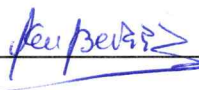
Proceso Pedagógico Curricular

Autora:

María José Quincha Sanabria

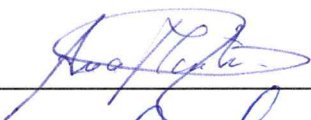
Eulalia Beatriz Becerra García, Mg.

CALIFICADOR

f. 

Ana del Roció Martínez Yacelga, Mg.

CALIFICADOR

f. 

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Mg.

CALIFICADOR

f. 

Juan Carlos Acosta Teneda, P. PhD.

COORDINADOR DE OFICINA DE POSGRADOS

f. 

Hugo Rogelio Altamirano Villaroel, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 



Ambato – Ecuador

Noviembre 2022

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: **MARÍA JOSÉ QUINCHA SANABRIA**, con **CC. 180385882-6**, autora del trabajo de graduación titulado “**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA**”, previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA**, en la Oficina de **POSGRADOS**.

- 1.- Declaro tener conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, con respeto a los derechos de autor.
- 2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad

Ambato, noviembre 2022



MARÍA JOSÉ QUINCHA SANABRIA

C.C. 180385882-6

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: **MARÍA JOSÉ QUINCHA SANABRIA**, con **CC. 180385882-6**, autora del trabajo de graduación titulado “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA”, previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA**, en la Oficina de **POSGRADOS**.

- 1.- Declaro tener conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, con respeto a los derechos de autor.

- 2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad

Ambato, noviembre 2022

MARÍA JOSÉ QUINCHA SANABRIA
C.C. 180385882-6

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi amor a mis hijos Alejandro y Elián, seres que son mi más grande motivación en mi crecimiento profesional. A mi madre Nancy Elizabeth que con su ejemplo de sacrificio, amor y comprensión ha forjado mi formación con valores y conocimientos. A mi esposo quien ha estado a mi lado e incondicionalmente me ha apoyado en el alcance de una de mis metas profesionales. A mis hermanas y sobrinos, mis cómplices y amigos.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento profundo a Dios, por ser quien guía mis pasos, bendecirme en cada acto que me he propuesto en la vida. Gracias a mi Madre por su permanente apoyo, por preocuparse siempre de mi formación y motivarme a ser mejor cada día, por haberme ayudado a llegar hasta este eslabón en donde me encuentro hoy. A mi esposo y a mis hijos por ser mi motivo de superación, gracias por su amor y comprensión y por estar a mi lado y comparten mis alegrías. A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, por los conocimientos impartidos y a todos los docentes que fueron parte de esta maestría, gracias por sus enseñanzas.

A la Doctora Mg. Tutor de la Tesis, un profundo agradecimiento por su ayuda y guía permanente, por su don de gente y su profesionalismo. A la Institución Educativa Juan Montalvo y su máxima autoridad el Licenciado Héctor Chiguano quien me brindó todas las facilidades para hacer posible el desarrollo de este trabajo y a los estudiantes de los Décimos paralelos A y B quienes fueron motivo de la implementación de esta investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística, en estudiantes de décimo año de EGB, con el fin de innovar para mejorar el proceso de aprendizaje y conseguir la participación activa del estudiante basado en los elementos del juego. La metodología de la investigación, se enmarca en un enfoque de tipo cuantitativo con un diseño cuasi-experimental inter-sujetos con dos grupos equivalentes y un alcance descriptivo-comparativo. La muestra objeto de investigación estuvo conformada por 80 estudiantes, divididos en dos grupos control (40 participantes) y experimental (40 participantes). Para la recolección de la información, se usó la técnica de la encuesta a través de un instrumento de base estructurada, con preguntas de selección múltiple, que fue sometido a validación de expertos; y luego se verificó la confiabilidad. Su aplicación, se basa en desarrollar las actividades planteadas en el lienzo de gamificación diseñado en la herramienta en línea Genial.ly, que sirve para crear contenido visual e interactivo. Los resultados obtenidos; una media de 11,53 en el pretest y una media de 27,75 en el post-test del grupo experimental; han demostrado que la aplicación de la gamificación como estrategia educativa mejora el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación cultural y artística en los estudiantes de décimo año de una unidad educativa de la Ciudad de Ambato.

Palabras claves: Gamificación, Estrategia Educativa, Educación Cultural Artística

ABSTRACT

The objective of this research work is to analyze the level of efficiency of the application of gamification as an educational strategy in the improvement of the teaching-learning process of Cultural and Artistic Education, in tenth grade highschool students, in order to innovate and improve the learning process to get the active participation of the students based on the elements of the game. The research's methodology is defined in a quantitative approach with a quasi-experimental interdisciplinary design with two equivalent groups and a descriptive comparative range. The sample's investigation was made up of 80 students, divided into two control groups (40 participants) and an experimental group (40 participants). To collect the information, the survey technique was used through a structured base instrument, with multiple choice questions, which was subjected to an expert validation; then the reliability was verified. Its application is based on developing the suggested activities in the canvas gamification designed in the online tool Genial.ly, which is used to create visual and interactive content. The results obtained, an average of 11,53 in the pretest and an average of 27,75 points in the post-test of the experimental group, have shown that the application of gamification as an educational strategy improves the teaching-learning process of cultural and artistic education in tenth grade students from a high school in Ambato city.

Keywords: Gamification, Educational Strategy, Cultural and Artistic Education

ÍNDICE

PRELIMINARES

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	16
1.1. Juego e importancia en la educación	16
1.2. Aprendizaje Colaborativo	29
1.3. Estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje	31
1.4. Educación Cultural y Artística y el Patrimonio del Ecuador	36
1.5. Innovación	40
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	42
2.1. Diseño de la investigación.....	42
2.2. Población y Muestra	43
2.3. Tipo de recolección de la información	44
2.4. Propuesta Metodológica.....	51
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	66
3.1. Confiabilidad.....	66
3.2. Análisis Descriptivo	68
CONCLUSIONES.....	84
RECOMENDACIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	87
ANEXOS	94

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, se desarrolla en el ámbito de la gamificación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación cultural y artística, que permita la inserción de esta herramienta para el mejoramiento de las habilidades de los estudiantes, mediante el uso de juegos para la motivación, acción, recompensa, logros de parte de los docentes hacia los estudiantes, para el mejoramiento de su memoria a largo plazo.

En la actualidad los estudiantes que se encuentran en la etapa de ingreso a la universidad, escuelas o colegios, se constituyen como jóvenes nacidos, criados y con una educación casi completa en ambientes de tecnología, donde esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, para la maximización de la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio. Es decir, las tecnologías de Información y Comunicación (TIC), se identifican de acuerdo al uso que se le da a cada una de ellas, llega a ser una fuente que innova para la enseñanza porque contribuyen al aprendizaje: facilitan metodologías, diversifican herramientas y recursos para el estudiante del siglo XXI.

Una de las características principales que se denota en la docencia es el desafío que los estudiantes se comprometan y se motiven con las actividades de aprendizaje asociadas a las nuevas tecnologías. (Mallitasig & Freire, 2020). Los juegos han sido vistos tradicionalmente como una forma de entretenimiento o pasatiempo; actualmente son también, una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y, sobre todo la educación.

Se enfoca en una línea de acción lúdica y con el afán de mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), el Comité Interamericano de Educación Matemática y la Federación Iberoamericana de Sociedades de Educación Matemática (Muñiz, Velázquez & Rodríguez, 2014) también, promueven el uso del juego, no sólo para hacer más eficaz el acto

pedagógico sino también, para lograr el interés, el disfrute y la motivación en el estudiante.

La gamificación, comenzó a utilizarse en los negocios, para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nueva, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zicherman & Cunningham, 2011)

En los últimos años, a nivel internacional, la Gamificación ha sido aplicada en múltiples iniciativas educativas para enseñar y aprender, demuestra ser una estrategia que logra motivar a los estudiantes a realizar actividades que antes les parecía aburridas, crear hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promover el aprendizaje continuo y permanente, desarrollar el auto-concepto y la autoconfianza del alumno, desarrollar la capacidad de autoevaluarse y aceptar los errores como parte del proceso de aprendizaje, así como potenciar destrezas y habilidades (Cejas, 2015)

Estudios como los efectuados por (Macías, 2017) Sostiene que es imprescindible considerar a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como un componente que se incorpora en el currículo de las instituciones educativas en todos los niveles. En este contexto, es importante comprender que la red se ha convertido en el entorno de aprendizaje y comunicación donde priman estrategias que mantienen conectados a niños, jóvenes y adultos, y que están caracterizadas por elementos lúdicos, motivantes y entretenedores que bien son adoptados en la educación formal.

Videojuegos, historia y patrimonio, el contenido interactivo del juego, usado en gamificación, es el tema de investigación desde la perspectiva de (López, 2016) tiene ventajas significativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, se toma en cuenta la valoración de los videojuegos, procurar precisar cuáles de las pruebas que se desarrollan durante el juego son más eficaces para el aprendizaje,

analizar el nivel de aceptación por parte de los jugadores, así como, su percepción sobre lo que aprenden.

Por otra parte, la investigación titulada: la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza investigación, realizada por (Cascante & Granados, 2018), se refieren a la importancia de la gamificación como elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfoque que pretende atender una necesidad específica, fortalecida por medio de la renovación e innovación en la didáctica que se emplea en clases. El estudio describe valoraciones obtenidas de un grupo de estudiantes de la Universidad Nacional de Costa Rica sobre sus conocimientos e impacto en la mediación pedagógica que genera la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Las diferentes experiencias innovadoras implementadas en las aulas coinciden en incorporar los ingredientes propios de los escenarios lúdicos, proponen a los estudiantes la resolución de problemas, elaboración de proyectos, realización de misiones o actividades de distinta índole, es decir, adoptan la mecánica propia de los juegos convencionales y establecen niveles que alcanza junto a la asignación de puntuaciones a cada reto superado.

Además, se presenta unas dinámicas de juego específicas, que regulan las actuaciones de los estudiantes, contribuyen a visibilizar los productos finales solicitados, así como, los modos de alcanzarlos, bien sea de forma individual o constituyéndose en equipos; con ánimo de alentar la competitividad, garantiza el incremento de la motivación tanto extrínseca como intrínseca de éstos, y propiciar la inmersión en las tareas propuestas. Otros docentes utilizan la gamificación como instrumento para el diagnóstico, incorporación de las TIC al ámbito académico o para fomentar una evaluación centrada en el logro de objetivos e incorpora un *feedback* dinámico y adaptativo (Zepeda, Abascal , & López, 2016)

La gamificación es una representación de las nuevas estrategias, que se circunscriben en el constructivismo, al respecto, Ordoñez (2004) define al constructivismo como un conjunto de concepciones sobre el aprendizaje, que tiene

sus bases en las teorías del desarrollo cognoscitivo de Piaget y Vygotsky. Delval (2001) lo precisa como una teoría epistemológica que trata sobre los problemas del conocimiento. (Zapata, 2015) lo presenta como un enfoque teórico que congrega teorías con características similares referente al proceso de conocimiento; mientras que Hernández (2008) lo expone como una teoría de aprendizaje, que se centra en la construcción del conocimiento.

Se infiere, de estas definiciones que el constructivismo es una teoría de aprendizaje constituida por varios enfoques teóricos y principios que explican todo lo concerniente al conocimiento y aprendizaje, desde su construcción hasta su transferencia. En el estudio de Castro (1999) se propuso un enfoque constructivista para innovar el quehacer didáctico del docente de Matemática. Se diseñó un ambiente de enseñanza-aprendizaje que enfrentó al aprendiz a un sinnúmero de situaciones problemáticas con el objetivo de que lograra construir nuevos saberes mediante el empleo de conocimientos previos. Sin duda, el estudio demostró que un escenario constructivista –tecnológico permite un aprendizaje activo y participativo.

Mediante un estudio realizado por varios autores Cerda, Fernández y Meneses (2014) quienes plantearon, un modelo constructivista para mejorar la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas; demostraron que la combinación del constructivismo con tecnología, permite desarrollar habilidades Matemáticas, motivación, interés y significado social en el aprendiz. En consecuencia, la enseñanza de la matemática tiene que ser un proceso activo, completo, auténtico y real (Hernández R., 2008), encaminada a ofrecer escenarios que permitan el acercamiento del alumno al concepto matemático, a través de situaciones problemáticas reales que lo lleven a explorar, manipular, experimentar, discutir y demostrar nuevos conocimientos.

En el aprendizaje constructivista, Ordoñez (2006) propone cinco principios del aprendizaje constructivista que dan soporte a la mayoría de las estrategias pedagógicas activas:

- 1) El aprendizaje es un proceso individual de construcción de significados;

- 2) ocurre a partir de la experiencia directa de modo, que se demuestra y avanza al realizar desempeños que activen y hagan avanzar la verdadera comprensión;
- 3) ocurre de manera diferente en cada individuo porque resulta significativo (...);
- 4) se estimula y ocurre naturalmente al poner las comprensiones individuales en interacción inteligente con las de otros, y,
- 5) se hace más significativo, más dirigido a la comprensión de lo real, cuando ocurre por medio de desempeños auténticos, relacionados con lo que verdaderamente hacen quienes usan el conocimiento en el mundo. (p.15-16)

Por lo tanto, previo a la experimentación de cualquier decisión pedagógica que promueva una educación centrada en el alumno, se diseña un escenario que atienda a los principios descritos. Con estas consideraciones y de acuerdo a estos elementos, se realizó el diseño de la planificación micro curricular del Bloque 5: Matemáticas Discreta, en la que se basó la presente innovación y la creación de los contenidos en la plataforma Rezzly (Rezzly, 2016). En definitiva, el constructivismo es el “enfoque educativo que mejor se adapta a los procesos de construcción de las competencias clave en la sociedad actual” (Serrano & Pons, 2011, pág. 18).

Si se combinan las estrategias constructivistas con las TIC, que ofrece una diversidad de recursos con características constructivistas, que representan un valioso soporte para tomar decisiones pedagógicas efectivas evidenciadas en la creación de nuevos contextos, circunstancias y experiencias para la enseñanza-aprendizaje de todas las áreas del conocimiento, en especial Educación Cultural y Artística.

Desde 1999 surgió el proyecto *Tuning Educational Structures in Europe* con la finalidad de fijar puntos de referencia, convergencia y comprensión mutua entre las universidades de Europa para cumplir con lo acordado en la declaración de Bolonia (Universia España, 2016). A raíz de la socialización de los resultados de la primera

fase del *Tuning Educational Structures in Europe*, se cristalizó la idea de hacer algo similar en América Latina a través del proyecto ALFA *Tuning* - América Latina en el que participó Ecuador.

Tras su desarrollo se determinó que la capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, es una de las competencias genéricas más importantes e indispensables para alcanzar altos estándares de calidad en la formación de profesionales de la educación de América Latina (Beneitone, et al., 2007).

En relación a lo expuesto, PISA determinó que el proceso del estudio de las ciencias sociales y experimentales, exige la utilización de varias competencias, entre ellas plantear y resolver problemas, entendida como la capacidad de un estudiante para “representar, formular y definir diferentes tipos de problemas del entorno, y la resolución de problemas cotidianos de diversas maneras” (OCDE y INECSE, 2004, p. 41). De ahí que las evaluaciones de PISA fueron diseñadas para medir ésta y otras competencias, por ejemplo, pensar y razonar, argumentación, comunicación, construcción de modelos y representación (OCDE, 2004).

Con respecto a la definición del ABC, Bezanilla et al. (2014) y Villa et al. (2008) conciben al constructivismo como un enfoque de enseñanza-aprendizaje cuya finalidad es el desarrollo de las competencias genéricas y específicas, que le permiten a una persona aplicar conocimientos, valores y actitudes en la resolución de problemas de la vida personal y profesional de un individuo. En contraste con ello, Villa y Villa (2007) precisan al ABC como un modelo para el desarrollo integral de los estudiantes al equilibrar el ámbito académico, científico, profesional y social, con el fin de favorecer su autonomía y responsabilidad.

Esta realidad hace, que se articulen las nuevas tendencias y paradigmas en educación con las tecnologías de la información y comunicación, se propician escenarios en los que los estudiantes sean los artífices del proceso, los docentes cumplen el rol de guías, orientadores. Para cumplir ese rol, los docentes están preparados en estrategias y métodos acordes a la realidad en la que se desenvuelven, por ello, la gamificación pasa a convertirse en una herramienta muy

útil, siempre que existan las condiciones y la preparación para implementarla (Chasi, 2020).

Entre los antecedentes encontrados se menciona a (Herbert, 2016), en el estudio sobre la gamificación como estrategia metodológica, es una estrategia metodológica que enriquece la dinámica educativa universitaria, llega a ser una excelente herramienta motivadora que reta a docentes y educadores a alcanzar los objetivos de aprendizaje por medio de los juegos, fomenta el incremento por la sana competencia incorporación de reglas, resultados cuantificables y parámetros entretenidos que le dan el atractivo realista al hecho educativo.

El éxito de una clase gamificada tiene una serie de objetivos diarios de conformidad a su planificación metodológica, la cual, cuenta con un sistema para medir el progreso de los mismos; es decir, un sistema educativo que recurra a la gamificación tiene garantizadas la reducción del estrés y los niveles de ansiedad, ponen mayor atención al involucramiento en el juego y que se elimina la incertidumbre sobre ¿para qué se aprende? y ¿con qué se aprende?

En el estudio Experiencia de gamificación realizado por (Diez, Bañeres, & Serra, 2017), mencionan que el uso del juego se ha convertido en una tendencia metodológica con una gran presencia en las aulas, describen, también, la experiencia llevada a cabo en un instituto de Barcelona donde se ha utilizado una aplicación implementada para enseñar, de una forma lúdica, contenidos de sistemas digitales en el contexto de la asignatura de Tecnología.

Los resultados de la experiencia y opiniones de los estudiantes han sido positivas, los docentes han enfrentado los nuevos retos para adaptar este proceso a unas nuevas necesidades y preferencias para conseguir un alumnado participativo, motivado e implicado en su propio aprendizaje, cuyo objetivo enmarca en el desarrollo de habilidades que les ayuden a resolver problemas de forma analítica y el uso de la retroalimentación de contenidos permite a los estudiantes conocer su evolución a lo largo del uso de esta metodología en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Desde la visión de los autores (Vergara & Mezquita, 2018), sustentan su estudio sobre Metodología innovadora basada en la Gamificación Educativa, en la utilización de recursos virtuales en la educación; la eficacia del aprendizaje colaborativo; y la motivación que despierta en los estudiantes la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este estudio lo realizan mediante la aplicación de encuestas antes (pre-test) y después (post-test) de vivir la experiencia educativa con la gamificación.

Los resultados a los que llegaron es que la metodología planteada favorece el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, e indica, además, que esta metodología implica más al alumno en un estudio constante de la materia, con pruebas tipo test con un enfoque más optimista, con mayor confianza y mayor predisposición a que los alumnos quieran trabajar en equipo; y en un ambiente entretenido y motivador.

En su estudio realizado sobre el uso de la gamificación como herramienta de la enseñanza de la historia de la música a estudiantes de primaria en el que tiene como objetivo comprobar cómo la música y juego se ven influidas entre sí, mejorar la motivación, esfuerzo y participación del alumnado en la enseñanza musical. Obtiene resultados gratificantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de esta asignatura que no se le da el interés necesario y recuperar ese juego perdido en la Educación Primaria, proponen retos que los hagan ser verdaderos protagonistas según (Falcón, 2018)

El uso del patrimonio como recurso didáctico se convierte en una herramienta afirman (Coello & López, 2018) para acercar y motivar a los estudiantes mediante el contacto directo con los bienes culturales, mejora el aprendizaje de las disciplinas académicas y se capta la atención de contenidos a través de la visualización de bienes muebles e inmuebles, es el mejor medio de proteger y difundir la cultura, en todas las manifestaciones, se apoya en el uso de las nuevas tecnologías, alcanza un mejor nivel de cultura en los estudiantes.

En la evaluación de gamificación como estrategia motivacional, estudio realizado por (Bazán, 2020) asegura que la utilización de esta metodología en dos grupos de

estudiantes arrojó resultados positivos; el grupo al que se aplicó gamificación presentó valores más altos en cuanto a motivación y ganancia de aprendizaje. (Bazán, 2020) Concluye que la gamificación da apoyo al desarrollo de una motivación intrínseca que encuentra sus raíces en la alineación de los propios objetivos del estudiante con respecto a los factores de motivación extrínseca presentes desde el inicio.

En la investigación “Escape Room como propuesta de gamificación en educación” (p. 71). desarrollado en España por García (2019), plantea analizar las ventajas de la gamificación el ámbito educativo, hace énfasis: en la presentación atractiva del contenido de las asignaturas, en la innovación de los métodos y el uso de nuevas herramientas, a través de una revisión de publicaciones científicas existentes sobre la temática, como resultados asegura que: la gamificación sería parte fundamental en la formación pedagógica de los docentes, considera, que se aplicaría desde: inicial hasta la universidad, atribuyen a la gamificación las habilidades y compromisos que adquieren los estudiantes, promueve en ellos la imaginación, creatividad, pensamiento lógico, razonamiento.

En esta investigación, se considera, también, el gran aporte del docente como indispensable en el desarrollo y aplicación de la gamificación en el ámbito educativo, sus actividades, se planificarían y aplicarían con gran dedicación e inventiva, se apoya en las tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para su desarrollo, además, plantea una importante idea sobre la compatibilidad de la gamificación con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Colaborativo.

Acorde a lo planteado y para efectos de una mejor comprensión, en Ecuador, la Gamificación ya ha sido explorada con éxito en los ámbitos de Educación y Marketing, por citar algunos ejemplos: Alcívar (2015) y Vega (2016) aplicaron la Gamificación como una estrategia didáctica motivacional, que a más de provocar en los estudiantes mayor compromiso e interés, también, permitió incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con lo antes mencionado, tras un proceso de observación no sistematizada, en décimos años, se considera que en los estudiantes de educación básica superior de una institución pública de la ciudad de Ambato, en la clase de Educación Cultural y Artística (ECA) que reciben durante 2 horas clase a la semana según el Currículo Nacional pero que por la conexión de los estudiantes a la virtualidad se redujo a 40 minutos, es decir, una hora clase, desde el punto de vista educativo, presentan las siguientes dificultades: a) Desconocen sobre el Patrimonio Cultural del país, b) Evidencian confusión en la clasificación de patrimonios culturales y naturales, c) Tienen falencias en distinguir los organismos encargados del Patrimonio, d) No diferencian entre los espacios culturales del Ecuador.

Los indicadores antes descritos, son síntomas evidentes de problemas de dominio de conocimientos educativos de Educación Cultural y Artística – Patrimonio y Turismo Cultural del Ecuador, entendiéndose esta como un espacio que promueve el conocimiento, participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales, ancestrales, fomento del disfrute, respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión (MINEDUC, 2019).

La probable explicación a esta problemática es (desde el punto de vista didáctico) a dificultades en la enseñanza de conocimientos de Educación Cultural y Artística, debido al uso de la metodología de educación tradicional que no favorecen el razonamiento ni el deseo por aprender de los estudiantes (Pérez, 2012), los mismos que ven a las asignaturas básicas como las únicas en la que necesitan más empeño y responsabilidad; se considera como enseñanza tradicional al trabajo que abusa de la memoria, aburre a la casi todos los alumnos en la mayoría de las ocasiones; la evaluación es final, de consecuencias drásticas, hay poca realimentación y otros aspectos que inciden (Martin, 2014).

El objeto de estudio es el Nivel Básica Superior (Décimos Años) de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato; y, el campo de estudio se particulariza en la gamificación como una estrategia activa que propicia aprendizajes significativos en la enseñanza aprendizaje, utiliza elementos del juego en contextos no lúdicos, es decir, usar el diseño del juego y aplicarlo en una clase, con elementos como:

Dinámica, Mecánica, Componentes que concuerdan en estudios desarrollados Holguín, et al., (2020); Macías, (2018); Martín, (2014).

Se plantea como pregunta de investigación: ¿De qué manera el uso de la gamificación como estrategia educativa ayuda en los procesos de enseñanza - aprendizaje de educación cultural y artística?

La hipótesis de la presente investigación consiste en que, la aplicación de la gamificación como estrategia educativa mejora el aprendizaje de Educación Cultural y artística en los estudiantes de décimo Año de Educación Básica Superior. Para corroborar esta hipótesis, se propone desarrollar una propuesta de intervención educativa, con estrategias de enseñanza, basada en la gamificación y luego, poner a prueba en un diseño cuasi-experimental, inter sujetos, con dos grupos equivalentes, en una muestra de estudiantes de décimo año de educación básica superior, en una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato. De ser comprobada la hipótesis, los resultados indicarían los beneficios educativos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Cultural y Artística, para replicar en otras instituciones educativas para complementar las metodologías de enseñanza aprendizaje que propone el Ministerio de Educación del Ecuador.

Para el desarrollo de la investigación se planea como objetivo general: Analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística, en estudiantes de Décimo año de EGB. Para la consecución del objetivo general, se enuncian los siguientes objetivos específicos:

1. Fundamentar los aspectos teóricos en torno a la adquisición de conocimientos de Educación Cultural y Artística en adolescentes y sobre la estrategia de la gamificación.
2. Diagnosticar el estado actual de los conocimientos de Educación Cultural y Artística en el grupo control y experimental.

3. Proponer una estrategia educativa en base a la Gamificación, previamente diseñada en el grupo experimental y la metodología tradicional de los conocimientos de Educación Cultural y Artística en el grupo control.

Para la consecución de los objetivos propuestos, se diseña la metodología de tipo cuantitativo, que permite el uso de datos recolectados, medidos numéricamente y analizados de forma estadística, con el propósito de establecer posibles respuestas a la hipótesis planteada y cualitativo porque permite la obtención de datos no numéricos a través de la observación.

Además, se establece el tipo de investigación como cuasi-experimental, facilita la manipulación de la estrategia educativa fundamentada en la gamificación para examinar los resultados que produce la enseñanza de Educación Cultural y Artística. Es necesario indicar que los grupos de participantes con los que se trabaja en la investigación, se encuentran agrupados antes de que inicie el experimento, son dos grupos intactos, divididos en dos paralelos "A" y "B", el primero conforma el grupo control y el segundo, el grupo experimental. Así también, hay una delimitación de las dos variables: la independiente y la dependiente (Hernández, Fernández, Baptista, 2014).

Se hace uso de una investigación bibliográfica que apoye el conocimiento teórico con relación a las variables de la problemática planteada. La revisión bibliográfica se efectúa en fuentes válidas, actuales y que aportan a la comprensión de la problemática que se analiza.

Presenta un alcance descriptivo – comparativo, lo que permite especificar las características, del hecho de estudio, y conocer la existencia de diferencias significativas entre la evaluación pre-test y post-test luego de la aplicación de la gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística (Hernández, et al., 2014).

La técnica utilizada es la encuesta, a través de un instrumento elaborado como cuestionario de base estructurada, que contiene preguntas de selección múltiple,

el estudiante encuestado selecciona la respuesta verdadera de cuatro existentes en donde tres de ellas actúan como distractores. La validación de este cuestionario, se lo realiza por juicio de expertos; para posteriormente ser aplicado a los dos grupos control y experimental tanto en el pre-test como en el post-test, se toma en cuenta los temas detectados como falencias dentro de los conocimientos de la Educación Cultural y Artística en la primera unidad de estudio de la asignatura para el nivel de décimo de Educación general básica. Los resultados obtenidos, son sometidos a pruebas de normalidad para identificar la prueba estadística que permite desarrollar el análisis comparativo, para lo cual, se usa el programa estadístico IBM SPSS.

La línea de investigación, se encuentra dentro del ámbito de desarrollo e innovación curricular, que se orienta a la organización, planificación y construcción del conocimiento, en búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, colabora con la propuesta de actividades que, engloba el tema de investigación.

Es oportuno gracias a la integración de contenidos, que se acoplan a una educación virtual, actualmente mantenida por la pandemia COVID- 19, que, si bien es cierto, ha representado un desafío tanto para docentes como para estudiantes; su uso se ha tornado imprescindible y gracias a esto, se han desarrollado muchas habilidades significativas que han permitido de una u otra forma cumplir los objetivos propuestos en el currículo nacional que el Ministerio de Educación hace especial énfasis en plan educativo “Aprendamos Juntos en Casa” cuyo objetivo establece que “los estudiantes continúen con sus actividades académicas desde sus hogares y a la vez permite, que este tipo de educación sea fortalecida y potenciada, además, contempla varias acciones didácticas en la que los docentes trabajan en forma conjunta para la aplicación de los recursos educativos” (Ministerio de Educación, 2020).

En consideración a lo indicado, es oportuno, que se busque aplique una adecuada estrategia educativa que sea eficaz y eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje y el contexto en el que se desarrolla y se desenvuelve la comunidad educativa, con el fin de encontrar un ambiente lúdico que faciliten la adquisición del

conocimiento de la educación cultural, lo que permite abordar el tema de innovación, se tiene en cuenta que en la institución educativa en la que se realiza la investigación no se usa gamificación como estrategia educativa.

La asignatura de educación cultural es importante al igual que las demás materias, el conocimiento del país, su turismo cultural y natural es de gran importancia para sentirnos orgullosos de ser ecuatorianos pero que muchas veces por ser temas teóricos los estudiantes no le ponen el debido interés, están aburridos de realizar actividades tradicionalistas, con esta consideración, la presente investigación es significativa, se centra en la gamificación como estrategia educativa, usa elementos del juego que ayudan a captar la atención de los estudiantes deja de lado las clases tradicionales, incrementan su participación y disposición consciente al aprendizaje, lo que favorece y facilita la comprensión, adquisición y aplicación de conocimientos en la cultura general que se tiene.

El objeto de estudio es la gamificación, considerada como una herramienta que se fundamenta en la utilización de juegos para el mejoramiento del compromiso y la motivación de los estudiantes, y el campo de estudio las estrategias para el aprendizaje donde se incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso, esta particularidad nace desde el sector empresarial, en los últimos años, contribuye con varias temáticas con relación a la educación. Es así que, los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para el desarrollo de diferentes habilidades, principalmente de inteligencia emocional y social.

El interés por efectuar el estudio surge de la necesidad por ahondar en el análisis de estrategias educativas innovadoras, asociadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación, que faciliten a los estudiantes aprendizajes significativos.

Es importante abordar el tema de las estrategias educativas, específicamente la gamificación porque es un mecanismo de trabajo dinámico, en el que el estudiante asume un rol protagónico, participativo y, con la adecuada planificación de parte

de los Docentes, logra asimilar aprendizajes y desarrollar las destrezas con criterio de desempeño.

Existe factibilidad para desarrollar el trabajo de investigación porque se tiene acceso a información actualizada, válida, pertinente que permite realizar un estudio a profundidad de la problemática; asimismo, se cuenta con acceso a la Unidad Educativa como Docente; y, se tiene la autorización de los Directivos de la Institución y los Padres de Familia/Representantes de los estudiantes que intervienen en el proceso investigativo.

Como beneficiarios de la investigación están los jóvenes, quienes acceden a un trabajo con estrategias innovadoras, los docentes que tienen la oportunidad de utilizar metodologías activas y poner en práctica sus habilidades en el manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como la comunidad educativa que cuenta con mejores aprendizajes y personas con habilidades que les permitan desenvolverse en la cotidianidad.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Juego e importancia en la educación

El juego es un procedimiento que requiere previa organización, participantes y objetivos; llevado a campos de entretenimiento, potencia la relación de amistad y fraternidad entre los participantes; las actividades lúdicas adquieren relevancia en el proceso enseñanza – aprendizaje cuando se planifican, ejecutan y evalúan en concordancia con los objetivos previamente diseñados.

Las neurociencias han demostrado que el juego es mucho más que una forma de diversión. Es común que, en los niveles iniciales, los niños y niñas aprendan mediante juegos, pero este es un recurso que se pierde a medida que se avanza en el grado de educación. Pero, ¿qué pasaría si la herramienta del juego se utilizara en todos los niveles educativos. El juego brinda maneras de aprender diferentes a las tradicionales, aportan tanto desde lo educativo como desde lo personal y social. (López, 2016)

De acuerdo a la etapa en que se encuentre el estudiante, se emplean los juegos como herramienta principal o se los emplea de manera adicional, coyuntural, transversal en el proceso, lo cierto es que, el juego es un elemento indispensable para que los estudiantes asuman interés y se involucren en el aprendizaje, previo a la aplicación se requiere una adecuada planificación.

La importancia del juego en la educación, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los educandos pues, a través de él, indagan sobre el mundo que les rodea, por lo que la pedagogía que se utiliza las instituciones educativas, recurre al juego con fines educativos; está relacionado con el crecimiento, la creatividad y las relaciones del docente, se siente bien y se expresa con libertad, se relaciona socialmente y adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.

Fomentar la curiosidad innata del ser humano es el mayor reto que tienen los educadores frente a los estudiantes; desde tempranas edades se enseña cómo

pensar, no qué pensar, y ese es el trabajo de los docentes. Hasta hace poco más de diez años, esto solo se hacía en las primeras etapas, vincular el juego al ocio y al tiempo libre. Con el paso de los años, el juego se ha hecho protagonista de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje porque potencia las habilidades de los estudiantes. (Aula Abierta, 2020)

Juegos Serios

La estrategia de gamificación está inserta en los llamados *serious games* o “juegos serios” son juegos diseñados con un propósito formativo más que para fines de entretenimiento. La expresión “serio” se refiere a aquellos juegos que se utilizan en el sector educativo, científico, en la atención médica, planificación urbana, ingeniería y política, principalmente. (Bazán, 2020)

El término fue acuñado en 1970 por Clark C. Abt, investigador estadounidense y autor del libro *Serious Games* (Viking Press, 1970) en donde Abt explora las diferentes formas en las que los juegos se incluyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje sin eliminar la diversión y el placer. (Diez, Bañeres, & Serra, 2017)

Los *serious games* son una potente herramienta para las instituciones que emplean elementos propios de la gamificación para generar una experiencia positiva y didáctica sobre algo que, a priori, no lo es.

La finalidad principal es que se cumpla el objetivo que la institución se plantee de una forma amena, como, por ejemplo, el manual de bienvenida, el aprendizaje de un determinado protocolo de actuación, o simplemente transmitir los valores de la marca y reforzar el branding. (Hernández & Collados, 2020)

Los juegos serios están pensados para enseñar. Se trata de videojuegos y aplicaciones con un trasfondo didáctico. Se pretende que los usuarios de los *serious games* aprenden a la vez que se divierten, lo que se traduce en una experiencia doblemente positiva:

- Por un lado, la institución o centro de formación cumple su objetivo con éxito al lograr una mayor tasa de éxito.
- Por otro, el alumno realiza un aprendizaje eficaz, puesto que adquiere y retiene conocimientos de forma rápida y sencilla. Además, gracias al empleo de elementos multimedia, los retiene por más tiempo.

La transformación digital de las instituciones pasa, también, por la digitalización de procesos y mecanismos internos como la formación de los empleados.

Apostar por los serious games aporta un valor añadido en el actual contexto digital (Bazán, 2020)

Ámbitos de aplicación

Los juegos conocidos como “juegos formativos” son especialmente eficaces para el aprendizaje de habilidades concretas, por ejemplo, para aprender un idioma o matemáticas. En la formación profesional, también, ha proliferado su uso ya sea para el desarrollo de competencias de comunicación y liderazgo, como para el desarrollo de proyectos de innovación. (Falcón, 2018)

A pesar de que hay un gran prejuicio sobre el uso de videojuegos, las estrategias lúdicas propias de los *serious games*, del Aprendizaje Basado en Juegos o la gamificación, permiten a los docentes enganchar a sus alumnos con los contenidos educativos, de esta manera los alumnos aprenden divirtiéndose.

Sin embargo, los beneficios de los videojuegos incluyen el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo. Los videojuegos facilitan el aprendizaje de los contenidos educativos y el desarrollo de habilidades cognitivas. (Bazán, 2020)

Gamificación

En el proceso pedagógico es indispensable que el docente use y cree nuevos y diferentes modelos, metodologías, técnicas en el aula que aporten a la educación

y que sirvan para cubrir las necesidades de los alumnos a fin de lograr que el aprendizaje sea significativo, De esta manera nace la gamificación, que se conoce como una de las técnicas que utiliza el juego como recursos didáctico, cuya aplicación ayuda a desarrollar las destrezas y habilidades que generen procesos de retroalimentación entre compañeros de estudio, lo que se comprueba con el progreso de los conocimientos en solución de problemas, llega a complementarse en actividades difíciles en procesos mucho más sencillos y de fácil comprensión (Contreras , 2017).

Elementos del juego en la Gamificación

Para comprender de mejor manera la gamificación en el ámbito educativo es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013):

- La Base del juego: Se refiere a la información que se desea transmitir y la existencia de un reto que motive al juego, instauración de normas de juego, la interactividad y el *feedback*.
- Mecánicas: Son los niveles o insignias, recompensas que gana el jugador para fomentar los deseos de superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto o aprendizaje.
- Estética: Utilización de imágenes gratificantes para el jugador.
- Idea del Juego: Objetivo que se pretende alcanzar, que a través de las mecánicas de juego el jugador recibe la información.
- Conexión juego – jugador: Juegos no tan fáciles que aburran ni tan difíciles que frustren al jugador.
- Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, según la motivación.
- Motivación: La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego.
- Promover el aprendizaje: Aprendizaje a través del juego.
- Resolución de problemas: Objetivo Final del jugador, es decir, llegar a la meta, superar los obstáculos.

Tipos de jugadores

La clasificación de un sistema RAMP que establece (Andrzej Marczewski, 2013) a partir de cuatro ejes (relación, autonomía, maestría y propósito) con seis tipos de jugadores:

- **Socializadores:** Motivados por la relación, quieren interactuar con otros y crear conexiones sociales.
- **Espíritus libres:** Motivados por la autonomía, quieren crear y explorar.
- **Triunfadores:** Motivados por la maestría, buscan aprender cosas nuevas y mejorar, quieren desafíos que superar.
- **Filántropos:** Motivados por el propósito y el significado. Este grupo es altruista, quiere dar a otras personas y enriquecer las vidas de los demás de alguna manera sin esperar recompensa.
- **Jugadores:** Motivados por las recompensas. Hacen lo que sea necesario para conseguir las recompensas del juego. Buscan el beneficio propio.
- **Disruptores:** Motivados por el cambio. En general, quieren perturbar el sistema de juego, ya sea directamente o a través de otros usuarios para forzar un cambio positivo o negativo.

Herramientas de gamificación

Para la correcta aplicación de la gamificación en la educación se hacen uso de diferentes aplicaciones y software que la potencian, entre otros, se citan los siguientes:

@MyClassGame que es una plataforma web cuyo objetivo principal es ayudar a que cualquier docente se anime a utilizar metodologías como Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo y Metodología Agile utilizar estrategias de Gamificación para enganchar y motivar al alumnado. Se trata de una herramienta que se utiliza en cualquier nivel, ámbito y contexto educativo. Además, una de sus ventajas es que, si se accede a través de una cuenta Google, el usuario importa

sus cursos de Google Classroom con todos los alumnos registrados. (Coello & López, 2018)

Ta-Tum se trata de una plataforma para el fomento de la lectura. Disponible para iOS, Android y Chrome, propone acercar la lectura a los estudiantes a través de la gamificación: ingresar en la Escuela Avante, formada por seis detectives que guían a los alumnos hasta convertirse en investigadores literarios. Tienen acceso a una biblioteca con multitud de títulos y personalizar e interactuar con los libros. (Coello & López, 2018)

Genial.ly herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo, y dentro de este software se realiza *Escape room* en el que se plantea un misterio que el alumno resuelve, convirtiéndose así en protagonista de una historia (narrativa) que le conduce a través de distintos retos o pruebas en los que tiene que utilizar sus habilidades y conocimientos.

Gamificación como estrategia educativa

La labor educativa en la actualidad requiere que el docente maneje técnicas y actividades, que le permita desarrollar las destrezas en los alumnos, estas están organizadas de tal manera que la actividad práctica y cognoscitiva del estudiante se encamine hacia la asimilación del contenido, para lograr los objetivos de enseñanza propuestos. La diversificación en los métodos de enseñanza y las estrategias educativas que los docentes han implementado están de acuerdo a las realidades de los estudiantes, porque en las aulas existe una diversidad de formas de aprendizaje. Una de las herramientas que permite apoyar y motivar el trabajo en el aula es la gamificación (Gómez, 2020).

La gamificación en su obra *Gamification by Design* la definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (Zicherman & Cunningham, 2011). Al aplicar este tipo de herramienta dentro del ámbito educativo permite la obtención de la

mejora en la atención y los resultados, porque resulta atractivo al alumno, aumenta su motivación y la predisposición para aprender lo que facilita de alguna manera la labor del docente.

Dentro de la gamificación como estrategia educativa es necesario hacer referencia a las estrategias educativas de las primeras edades, al primer encuentro con los sistemas escolarizados, en los cuales, las maestras de estos primeros niveles se encargan de lograr que los niños adquieran formas de socialización en los espacios educativos, y conductas escolarizadas con el uso de recursos lúdicos. En el estudio de (Martínez & Pineda, 2018)

En las primeras edades aprender con juegos es un recurso que da muy buenos resultados, permite activar regiones del cerebro que aumentan la motivación y el deseo de seguir con el aprendizaje, eliminar las clases tradicionales con actividades cooperativas que lo relacionen con situaciones reales, aplicar el juego, incorporar desafíos, pasos, metas y recompensas hace que las clases sean más significativas para los estudiantes.

La gamificación es entonces un proceso de mediación en la educación, desde preescolares hasta la educación superior, esta herramienta permite que las partes rompan las tensiones preexistentes y de distanciamiento, que culturalmente se han instalado, es así como los profesores y alumnos entran en una sinergia de trabajo mutuo, que estimula la curiosidad, la experimentación, la investigación, la imaginación, la expresión, la comunicación, el soñar y la creación. Con la gamificación se estimula la participación de los estudiantes, la retroalimentación es permanente, incentiva la perseverancia, el aprendizaje es más significativo, los resultados son más medibles, ayuda a la alfabetización digital, promueve los aprendizajes autónomos, la competitividad y la colaboración (Iquise & Rivera , 2020)

Para aplicar la gamificación los docentes realizan el análisis y la selección de las actividades que están enmarcadas en los intereses y necesidades de los estudiantes, para que tengan los resultados deseados.

Se toma la sugerencia de (Mariscal, 2018) en la que se proponen quince pasos que se cubre a la hora de incorporar la gamificación como parte de un estilo de trabajo o de diseñar un proyecto de gamificación. Es bueno entonces recordar de antemano algunas ideas claves sobre el juego, que son útiles para aplicar a otros entornos, como lo hace la gamificación.

- El juego es un fenómeno natural para aprendizaje y desarrollo de las especies más evolucionadas. De lo cual, no cabe duda pues se juega desde que nace es la manera natural de entender e interpretar los estímulos sensoriales a los que se expone el bebe, y esos estímulos se hacen más complejos en la medida que se llega a la edad adulta, se llega a perderse algunas capacidades o condiciones con la madurez, pero el uso de técnicas lúdicas nos mantiene atados a la curiosidad original esa que es innata en los niños.
- El ser humano es la especie con mayor capacidad para crear y rediseñar su juego. Así pues, la tendencia natural de jugar, se modifica artificialmente para sacarle un mayor partido. La gamificación es un espacio de construcción en libertad y para la libertad creativa y el repensar.
- Nadie entra en un juego para perder. Si el jugador no siente progreso, desarrollo o crecimiento de personalidad y autoestima, tiende a dejar el juego. El juego comienza con la esperanza de ganar.
- En la gamificación al ser aplicada en espacios de aprendizaje no se olvida que la finalidad no es el juego sino la formación y el crecimiento de quien juega objetivos como ganar o sentirse superior al resto son desviaciones del interés final de la educación en la aplicación de esta estrategia, eso sí ha de ser un progreso continuo y sostenido en donde se rompa con la monotonía y el estancamiento propio de los juegos que no representan retos o niveles superiores de esfuerzo, la intención ha de ser una continua superación donde el estudiantes tal vez con el uso de rubricas evaluativas se observa cómo sus propias capacidades y talentos van en crecimiento y desarrollo.
- Diferentes personas, diferentes formas de ganar.
- El juego impulsa el desarrollo del potencial de cada jugador. Este potencial se refiere a diferentes competencias o dimensiones, así que no todos

obtienen el mismo tipo de ganancia en el juego. Es decir, el diseñador de un proyecto de gamificación no se centra en un único estudiante, ofrece distintos hitos y alcances según sus capacidades, la máxima ha de ser todos son ganadores no hay un único ganador pues cada quien según sus logros lucha contra sí mismo su peor obstáculo son las limitaciones personales que se imponga uno mismo, la ciudadanía, por ejemplo, como resultado de la formación es un concepto serio que es gamificado para que cada día el participante se sienta así mismo más cerca de la meta ser llamado ciudadano, pero eso es un concepto que es autoevaluado.

- El buen juego se diseña con la atención centrada en los jugadores. Esto es una consecuencia clara de lo anterior, ¿Que potencial puede o quiere desarrollar cada jugador? ¿Qué les motiva? ¿Qué descubren de sí mismos? Y es todo un acto complejo que requiere disciplina y conocimiento empático de cada uno de los participantes por parte del diseñador.
- La atención que los jugadores ponen en la diversión se supera a la que ponen en los esfuerzos del juego. Por ejemplo, si juegas un partido pones más atención en cómo va el partido y en los goles que en el cansancio o en el dolor por los golpes.
- En el juego el modo en que se procesa personalmente lo que ocurre es más importante que lo que ocurre. No se gana o se pierde se tiene la sensación de ganar, perder, jugar o colaborar. Un ejemplo, suelen ser la medalla cuando se da entre equipos que compiten entre pares. Paradójicamente en el momento, la medalla de plata deja sensación de perdedor frente al oro y la de bronce de ganador del derecho al podio.
- La comunicación es clave en el juego. Consecuencia de las presunciones anteriores es importante cuidar los flujos de información entre el juego y los jugadores y entre estos entre sí. El daño que hace una propagación de un mensaje incorrecto, en lenguaje la propagación de mensajes deforma el mensaje original y por lo tanto, complica la relación entre el grupo.
- Todo juego se apoya en tendencias naturales instintivas de comportamiento de la especie. Son comportamientos orientados a estimular la práctica y mejorar ciertas capacidades evolutivamente útiles para la supervivencia de esa especie: lanzar, correr, perseguir objetivos móviles. Lo importante es

que se logre fijar los elementos, con los cuales, se desea que se evolucione o se fije es una marca o hito importante que no se deja al azar, es por ello que las metas de las enseñanzas son estimulantes, espacios para fijar herramientas de trabajo y logros.

- El juego tiene sentido para el jugador. Los seres humanos buscan un sentido en sus acciones. Sencillamente cuando se consigue sentido o se reconoce un avance, se motiva un crecimiento y un interés en el que hacer, es así como se mantiene el interés y se desarrollan nuevos intereses ese tipo de dimensiones no contempladas o previstas que hacen del juego un interés y en sentido final articulado con las metas u objetivos de enseñanza.
- Unas metas bien definidas y medidas de avance con respecto a ellas incrementan la tendencia de las personas a alcanzarlas.
- El jugador siente que su acción afecta al resultado. Para que el jugador tenga sensación de desarrollo tiene que ser consciente de que los resultados están en relación con su actuación. Si no es así tiende a dejar de actuar. Lo importante es que el estudiante entienda que en sí mismo es una acción que el proceso educativo solo se detiene si no hay una verbalización de la situación de aprendizaje.
- El juego es individual o social, individualmente ser útil para el desarrollo, pero es el aspecto social el que determina estabilidad en el tiempo.
- La existencia humana se compone de realidad y fantasía, en el juego también. Negar alguna de estas partes es mutilar la visión de la vida misma. En la obra de Karl Popper en busca de un mundo mejor se valora como este filosofo coloca una importante carga en la identificación de tres mundos en, los cuales, destacan las acciones físicas de un primer mundo de sensorial sensible que es un mundo físicamente constituido y de los otros dos mundos en particular se nombra a ese que tiene que ver con los imaginarios, pues es ese espacio de las elucubraciones mentales en las que la imaginación en libre albedrio se aproxima a los sueños y pensamientos superiores.
- El juego es algo muy serio. Contrariamente a lo que se piensa el juego desde dentro es algo importante para los participantes, en el mundo del juego se cambian las percepciones y valores habituales, algo que parece simple, es vital.

- En la gamificación intervienen tres elementos fundamentales, las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

Las dinámicas de acuerdo a (Herranza, 2013) se relacionan con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante.

Las mecánicas son reglas que aportan a los usuarios retos y caminos, por el cual, se transita y llegar con éxito hacia la meta.

Los componentes se encuentran asociados a los dos anteriores y depende de la creatividad como se desarrolle el juego. Se tiene muy en cuenta que el juego es un producto acabado y que muchos de ellos solo dan diversión, y la gamificación parte de un contenido didáctico propicia a que estos sean significativos, desarrollen diferentes habilidades, esto posibilita que se logren metas, se tiene control sobre su propio aprendizaje y que este sea más atractivo.

La importancia de la tecnología en la gamificación favorece los procesos formativos, sobre todo en la actualidad que los estudiantes se han tenido que adaptar a la nueva normalidad de enseñanza.

La gamificación en el aula permite formular un objetivo claro, ambientar las actividades con una narrativa, establecer normas de aplicación, mejorar el comportamiento y la participación, corregir los errores.

Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje

Primero se define el aprendizaje como un cambio de conducta, que surge de un conjunto de actividades e interacciones intencionadas, cuyo resultado es el aprendizaje. Esta transformación de la conducta es el resultado de un “proceso” en el que intervienen diversos factores relacionados con las dimensiones de “enseñar” y “aprender”, y es de donde surge la frase del proceso de enseñanza-aprendizaje, (IICA, 2016) El proceso de enseñanza - aprendizaje se concibe como la ciencia que estudia la educación como un proceso consciente, organizado y dialéctico de apropiación de contenidos construidos en base a la experiencia, en el cual, se

producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad.

Este proceso es el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo. Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales, se diferencian por sus funciones. (Barroso & Otros, 2015)

El profesor estimula, dirige y controla el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

El proceso de enseñanza aprendizaje se define como el espacio en donde, el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje, donde los alumnos son 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, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida, promueve su autonomía y su capacidad de aprender.

Gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de Educación Cultural y Artística

La gamificación, planteada como una estrategia metodológica en la Asignatura de Educación Cultural y Artística, es una alternativa en estos momentos en que la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia del coronavirus COVID-19 ha generado cambios trascendentales en la forma de enseñar y aprender, los docentes se adaptan a la nuevas realidades, necesidades y preferencias, además, se utiliza diferentes metodologías para conseguir estudiantes participativos, motivados y que sean ellos mismos quienes potencien su aprendizaje autónomo, por medio de la indagación y uso de las Tics (tecnologías de la información y la comunicación). (Contreras , 2017)

Esta estrategia metodológica e encuentra actualmente en todos los niveles educativos y diferentes áreas del conocimiento, pero muy pocos estudios en la asignatura de Educación Cultural y Artística en el que se enfoca este trabajo de investigación.

El objetivo enmarca en el desarrollo de habilidades, les ayuden a resolver problemas de forma analítica, el uso de la retroalimentación y el aprendizaje por medio de los juegos, fomenta el incremento por la sana competencia incorporación de reglas, resultados cuantificables y parámetros entretenidos dentro de la educación que los hagan ser verdaderos protagonistas, favorece la creación de un clima de aula motivador y propicio del aprendizaje innovador en los centros escolares, rompe con la educación tradicional (Ortíz , Jordán , & Agredal , 2018)

Con una adecuada planificación curricular, los docentes adaptan la estrategia al ámbito educativo, incentivar la participación de los estudiantes que, mediante actividades lúdicas, con respaldo de internet, asuman un protagonismo en la construcción de sus aprendizajes e interactúen de manera adecuada en la consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística.

Los beneficios que promueve la gamificación en los procesos educativos se describen a continuación:

- Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes.
- Proporciona información al docente del curso.
- Fomenta las relaciones entre parejas y equipos de trabajo.
- Promueve instancias de aprendizaje activo
- Mejora el aprendizaje de los estudiantes
- Motiva a los estudiantes para participaciones activas en clase.

Es evidente la importancia del presente estudio, enfocado en la gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza – aprendizaje de educación

cultural artística para estudiantes de décimo año, se orienta a la atención, compromiso y participación de los alumnos en las actividades cotidianas de estudio, mejora la comunicación y el enriquecimiento de los conocimientos para retener a largo plazo y hacer uso de los mismos de manera más provechosa y significativa con algunas herramientas interactivas. (Contreras , 2017) Es así que, el uso de nuevas plataformas de aprendizaje permite la interacción entre los estudiantes y hace fácil que se incluyan herramientas adicionales como material en distintos formatos como videos, audios, juegos, entre otros.

En este sentido, se asumen como dimensiones e indicadores las referidas al proceso de enseñanza – aprendizaje; su planificación, ejecución y evaluación; mientras que, para la gamificación se desglosa en estrategias metodológicas, paradigmas educativos y el diseño, implementación y valoración del impacto de la estrategia en los Décimos Años de Educación General Básica.

Estas dimensiones e indicadores confluyen en el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación como un aspecto central, eje de las variables de la investigación y del que se derivan la capacitación, auto capacitación y uso que den los docentes de Décimo Año de la Asignatura de Educación Cultural y Artística para planificar, ejecutar, monitorear, evaluar las técnicas y estrategias que se emplean con la gamificación.

1.2. Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo tiene como esencia "aprender de otros y comprender la propia mente", por esta razón, en un proceso de trabajo colaborativo, los participantes trabajan en grupos desarrollan roles que se relacionan, complementan y diferencian para lograr una meta común. Para lograr colaboración se requiere de una tarea mutua, en la cual, los participantes trabajan juntos para producir algo que no producen individualmente, o que tardarían más tiempo en lograrlo.

Elementos del aprendizaje colaborativo

Los elementos básicos del trabajo colaborativo son:

- Una meta común
- Un sistema de recompensas (grupal e individual)
- Respuestas distribuidas
- Normas claras
- Un sistema de coordinación
- Interdependencia positiva
- Interacción
- Contribución individual
- Habilidades personales y de grupo
- Autoevaluación

La utilización de un entorno de aprendizaje colaborativo asistidos por computadoras permita modificar el modelo tradicional de enseñanza, para llevarlo a un modelo más activo basado en la construcción del conocimiento, fortalece el trabajo colaborativo en las actividades de clase, (Cobos & Soria, 2012)

Al diseñar un entorno de aprendizaje colaborativo se considera aspectos tales como los estilos de aprendizaje, los modelos educativos y las propias tecnologías de la Información y comunicación, (Muñoz & Valcàrcel, 2012)

Estos tres aspectos son detallados a continuación: Estilos de aprendizaje: no todas las personas aprenden o generan su conocimiento de la misma manera, es por eso que se ofrece distintos recursos que permitan al usuario, elegir la fuente y el medio de información que más le convengan. Así como la correcta integración dentro de los equipos de trabajo y las tareas específicas asignadas a cada miembro. Modelos educativos: elegir el modelo que ofrezca mejores resultados al entorno diseñado, y que permita a cada estudiante, generar conocimientos mediante la investigación de temas, los cuales, se plantea un reto a su intelecto de manera que sea factible el contrastar resultados con otras personas.

Técnicas y tecnologías de la comunicación: se busca un punto común, por el cual, distintos estudiantes se comunican de manera óptima entre sí, sin importar las

distancias geográficas, o la sincronía en el tiempo. El seleccionar una estrategia metodológica apropiada para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta, el aprendizaje no se da solamente por poner en práctica una determinada tecnología, sino también, por una planificación cuidadosa por parte del docente en la aplicación de la estrategia a utilizar en relación al objetivo a lograr.

El adecuado manejo de la tecnología que cuenta tanto el facilitador como el participante de estas experiencias y el soporte adecuado que brinda la institución educativa permite sacar el máximo de provecho de estas prácticas.

1.3. Estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje

Estrategia

La estrategia es un conjunto de acciones planificadas que integran los principales objetivos según (Estrada, 2020) que se desean alcanzar, establece una secuencia coherente con las acciones a realizar, ayudan a poner en orden los recursos de una institución, con el fin de lograr una situación factible, además, define una base continua, con propósitos ampliamente concebidos. Las estrategias, se consideran de forma previa, como guías para la acción, que permiten al docente organizar su plan de estudio con el fin de fortalecer las competencias de los estudiantes y que le sirva de guía en la implementación de las diferentes acciones a desarrollar dentro de los salones de clase.

Estrategia docente

Llamada, también, estrategia instruccional, según lo establecido por Mendoza (2018) es aquella utilizada por el profesor durante los diversos momentos o fases de la clase a fin de lograr la eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde, se evidencie la participación activa del estudiante dejan así, de ser un sujeto tradicionalmente pasivo, analiza los contenidos obtenidos en clases y poniéndolos en práctica ante la sociedad en cualquier circunstancia o contexto, es

decir, el estudiante aplica el conocimiento en las situaciones personales, académicas o laborales.

Estrategia Educativa

Las estrategias educativas se definen como los recursos o procedimientos que emplea el docente como promotor de la enseñanza con la finalidad de promover aprendizajes significativos. Estas estrategias son, también, directrices con las que se ejecuta el proceso educativo, que se compone de varias fases, relacionadas con los objetivos que se pretenden alcanzar para cumplir con una planificación concreta. Villalobos & López (2004) “Se refieren al procedimiento adaptativo mediante el cual, se organiza secuencialmente la acción a fin de conseguir las metas previstas. La estrategia es la manera de concretar el curso a seguir para el logro de los objetivos educativos” (p. 75)

Con las estrategias se generan vínculos entre la teoría y la práctica, potencializan el aprendizaje de los estudiantes. Con ello, el aprendizaje se convierte en la construcción de conceptos, significados, comprensión de la realidad y las estrategias son un soporte en este proceso personal de aprendizaje. (Villalobos & López, 2004)

Las estrategias son como “procedimientos (conjunto de acciones) dirigidos a cumplir un objetivo o resolver un problema, que permita articular, integrar, construir, adquirir conocimiento en docentes y estudiantes en el contexto académico”. Díaz & Hernández (2017)

El empleo de estrategias adquiere relevancia en función del contexto educativo, son cada vez más importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en un mundo con abundante información que se transforma en cortos periodos, es importante enfatizar en el cómo enseñar, antes de qué hacerlo; y hacer hincapié en los mecanismos que se emplea para despertar y motivar el interés de los docentes. De esto se desprende la necesidad de emplear estrategias asociadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación que posibilitan la presencia de

diferentes recursos tecnológicos digitales con los que los docentes se apoyan para la consecución de los objetivos propuestos. Díaz & Hernández (2017)

Ante las nuevas tecnologías existentes, se nota claramente la necesidad de emplear adecuadamente las estrategias educativas, para ser aplicadas en el aula y así dotar al maestro de nuevas herramientas para fomentar una cultura de paz y constructivismo (UNESCO, 2017) En la nueva sociedad de la información y el conocimiento, se plantean varias alternativas para que el aprendizaje sea efectivo, sin dejar de lado los enfoques constructivistas, conductistas o cognitivistas, se conforma la socio formación entre docentes y estudiantes que participan activamente de diferentes actividades. (Tobón, 2015) Sostiene que “estas estrategias se relacionan con la utilización de la tecnología y la globalización de la información mediante actividades conjuntas y bien articuladas” (p.68)

Estrategia de Enseñanza

La enseñanza radica principalmente en proveer apoyo al estudiante en su actividad constructiva según Vargas (2020), desde este punto define la estrategia de enseñanza como “todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se le proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (p.70)., es decir, todo lo que el docente usa (procedimientos, recursos) para hacer más fácil el aprendizaje del alumno. Por su parte Flores, y otros, (2017), aseguran que son un conjunto de habilidades que cada docente aplica para enseñar, en búsqueda de solucionar problemas.

También, las estrategias de enseñanza son definidas por Ortega, y otros, (2014), como procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos, es decir, son los procedimientos utilizados por el profesor, en el cual, se considera las necesidades de los estudiantes, por otra parte, Tobón (2006) las considera “como un conjunto de acciones, que se proyectan y ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito” (p.166). Con ellas los estudiantes aprenden a reflexionar sobre la construcción de significados, la responsabilidad en la estructura y el proceso para

obtener los conocimientos (Ortega, y otros, 2014)

Clasificación de las estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza, se clasifican en: Pre-instruccionales (al inicio), Co-instruccionales (durante) y Post-instruccionales (al término) según Isaza, Preciado y Vargas, (2016); Marcos, (2018); Olovacha, (2015); Ortega, y otros, (2014); y Vargas, (2020) y estas, se describen, a continuación:

- 1. Estrategias de enseñanza Pre- instruccionales.** – La finalidad de esta estrategia es que el estudiante, se platee objetivos y metas, sobre la asignatura y su finalidad, que sirven como medio de verificación para el docente. Las estrategias pre – instruccionales contemplan:
 - **Objetivos:** Direccionan las acciones y el esfuerzo para el punto de llegada.
 - **Organizadores previos:** Introducción al contexto para activar conocimientos previos con la finalidad de mejorar el aprendizaje.
 - **Señalizaciones:** Sirven de guía de la información relevante, permiten la organización de esta información.
 - **Conocimientos previos:** uso de estrategias (lluvia de ideas, preguntas, etc.) para activar conocimientos previos, que sirven de punto de partida para el nuevo aprendizaje.
- 2. Estrategias de enseñanza co-instruccionales.** - Sirven de apoyo al contenido curricular en el desarrollo de la enseñanza, estas identifican: información relevante, conceptualizan contenidos, estructuran su organización e interrelaciona los mismos, contribuyen a mantener motivados y atentos a los estudiantes. Las estrategias co – instruccionales contemplan:
 - **Las ilustraciones:** Ayudan a la codificación visual del contenido.
 - **Organizadores gráficos:** Apoyan a la codificación visual y semántica del contenido.
 - **Preguntas intercaladas:** Conservan la atención, promueven la asimilación y obtención del contenido, contribuyen a la retención y la

identificación de información relevante.

- Mapas y redes conceptuales: Facilitan el almacenamiento de ideas e información.

3. Estrategias de enseñanza Post – instruccionales. – Se emplean luego de desarrollo de la enseñanza, para que el alumno adquiera una postura crítica de lo aprendido. Las estrategias post – instruccionales contemplan:

- Promoción de enlaces: Creación de vínculos entre conocimientos previos y nuevos.
- Resúmenes: Obtención de la información relevante del desarrollo del aprendizaje.
- Analogías: Traslado del nuevo aprendizaje a un contexto conocido con la finalidad de relacionar los conocimientos nuevos, analizar la semejanza de los conocimientos previos.

Estrategias de Aprendizaje

La estrategia de aprendizaje es un conjunto de acciones, que permite que el alumno seleccione e integre para la consecución de un objetivo lo que facilita la adquisición de nuevos conocimientos según los autores Isaza, Preciado, & Vargas, (2016); Marcos, (2018); Olovacha, (2015); Ortega, y otros, (2014); y Vargas, (2020)

La estrategia de aprendizaje, se orienta a incidir en la forma de selección, organización e integración del nuevo conocimiento e incluso en la motivación y estado afectivo del estudiante, para que este adquiera con eficiencia el aprendizaje auténtico (Alto nivel de pensamiento, conocimiento profundo sobre la temática, relación del nuevo conocimiento con el mundo real, desenvolvimiento verbal y social).

Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se clasifican de las estrategias de aprendizaje descritas (Vargas, 2020) son:

- 1. Estrategias de ensayo.** Implica la repetición del contenido (elaboración de ejercicios, tomar nota, etc.)

2. **Estrategias de elaboración.** Consiste en crear conexiones entre lo conocido y lo nuevo (resumir, analizar, poner en términos que entienda).
3. **Estrategias de organización.** Organiza la información de tal forma que recuerde, se apoya en organizadores, resúmenes, subrayados, mapas conceptuales, etc.,
4. **Estrategias de control de la comprensión.** Consiste en planificar la forma de aprendizaje (cantidad diaria de lectura, materias, etc.), la regulación (regirse por un horario).
5. **Estrategias de apoyo o afectivas.** Consiste en mejorar el aprendizaje con el perfeccionamiento de las condiciones en las, que se origina, es decir, mantener la atención, concentración, uso adecuado del tiempo, etc.

1.4. Educación Cultural y Artística y el Patrimonio del Ecuador

El arte permite expresar ideas, emociones a través de las diferentes expresiones que engloban a la asignatura de Educación Cultural y Artística, facilita el desarrollo integral de los niños y jóvenes, enriquece y realiza un gran aporte cognitivo en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes. La cultura y las artes tienen un papel significativo en la vida de las personas promueve experiencias y aprendizajes esenciales a nivel intelectual y creativo, personal y social (Mejía , 2014).

Las instituciones educativas disponen de autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y concreción del currículo, la adaptación a las necesidades de los estudiantes y a las características específicas de su contexto social y cultural. Los docentes de la institución educativa desarrollan las actividades de acuerdo a las programaciones didácticas elaboradas. Al existir esta flexibilidad y por el bienestar de los estudiantes se aplica la gamificación en las aulas en el área de Educación Cultural y Artística, y desarrollar los aprendizajes básicos, imprescindibles, los deseables (Vinueza , Calispa , & Campo , 2019)

Enseñanza – aprendizaje de Educación Cultural y Artística

Esta asignatura refuerza el aprendizaje, aumenta el interés incrementa la percepción del entorno, genera la flexibilidad de pensamientos, aumenta la seguridad y autonomía, a pesar de que en décimo año solo se tiene dos horas clase semanales.

Según la guía del Ministerio de Educación (2021), el área de Educación Cultural y Artística se concibe como un espacio que promueve el conocimiento, la participación en la cultura y el arte contemporáneos, que está en constante diálogo con las expresiones culturales locales y ancestrales, con la intencionalidad clara de fomentar el disfrute, el respeto por la diversidad de costumbres que hacen vida en la nación, además, de las formas de expresión que hacen parte del acervo patrimonial.

Continua el documento guía del ministerio e indica que se construye a partir de una serie de supuestos que se han de tomar en cuenta para la interpretación de los distintos elementos curriculares, entre los cuales, se determinan los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño y estándares de aprendizaje que, en su conjunto, definen la Educación Cultural y Artística (2016), como un área, en la que se enumera las siguientes:

- Centrada en la vida cultural y artística contemporánea.
- Basada en el trabajo por proyectos que integran distintos aspectos y disciplinas de las artes y la cultura (música, cine, artes visuales, teatro, danza, fotografía, gastronomía, lengua, creencias, artesanía, entre otros)
- Vinculada a aprendizajes de otras áreas, a las que contribuye a través del diseño y desarrollo de proyectos específicos.
- Atenta a la cultura del entorno próximo, pero también, a las hibridaciones propias de un mundo globalizado y las opciones que proporciona el arte comunitario.
- Caracterizada por la acción y la participación.
- Pendiente de las capacidades expresivas y los saberes que los estudiantes adquieren fuera de la escuela y aportan en el momento de su escolarización.

- Facilitadora de espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional.
- Generadora de espacios de inclusión que contribuyen al desarrollo armónico e integral de los estudiantes.
- Capaz de revalorizar los saberes culturales y artísticos ancestrales, propios de cada región del país, como recursos a través de los cuales, reconoce y respeta la diversidad cultural del patrimonio, contribuye a su conservación y renovación.
- Desde esta perspectiva, el área de Educación Cultural y Artística (2016), contribuye directa y decisivamente al desarrollo y adquisición de las habilidades definidas en el perfil de salida del Bachillerato, pues permite a los estudiantes:
 - Comunicar emociones e ideas mediante el uso de distintos lenguajes artísticos.
 - Interesarse y participar activamente de la vida cultural y artística de su entorno, permite reconocer la riqueza que supone vivir en una sociedad intercultural y plurinacional.
 - Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo mediante la apreciación y el análisis de producciones culturales y artísticas de distintos géneros y culturas.
 - Disfrutar e integrar las actividades culturales y artísticas contemporáneas en su vida personal y laboral.
 - Valorar el patrimonio cultural propio y universal, incentiva, al mismo tiempo, nuevas creaciones.
 - Percibir, analizar, experimentar e investigar las posibilidades de los distintos lenguajes artísticos, con una actitud de curiosidad permanente.
 - Idear soluciones originales e imaginativas para problemas complejos de su vida personal y laboral.
 - Desarrollar una actitud de tolerancia y resiliencia, así como habilidades emocionales y personales que les permitan comprender al otro, y aceptar y respetar la diversidad.

Con lo expuesto anteriormente se evidencia las bondades del currículo del área de Educación Cultural y Artística está orientada a fortalecer la educación con visión integral. Actualmente el currículo nacional está planteado por subniveles y para la implementación del mismo es necesario que cada institución educativa lo contextualice, según sus necesidades por medio de los instrumentos de planificación meso curricular: Planificación Curricular Institucional (PCI) y Planificación Curricular Anual (PCA) y micro curricular, con los planes de clase.

El área de Educación Cultural y Artística está conformada por varias disciplinas o lenguajes, entre los que cabe mencionar las artes visuales, la música, el teatro, la expresión corporal y la danza, la fotografía, el cine y otras modalidades artísticas vinculadas a lo audiovisual. También, incluye componentes de la cultura, tales como la gastronomía, la lengua, las creencias, los valores o los símbolos; además, de espacios patrimoniales y una inmensa variedad de elementos que conforman lo que se conoce como patrimonio inmaterial

Los contenidos se organizan en bloques curriculares estructurados en torno a tres dimensiones:

- Dimensión personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad)
- Dimensión social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad)
- Dimensión simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos)

Estas dimensiones sirven como base para organizar la construcción del conocimiento, entendido como la interrelación entre las sensaciones, percepciones, emociones, afectos, relaciones, acciones, entre otros; es decir, contemplado como un proceso de vida que amplía el concepto de pensamiento, es un proceso de cognición. o, dicho de otra manera: el hecho mismo de vivir es inherente al proceso de conocer.

Es entonces donde se ve la fortaleza que aporta la estrategia lúdica que da todo un giro a los proyectos y dejar toda una guía para la investigación posterior, si se revisa desde la óptica de *Albert Einstein* “Los juegos son la forma más elevada de la

investigación” y esta área está llena de elementos que favorecen no solo los compendios de las artes estéticas. Esta investigación está orientada a la Primera Unidad de esta Área, que trata sobre el Patrimonio del Ecuador.

1.5. Innovación

La definición de innovación educativa contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Una innovación educativa implica la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se incorporan un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. La diferencia percibida se relaciona con la calidad de novedad del elemento mejorado, la aportación de valor del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje y la relevancia que la innovación propuesta aporta a la institución educativa y a los grupos de interés externos.

El mundo cambia de manera cada vez más acelerada y la educación no es la excepción. La velocidad que se requiere para responder a los nuevos retos que se presentan en el sector educativo obliga a las instituciones a estar mejor informadas sobre las tendencias para anticipar los cambios e ir un paso adelante.

Aunque la innovación, la creatividad y la experimentación de otras formas de educar y formar a las nuevas generaciones ha existido siempre, la sociedad del siglo XXI demanda aún más de esta competencia educativa en los docentes. La globalización, la supremacía de las TIC y el volumen cada vez más cuantioso de información, implanta una credibilidad sobre el conocimiento, cada vez más relativa y caracterizada por lo caduco, lo efímero, lo volátil y cambiante, hasta el punto que aquello que ha sido publicado hace más de 5 años, pierde valor y se considera poco recomendable como fuente de fundamentación.

Por otro lado, la razón de la modernidad como verdad absoluta y única en los discursos educativos ha sido quebrantada y fragmentada en diferentes perspectivas y voces (Ruiz, Román, 2010), abre paso a la diversidad como estado ideal y de reconocimiento de la individualidad y de la diferencia.

Esta búsqueda de lo novedoso, de la diferencia, de la diversidad, ha contribuido a consolidar la innovación educativa como respuesta a las necesidades del individuo dentro y fuera de la escuela, se atiende a la realidad imperante del hoy y no del ayer. Se refiere, por tanto, ante un proceso atemporal que supera los límites del paradigma tradicional y que busca solucionar problemas en la comunidad escolar. Además, como ya señala la UNESCO (2014), el protagonista del cambio es el alumnado, pero no porque se sitúe en la prioridad de la cuestión, que también, sino porque, además, se abandona el aprendizaje pasivo del estudiante, para ser el mismo el que gestione este proceso. Las experiencias y buenas prácticas requieren de la renovación de los métodos de enseñanza en virtud de la adaptación y la mejora de la calidad educativa.

TICS en la educación

Es evidente que la tecnología tiene un gran protagonismo en la sociedad, se ha convertido en un factor indispensable en la vida de los seres humanos, incluso en los entornos educativos se hace uso de las herramientas tecnológicas tanto en procesos de aprendizaje como de enseñanza (Yaman, Şenel, & Yeşilel, 2015). La tecnología proporciona diferentes herramientas para ser utilizadas y que la enseñanza se torne más interactiva y atractiva para los estudiantes. El cierre de instituciones educativas por la aleta sanitaria derivada del COVID-19 ha sido de gran ayuda para los docentes y estudiantes para mantener ese proceso de enseñanza aprendizaje de manera virtual.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de la investigación

El enfoque de esta investigación es de tipo mixto, es decir, una combinación articulada de lo cualitativo como cuantitativo. Es de tipo cualitativo porque permitió la recolección y el análisis comparativo inter-sujetos sobre la eficiencia de la estrategia de la Gamificación versus la metodología tradicional para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de décimo año; esto mediante la revisión de información bibliográfica y de la percepción del entorno de la Institución objeto de estudio; este enfoque permite, también, la descripción teórica de las variables de estudio (Sampieri, 2017).

Es cualitativo, permitió una recolección de datos no numéricos mediante la observación con la finalidad de determinar la realidad existente y la determinación del problema (Hernández, et al.2014). Por otro lado, el enfoque cuantitativo se desarrolla mediante los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario o test a los grupos que participan en este estudio como lo son el Grupo Control y Grupo experimental, tanto el Pre-test como en el Post-test.

En lo referente al nivel, el estudio es descriptivo-comparativo, porque presenta las características del objeto de estudio y mide cada una de las variables independientemente, para así detallar lo que se investiga. El proceso de la descripción no es exclusivamente la obtención y la acumulación de datos y su tabulación correspondiente, sino que se relaciona con condiciones y conexiones existentes, prácticas que tienen validez, opiniones de las personas, puntos de vista, actitudes que se mantienen y procesos en marcha. Los estudios descriptivos se centran en medir los explicativos en descubrir. El investigador define qué va a medir y a quiénes va a involucrar en esta medición (Herrera, 2008).

Con el estudio descriptivo - comparativo de manera que permita la recolección de información con relación directa a la gamificación, como se desarrolla, como se aplica, que beneficios brinda su inserción como estrategia educativa en el proceso

de enseñanza – aprendizaje de educación cultural y artística. En referencia al alcance comparativo lo que se busca es determinar si existen diferencias significativas antes y después de la aplicación de la estrategia educativa de la Gamificación propuesta en este trabajo investigativo, en el grupo experimental y la comparación entre los grupos de control y experimental para evidenciar si esta estrategia da los resultados deseados.

En lo que se refiere a la población, la Unidad Educativa Juan Montalvo, el estudio se centra en Décimo Año, que forma parte del Subnivel de Básica Superior dentro del Currículo Nacional de Educación, se considera como población a 320 estudiantes matriculados para el año lectivo 2020-2021, en octavo, noveno y décimo año. El nivel de Educación Básica Superior es un espacio de edad en el que los estudiantes se encuentran en un proceso psicológico, social, afectivo de transición desde la niñez a la adolescencia; la realidad de algunas de las familias es conflictiva y repercute en el desempeño de los estudiantes.

2.2. Población y Muestra

La población con la que contó la presente investigación estaba conformada por estudiantes legalmente matriculados en los Décimos Años de Educación General Básica de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2020-2021.

La muestra, está conformada por 80 estudiantes de dos de los paralelos de Décimos Años de Educación General Básica en la jornada matutina en el año lectivo 2020 – 2021 en la ciudad de Ambato y que se encuentran a cargo de quien investiga. El paralelo “A” que consta de 40 personas, de las cuales, 9 son mujeres y 31 son varones (grupo experimental), mientras que el paralelo “B” está conformado con 40 personas donde existen 10 mujeres y 30 varones (grupo control), en su totalidad existen 61 varones y 19 mujeres. Se aplica a esta muestra, los participantes han permitido la colaboración dentro de la presente investigación con la respectiva autorización de sus representantes.

Tabla 1. Población

Descripción	Hombres	Mujeres	Total
Grupo control	31	9	40
Grupo experimental	30	10	40
Total	61	19	80

Fuente: elaboración propia

2.3. Tipo de recolección de la información

Método

La presente investigación, se fundamenta en el método científico, aplicado a las ciencias sociales que se estructura a través de pasos pre-establecidos que tiene secuencia lógica, estructurada en etapas que son: definición del problema, formulación de hipótesis en la que interviene el razonamiento deductivo, continúa con la construcción del estado del arte, recopilación y análisis de datos que confirma o rechaza la hipótesis que fue planteada al inicio de la investigación, los resultados y las conclusiones de la investigación.

Técnica

La técnica que permitió la obtención de datos en la investigación fue la encuesta por medio de un cuestionario en línea aplicado el *Google Forms*.

Instrumento

Los datos en esta investigación, con la finalidad de obtener información cuantitativa, se obtuvieron mediante un cuestionario en línea, debido a la crisis de pandemia por el Covid – 19 y cuyas clases se realizaron de manera virtual, se realizó la recolección de datos mediante Formularios de *Google* (Anexo 3), conformado por 28 preguntas, divididas en 4 secciones:

1. Sección 1: Patrimonio Cultural del Ecuador, con 7 preguntas, cada una con una valoración de 1 punto.

2. Sección 2. Patrimonio Natural del Ecuador, con 7 preguntas, cada una con una valoración de 1 punto.
3. Sección 3. Organismos encargados del Patrimonio, con 7 preguntas, cada una con una valoración de 1 punto.
4. Sección 4. Espacios Culturales, con 7 preguntas, cada una con una valoración de 1 punto.

En las secciones antes descritas, cada pregunta se diseña con cuatro alternativas de opción múltiple, de las cuales, una de las respuestas es la correcta y las restantes son distractores. El puntaje de cada sección, se valora sobre 7 puntos con un total de 28 puntos, es necesario indicar la importancia de que cada sección tenga la misma valoración con el fin de determinar en qué sección los estudiantes presentan mayores problemas.

Los datos obtenidos luego de la aplicación del cuestionario del *pre-test* y *post-test* se los procesaron en el programa estadístico *IBM SPSS*, para posteriormente ser analizados e interpretados. Para efectos de escala de valoración utilizada por el Ministerio de Educación y únicamente para el registro en el Sistema Carmenta como un aporte, cada sección toma un valor de 2,5 con un total de 10 puntos.

Validez y confiabilidad

La validez de los instrumentos según Herrera, Medina y Naranjo (2010) es “el grado en que un instrumento de recolección mide de alguna manera demostrable aquello que trata de medir” (p. 123). Es así que el instrumento que sirvió para la recolección de datos, se desarrolló con el juicio de expertos, en reunión de área de Educación Cultural y Artística en la que, se encontraban presentes los cuatro miembros que forman parte de ésta, fue aprobada como instrumento válido, a través de una ficha de validación, destinada a determinar si el cuestionario diseñado para la obtención de la información, es claro, fácil de entender y acordea las necesidades definidas en el objetivo del proyecto de investigación, así que fue estructurada con un criterio de validez de acuerdo a la siguiente escala:

Tabla 2. Escala de Ficha de validación del instrumento de recolección de información juicio de expertos

Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
1	2	3	4	5

Fuente: elaboración propia

Los resultados de los cuatro docentes expertos en el Áreas de Educación cultural y artística, validadores del instrumento fueron favorables y se obtuvieron valoraciones de 5 puntos de la escala del Likert en todos los criterios a evaluar en las cuatro secciones de contenido (ver anexo 4).

Cuadro 1. Resumen Juicio de expertos

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR					
Experto	Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Experto 1					X
Experto 2					X
Experto 3					X
Experto 4					X
SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR					
Experto	Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Experto 1					X
Experto 2					X
Experto 3					X
Experto 4					X
SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO					
Experto	Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Experto 1					X
Experto 2					X
Experto 3					X
Experto 4					X
SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES					
Experto	Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Experto 1					X
Experto 2					X
Experto 3					X
Experto 4					X

Fuente: elaboración propia

De las 4 personas expertas del Área de Educación Cultural y Artística de la Unidad educativa “Juan Montalvo” el 100%, se encuentra en el rango de valido-aplicar; por lo que aplica el instrumento de recolección de información a los grupos control y experimental tanto el pre test como el *post-test*.

La confiabilidad de un instrumento según el criterio de Hernández et. al., (2010) es el “grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200)

Procesamiento y análisis de la información

El procesamiento y análisis de la información según (Arteaga, 2020) se refiere a la aplicación sistemáticas de procesos, técnicas y lógica para describir el alcance de los datos, modular su estructura, condensar la representación de los datos, ilustrar los resultados mediante imágenes, tablas o gráficos y evaluar las inclinaciones estadísticas para obtener conclusiones significativas.

Para la ejecución de la investigación se desarrolló por fases mismas que se esquematizan a continuación:

- Presentación del Plan de Proyecto de titulación con el tema: Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de décimo año en la ciudad de Ambato.
- Revisión de la literatura para la fundamentación teórico-científica de las variables de estudio y para obtener una idea más clara de los beneficios de la gamificación en área de estudio.

Luego de conocer el distributivo de trabajo compartido por la máxima autoridad del plantel en el año 2020-2021, se presenta una petición mediante oficio a la Autoridad institucional para realizar la investigación, solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos como el pre-test y post-test al grupo experimental y grupo control, misma que fue aprobada por el Señor Rector.

Se crea los cuestionarios para la recolección de información, el mismo que fue sometido a un proceso de validación por expertos en el área de Educación Cultural y Artística de la unidad Educativa quienes revisaron y aprobaron para posterior aplicación a los estudiantes.

El año lectivo 2020-2021 se inicia y previo al consentimiento de los padres de familia quienes son comunicados por los grupos de cada curso vía *WhatsApp* el objetivo

de la investigación que se aplica a sus representados en los dos paralelos de décimo año A y B.

Se envía mediante *Microsoft teams* (la plataforma usada para este año lectivo por la virtualidad) el cuestionario (pre-test) a los estudiantes de décimo paralelos A y B mediante *Google Forms* debido a su gran utilidad en contextos como el actual donde las clases se realizan en modalidad online, en los que se obtiene resultados bajos de una media del paralelo A sobre 28 de 13,5 que corresponde según la escala de calificación del Ministerio de Educación a 4,82 sobre 10; y del paralelo B sobre 28 de 11,53 equivalente a la calificación de 4,12 sobre 10, en base a estos resultados del *pre-test*, se asigna el grupo control y experimental, este último fue el que menos rendimiento mostró en la aplicación del cuestionario, esto con el fin de ejecutar la propuesta y suplir las falencias existentes.

Los grupos que son objeto de la investigación tienen las siguientes características: Grupo control: corresponde al Décimo Año paralelo "B", es un grupo diverso de 40 estudiantes con una edad cronológica que en promedio es de 14 a 15 años, según datos obtenidos en el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) del establecimiento educativo.

Grupo experimental: corresponde al Décimo Año paralelo "A", es un grupo diverso conformado por 40 estudiantes con una edad cronológica que en promedio es de 14 a 15 años, según datos emitidos por el DECE institucional.

Se procede a aplicar las actividades de gamificación al grupo experimental empleado la herramienta de *Genial.ly* en donde se diseñó la estrategia para la Unidad didáctica 1 El Patrimonio y Turismo Cultural Ecuador en la asignatura de Educación Cultural y Artística y en el grupo control se continúa el trabajo pedagógico tradicional.

Una vez concluida la intervención, se procede a aplicar el *post-test* de igual forma que el *pre-test*, con ayuda de *Google forms*.

Se procede al manejo estadístico mediante una matriz en donde se sistematizan y registran los datos y es almacenada en *Microsoft Excel*, el análisis e interpretación de datos es asistido por programas estadísticos como *IBM SSPS*.

Para la comprobación de la hipótesis, se utiliza la prueba paramétrica *T- Student*, la cual, sirve para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones con distribución normal (Hernández, et al., 2014). Para la prueba de normalidad en esta investigación, se utiliza el test de Shapiro-Wilk, debido a que los grupos tienen menos de 50 participantes. Además, se establece el Nivel de significancia de 0.05, se considera la regla estadística que dice si $p_valor \leq 0.05$; se rechaza la Hipótesis nula (H_0), se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Se utiliza la prueba *T – Student* para muestras independientes para comparar las medias del grupo control y grupo experimental en su evaluación *post-test* y la prueba *T – Student* para muestras relacionadas para comparar las medias del grupo experimental en su evaluación *pre-test* y *post-test*.

Caracterización de la institución

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, esta institución es de sostenimiento fiscal y presencial, del Régimen Sierra, su Educación es ordinaria, cuenta con dos jornadas Matutina y Vespertina, se encuentra ubicada en el Centro de la Ciudad de Ambato, en la parroquia San Francisco, en las calles Vicente Rocafuerte y Eugenio Espejo. Pertenece a la Zona 3 del Ministerio de Educación, Distrito 18D01- Ambato, circuito 18D01C01_02_03_06, AMIE 18H00157. Oferta los siguientes niveles: Inicial, Preparatoria, Elemental, Media, Superior y Bachillerato General Unificado especialidad en Ciencias.

Este Plantel cuenta con un Rector quien es la máxima autoridad, dos Vicerrectores que laboran uno en la sección matutina y uno en la sección vespertina, un Inspector General, 86 docentes (61 mujeres y 25 hombres), el Departamento de Consejería Estudiantil está conformado por 2 mujeres y 1 hombre y 1 Psicopedagoga de Apoyo

para los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales. El personal de consejería cuenta con 2 hombres.

Un total de 2306 estudiantes (836 son mujeres y 1470 son hombres) se forman en esta institución, de los cuales, están divididos en 35 paralelos 1249 que pertenecen a la jornada matutina y 1057 en 33 paralelos en la jornada vespertina.

En cuanto a la infraestructura, el establecimiento educativo es bastante pequeño para la cantidad de estudiantes que tiene, cuenta con 35 aulas con una capacidad promedio de 40 estudiantes por curso; posee un coliseo, dos laboratorios de informática con 20 computadores y uno de Ciencias Naturales. Los recursos son limitados o muy escasos como el internet que abastece únicamente a 4 computadores, las aulas, mesas y sillas se mantienen pintadas gracias al aporte económico de los representantes legales de los estudiantes.

La Institución tiene especial referencia en el modelo pedagógico constructivista, con un enfoque crítico propositivo, de acuerdo a los estándares del Ministerio de Educación, el mismo que hace referencia que los estudiantes sean los protagonistas de su propio conocimiento, resuelvan cualquier problema que se les presente, usen en gran medida su creatividad, sean participativos en las diferentes actividades diarias, lo que permite que alcancen un aprendizaje que les sirva para su proyecto de vida.

La Unidad Educativa Juan Montalvo, (Montalvo, 2018) en su misión “oferta educación de calidad, calidez, y equidad en los tres niveles educativos, forma personas competentes y emprendedoras, comprometidas con la transformación de una sociedad productiva; practica principios y valores para la coexistencia armónica de la sociedad y la naturaleza” (p.2).

La Visión de la Unidad Educativa Juan Montalvo, “se constituye en una Institución Educativa con elevados estándares de Calidad en el desempeño directivo, docente y estudiantil, evidenciado en la formación integral del alumnado, la sana convivencia escolar, docente y estudiantil, evidenciado en la formación integral del

alumnado” (p.2), la sana convivencia escolar, el respeto al medio ambiente y la formación ciudadana.

De la misma manera la política institucional (Montalvo, 2018), “pretende la formación de estudiantes reflexivos, críticos y creativos capaces de analizar, interpretar y resolver problemas de la vida diaria de manera proactiva, orgullosos de su identidad ecuatoriana y respetuosos de la diversidad cultural, étnica y de pensamiento” (p. 2). Sujetos de derechos inalienables y obligaciones para consigo mismo, los demás y la naturaleza en un marco de responsabilidad.

2.4. Propuesta Metodológica

Tema de la propuesta

Gamificación como proceso de aprendizaje para la asignatura Educación Cultural y Artística.

Introducción

La descripción que se realiza en el marco teórico es la que se toma como base para establecer científicamente los factores inherentes al presente proceso de investigación, el diagnóstico desarrollado sobre los conocimientos del Patrimonio del Ecuador en la asignatura de Educación Cultural y Artística que poseen los estudiantes, se diseña una estrategia educativa orientada en la gamificación para el proceso de enseñanza, por lo que se propone implementar su aplicación durante la unidad didáctica con estudiantes del grupo experimental y al culminar con el proceso planteado, comparar los resultados obtenidos en el aprendizaje con el otro grupo de estudiantes denominado grupo control, a quienes, se les imparte los conocimientos de la asignatura con método tradicional.

La medida de crear un nuevo esquema gamificado para las generalidades de Educación Cultural y Artística, reconoce a la necesidad de contar con un recurso novedoso, que ayude a mejorar dicho proceso; y que, a su vez, permita solventar

las deficiencias que se han identificado en la etapa de diagnóstico, se utiliza las TIC como un medio atractivo que capte el interés de los estudiantes, mejore los aprendizajes en esta área y fortalezca la labor de los docentes en este ámbito.

El proceso investigativo se llevó a cabo en la “Unidad Educativa Juan Montalvo” ubicada en el barrio la matriz de la ciudad Ambato; que cuenta con más de sesenta años de existencia y que desde su fundación oferta sus servicios educativos a un importante número de niñas y niños de la localidad.

Objetivo

Diseñar una estrategia educativa basada en la gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimos Años mediante el empleo de internet.

Estructura de la propuesta

La presente investigación propone la elaboración de un producto multimedia que consiste en un prototipo gamificado fundamentado en los elementos estructurado en base a un guion multimedia; para lo cual, se han asumido tanto los fundamentos teóricos recopilados en el capítulo I, esencialmente en lo que corresponde a la gamificación así como las consideraciones metodológicas de diversos autores en relación a la creación de productos multimedia basados en el juego. (Contreras , 2017)

El *Escape room* que se propone está dividido en Misiones que el estudiante del Grupo experimental realiza, en cada uno de los niveles ayuda a los miembros de la familia “*Croods*” a reencontrarse al final de la Gamificación planteada, tiene que utilizar sus habilidades y conocimientos para sortear los diferentes obstáculos y resolver el enigma, la clave para superarla se obtiene gracias a la resolución de preguntas y de actividades o retos repartidos a lo largo de la historia, hace que los alumnos vivan una experiencia de aprendizaje divertida mientras aprenden el tema planteado en la Unidad didáctica.

Planificación

Este proceso de la planificación inicia con el lienzo propio de la gamificación propuesto por el Instituto Monterrey, T.D. (2016). Mismo que ha sido utilizado y realizado de forma digital con empleo de varias herramientas, debido a la declaratoria de emergencia sanitaria producida por la pandemia del COVID-19, en el que se suspende en todo el sistema educativo las clases presenciales para precautelar la integridad de los y las estudiantes.

En el Lienzo de planificación intervienen los siguientes elementos de la gamificación:

Cuadro 2. Elementos de la Gamificación para el Plan de Unidad Didáctica

Número	Elementos de la Gamificación	Descripción
1	Objetivo	Describir el objetivo que se busca como resultado de aplicar esta estrategia para los estudiantes.
2	Perfil de jugadores	Describe a los estudiantes quienes son los protagonistas en la gamificación, los intereses que ellos tienen, que les gusta, que les disgusta, que quieren o esperan de la clase.
3	Comportamientos esperados	Describe los comportamientos y acciones que se esperan de los estudiantes y lo que se espera mejorar en ellos.
4	Componentes	Son los elementos que se usan para lograr mejorar en los estudiantes el aprendizaje.
5	Mecánica	Genera experiencias en el estudiante como retos, competencia, recompensas, condiciones de finalización.
6	Dinámica	Describe las reglas del juego, restricciones, emociones, narrativa.
7	Seguimiento y monitoreo	Describe la forma en que se lleva a cabo la gamificación, monitoreo, progreso
8	Riesgos potenciales	Se refiere a las inseguridades o incidentes que se pudiera tener en el desarrollo de la actividad.
9	Estética	Describe los elementos que hace que los estudiantes capten con atención y de forma atractiva la estrategia, es decir, la parte visual.

Fuente: modificado a partir de Tecnológico de Monterrey, (2016)

Cuadro 3. Planificación de la Unidad Didáctica

 CÓDIGO AMIE: 18H00157		UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”			AÑO LECTIVO: 2020-2021	
Teléfono 03-2820043-03-2422817		DISTRITO: 18D01	CIRCUITO: 18D01C01_02_03_06			
		ROCAFUERTE 0922 Y ESPEJO	AMBATO-ECUADOR			
PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
Docente	Lic. María José Quincha Sanabria		Área/asignatura:	Educación Cultural y Artística	Grado/Curso:	Décimo
						Paralelos: A y B
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Patrimonio y turismo cultural		Periodos: 2 Horas por semana	Fecha de Inicio: 10/09/2019
Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.ECA.4.2. Participar en la renovación del patrimonio cultural, tangible e intangible, mediante la creación de productos culturales y artísticos en los que se mezclan elementos de lo ancestral y lo contemporáneo. O.ECA.4.4. Participar en proyectos de creación colectiva, demuestra respeto por las ideas y formas de expresión propia y ajena, y tomar conciencia, como miembro del grupo, del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás.						
Ejes Transversales: Educación ambiental (recursos naturales, biodiversidad), Cuidado del Ambiente proyecto TINI						
2. CRUCE DE COMPONENTES CURRICULARES:						
Criterios de Evaluación: CE.ECA.4.1. Reconoce artistas y obras del Ecuador y del ámbito internacional, y utiliza sus conocimientos y habilidades perceptivas y comunicativas para describirlos y expresar puntos de vista. CE.ECA.4.2. Indaga sobre artistas, obras y manifestaciones culturales, con el análisis de algunos de los factores históricos o sociales que los rodean; organiza y presenta la información, usa diferentes formatos. CE.ECA.4.6. Valora los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de aprendizaje y producción cultural y artística, y los utiliza en procesos de recepción, búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales.						
6. Dinámica El juego consiste en diferenciar los patrimonios del Ecuador tanto naturales como culturales y desarrollar en los estudiantes un empoderamiento de la Cultura y tradiciones en donde el alumno que alcance	4. Componentes Se utiliza un <i>Escape ron</i> diseñado en <i>Genial.ly</i> denominado la familia <i>Croops</i> . Este juego está dividido en 6 misiones y la final. Cada fase comprende un juego con diferentes retos, que el estudiante de cada	1. Objetivo Diferenciar los patrimonios del Ecuador tanto naturales como culturales. Desarrollar en los estudiantes un empoderamiento de la Cultura y tradiciones.	9. Estética Cada alumno tiene un nombre de una ciudad del País para identificarle en el juego. En la actividad se utilizan computadores o dispositivos móviles de cada grupo de estudiantes	2. Perfil de jugadores Son 40 estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica, en un rango de 14 a 15 años. Les gusta los juegos interactivos. Les gusta visualizar videos. No les gusta repetir textos de manera mecánica. Siguen instrucciones del docente.		

<p>este objetivo en el menor tiempo es el ganador. Formar equipos 8 equipos de 5 estudiantes. Cada equipo elige un nombre y un capitán. El tiempo que tarden en resolver el <i>escape room</i> y encontrar la codificación correcta al final les designar el lugar en la tabla de posiciones. Los estudiantes que conforman cada equipo al finalizar cada nivel toma apuntes del número que les aparece para lograr el código final. El equipo ganador obtiene 5 puntos en la evaluación sumativa del primer parcial, el segundo equipo 3 puntos, el tercer 1 punto. El juego consta de seis niveles, se juega de forma individual.</p>	<p>equipo pasa para conseguir el número de codificación y continuar a la siguiente fase. Cada misión o nivel contestan las respuestas correctas porque si lo realizan incorrectamente regresa al inicio de la misión, realiza una retroalimentación hasta que logren contestar la respuesta correcta.</p>	<p>Diferenciar entre cada organismo encargado del Patrimonio y espacios culturales. Comprender cada uno de los temas que se aborda en cada misión.</p>	<p>para acceso a las herramientas informáticas.</p>	<p>Esperan que la clase sea divertida, dinámica, de fácil comprensión, gráfica.</p>
	<p>5. Mecánica Los equipos participan en todas las misiones mediante el link del <i>escape room</i> diseñado de la Familia Los Croops. Nivel 1: En la Misión 1 uno de sus personajes <i>Thunk Crood</i> se encuentra en la región Costa del Ecuador y no regresar a no ser que el estudiante sea capaz de superar las pruebas, observa un video de <i>Eddpuzzle</i> sobre el Patrimonio, además, de contestar unas preguntas sobre el Patrimonio Cultural del Ecuador. Nivel 2: En esta Misión 2 <i>Epp Crood</i> se he perdido en la Cordillera de Los Andes,</p>		<p>3. Comportamientos esperados Participación activa de los estudiantes Razonamiento Cumplir con las misiones planteadas en el <i>escape room</i>. Motivación en el aprendizaje. Trabajo en equipo Aplicación de conocimiento en la vida diaria. Aprendizaje significativo de la educación cultural del país.</p>	

	<p>Región Sierra del Ecuador y ya no sabe regresar, resuelve estos retos para ayudarla.</p> <p>Nivel 3: En la Misión 3 <i>Grug Crood</i> ha aparecido en la Selva Ecuatoriana. Todos sus intentos por regresar han fracasado. ¡Ayúdale!</p> <p>Nivel 4: <i>Ugga Crood</i> ha llegado hasta la región Insular del Ecuador y está espera ayuda para regresar a casa con su familia, contestarñia lo más pronto las preguntas planteadas.</p> <p>Nivel 5: El la Misión 5 Guy tras separarse de su familia ha llegado hasta algunas ciudades del Ecuador y aún sigue allí espera tu ayuda, observa un video de <i>YouTube</i> para poner contestar las preguntas y obtener el código del nivel.</p> <p>Nivel 6: El la Misión 6 Sandy y Gran se perdieron juntas y aparecieron por algunos espacios culturales del Ecuador. Necesitan de tu ayuda rápido porque el</p>			
--	---	--	--	--

	<p>tiempo se acaba y resolver una sopa de letras en wordwall para que encuentres el código del nivel.</p> <p>Al final el equipo de estudiantes que obtengan los números del código de cada nivel ingresar y ser los vencedores.</p>			
<p>7. Gestión (Seguimiento y monitoreo) Para la gestión de la gamificación se usa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Escape room</i> creado en <i>Genial.ly</i> 2. Video Creado en Edpuzzle 3. Evaluación en <i>Quizizz</i> 4. <i>Youtube</i> Video Ecuador mega diverso 5. <i>Word Wall</i> con sopa de letras. <p>La docente acompaña durante todo el proceso de gamificación clases a clase en las que se desarrolla cada misión. Se supervisa el trabajo en equipo y las actividades de acuerdo con las reglas establecidas.</p>		<p>8. Riesgos potenciales Alumnos sin Acceso a Internet Problemas de acceso a <i>Teams</i></p>		
<p>Enlace <i>Escape room</i> Patrimonio del Ecuador: https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p>				

Fuente: modificado a partir de Tecnológico de Monterrey, (2016).

Aplicación

Para el cumplimiento de la planificación los estudiantes van a desarrollar las actividades planteadas en el lienzo de Gamificación diseñado en la Herramienta en línea Genial.ly que sirve para crear contenido visual e interactivo, cuenta con recursos utilizados en el campo educativo que permiten al estudiante captar de mejor manera los temas a abordar en la Primera Unidad Didáctica sobre el Patrimonio y Turismo Rural del Ecuador.

La Gamificación elaborada en *Genial.ly* tiene tres aspectos fundamentales en la parte educativa como son:

- Atención. El contenido visual hace que los alumnos capten todas las miradas.
- Participación. La interactividad hace que los docentes quieran explorar para descubrir más información de forma autónoma.
- Memorable. El contenido que se quiere que los estudiantes aprendan sea mucho más fácil de recordar.

El *Escape room* o llamado *breakout* está desarrollado en *Genial.ly* es un misterio que los estudiantes resuelven, se encuentra dividido en 6 niveles o misiones; en cada uno de los niveles los estudiantes, se convierten en los protagonistas de la historia (narrativa) que les conduce a través de distintos retos o pruebas en los que tiene que utilizar sus habilidades y conocimientos para sortear los diferentes obstáculos y resolver el enigma, cuenta también, con la prueba final que es la solución del misterio que se ha planteado en la narrativa.

La clave para superarla, se obtiene gracias a la resolución de preguntas y de actividades o retos repartidos a lo largo de la historia, propicia que los alumnos vivan una experiencia de aprendizaje divertida mientras aprenden el tema planteado en la Unidad didáctica.

Los grupos de los estudiantes fueron creados en la plataforma digital *Microsoft Teams* que es clave para docentes y estudiantes que permite conectarse a las clases sincrónicas dispuestas por el Ministerio de Educación luego de la declaratoria de la Emergencia Sanitaria.

El *link* de acceso al *Escape room* se lo envía a cada grupo de estudiantes y el capitán del equipo es el encargado de compartir la pantalla de su computador para juntos iniciar con la historia o misterio, el cronometro da el inició a los diferentes retos que todos resuelven y el estudiante encargado es quien escoja la respuesta correcta. Al finalizar captura de pantalla y enviar al *chat* de *Teams* con la puntuación final y parar el cronómetro lo que indica que concluyeron con la actividad. El acompañamiento del docente es importante en los diferentes grupos para ayudar a resolver cualquier duda o interrogante. El desarrollo de la propuesta fue realizado en base al siguiente cronograma, detallado finaly desglosado en la Tabla 6:








Cuadro 4. Cronograma de aplicación de Gamificación.

Actividades	Fechas	Fases de aplicación					
		Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
Semana 1 Patrimonio Cultural	Clase 1 16-09- 2021						
Semana 2 Patrimonio Natural	Clase 2 23-09- 2021						
Semana 3 Patrimonio Natural	Clase 3 30-09- 2021						
Semana 4 Organismos encargados del Patrimonio	Clase 4 07-10- 2021						
Semana 5 Recursos culturales y naturales	Clase 5 14-10- 2021						
Semana 6 Espacios culturales y Organismos de encargados del patrimonio	Clase 6 21-10- 2021						



Fuente: elaboración propia



Se presenta la planificación de las clases con la siguiente tabla con los respectivos objetivos en función a la temática de la asignatura de la Unidad Didáctica Gamificada y los niveles correspondientes en el *escape room* de *Genial.ly*.

Cuadro 5. Planificación de cada clase gamificada

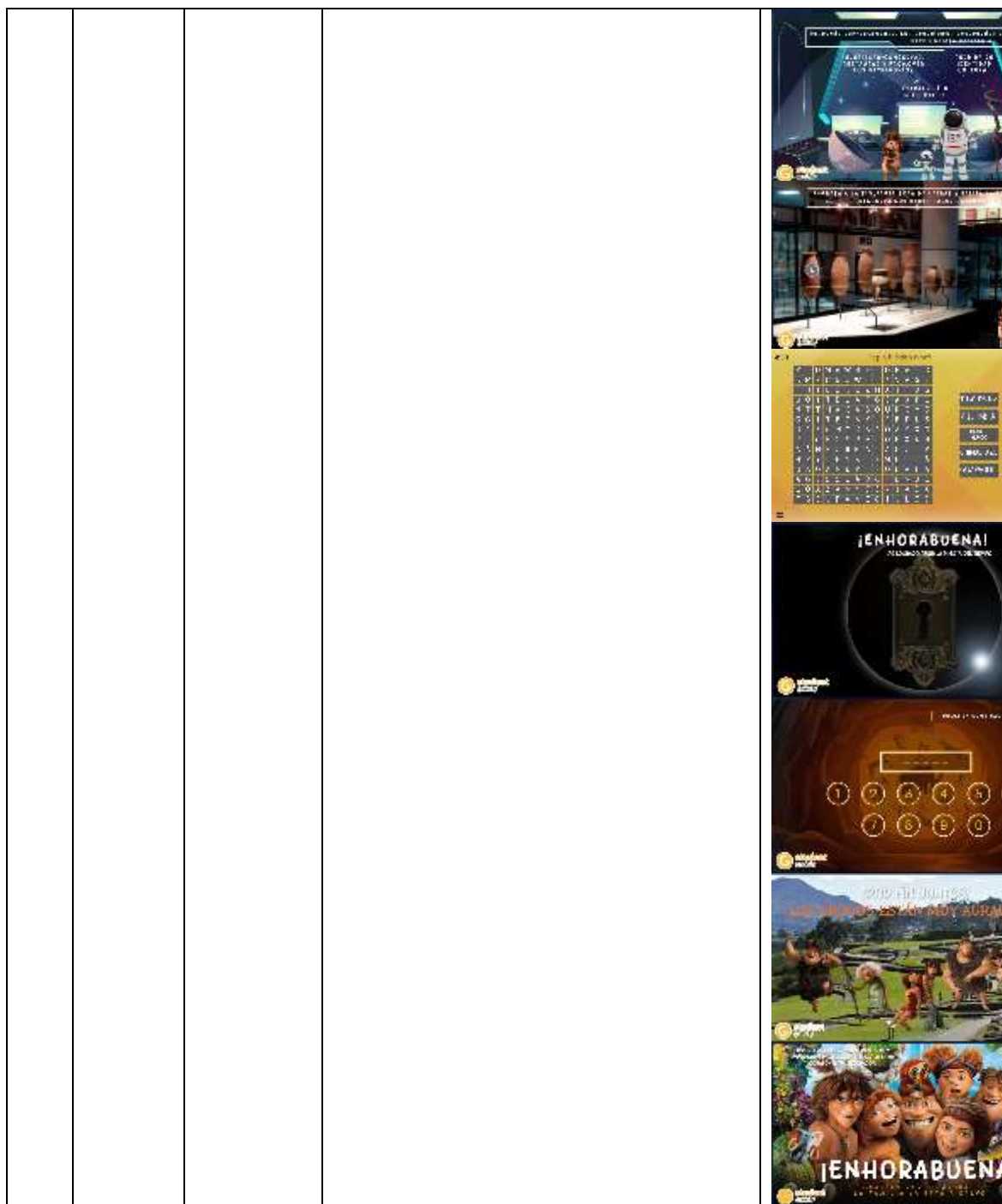
N. Clase	Tema de Clase	Objetivo de la Clase	Juego-Recurso	Nivel
Clase 1	Patrimonio Cultural	Recordar, diferenciar e identificar los bienes que forman parte del Patrimonio Cultural.	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p>En la primera clase los estudiantes reciben indicaciones generales para sus clases gamificadas con el <i>Escape Room</i> "Ayudemos a la familia los <i>Croods</i>" a reencontrarse al final del juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> Interactuar con la Introducción al juego. Cuántas misiones el estudiante completa Los personajes o avatares. En la Misión 1 uno de sus personajes <i>Thunk Crood</i>, se encuentra en la región Costa del Ecuador y no regresar a no ser que el estudiante sea capaz de superar las pruebas observa un video de <i>Eddpuzzle</i> sobre el Patrimonio, además, de contestar unas preguntas sobre el Patrimonio Cultural del Ecuador. 	<p>Primero</p>       

				
--	--	--	--	---

<p>Clase 2</p>	<p>Patrimonio Natural</p>	<p>Recordar, diferenciar e identificar los recursos que forman parte del Patrimonio Natural.</p>	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p>En esta Misión 2 <i>Epp Crood</i>, se ha perdido en la Cordillera de Los Andes, Región Sierra del Ecuador y ya no sabe regresar, resuelve estos retos para ayudarla.</p>	<p>Segundo</p> 
<p>Clase 3</p>	<p>Patrimonio Natural</p>	<p>Recordar, diferenciar e identificar los recursos que forman parte del Patrimonio Natural.</p>	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p>En la Misión 3 <i>Grug Crood</i> ha aparecido en la Selva Ecuatoriana. Todos sus intentos por regresar han fracasado. ¡Ayúdale!</p>	

				
Clase 4	Organismos encargados del Patrimonio	Identificar las entidades u organismos que se encargan de conservar, restaurar y promover el patrimonio Cultural y Natural.	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p><i>Ugga Crood</i> ha llegado hasta la región Insular del Ecuador y está en espera de ayuda para regresar a casa con su familia.</p>	<p>Cuarto</p> 

Clase 5	Recursos Culturales y naturales	Diferenciar los recursos culturales y naturales del país mediante un video de <i>youtube</i> sobre la Megadiversidad del Ecuador.	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p>El la Misión 5 <i>Guy</i> tras separarse de su familia ha llegado hasta algunas ciudades del Ecuador y aún sigue allí espera la ayuda del jugador.</p>	<p>Quinto</p>     
Clase 6	Espacios culturales y Organismos de encargados del patrimonio	Identificar las entidades u organismos que se encargan de conservar, restaurar y promover el patrimonio Cultural y Natural. Diferenciar los espacios destinados para actividades culturales.	<p><i>Genial.ly</i> https://view.genial.ly/61a3183d5126b00d562e3243/game-breakout-breakout-los-croods-viajan-en-el-tiempo</p> <p>El la Misión 6 Sandy y Gran se perdieron juntas y aparecieron por algunos espacios culturales del Ecuador. Necesitan de tu ayuda rápido porque el tiempo se acaba.</p>	<p>Sexto</p>   



Fuente: elaboración propia

Evaluación

Dentro de esta etapa de la estrategia propuesta, se realizó mediante tres tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa. La evaluación diagnóstica, se realizó a través del pre-test, diseñado en función de los contenidos de la asignatura, misma que fue aplicada antes de la implementación de la estrategia basada en

gamificación, es decir, como forma de conocer previamente el grado de conocimiento de cultura del país que poseen los estudiantes.

La evaluación formativa, se realizó en el transcurso de la aplicación de las actividades, se considera como la clave para la ejecución. Esta evaluación permite determinar las deficiencias en el transcurso de la aplicación de la estrategia, brindar información y retroalimentación de tal modo que los estudiantes entiendan qué pasa en la actividad y cómo ésta apoya los objetivos instruccionales. Si las recompensas o los puntos tienen repercusión en las calificaciones, buscar que estas reflejen el desempeño individual y el grado de desarrollo de las competencias esperadas en el alumno y que el aprendizaje sea significativo para cada uno de ellos.

Y para concluir, la evaluación sumativa o final según Díaz y Barriga (2002) “atiende principalmente a los productos del aprendizaje como consecuencia del proceso de enseñanza global” (p.414), para la comprobación de los conocimientos, se aplicó el instrumento de recolección de información post-test, se obtuvieron buenos resultados, llegan a una media de 27,75 /28 o su equivalente en escala de calificaciones del Ministerio de Educación de 9.91= Domina los aprendizajes.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el análisis de los resultados obtenidos de la propuesta es necesario dar a conocer que antes de la aplicación de la aplicación de gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística en estudiantes de décimo año, se aplicó el *pre-test* y luego de la intervención el *post-test* basado en los conocimientos de Cultural y patrimonio del Ecuador en la asignatura de Educación Cultural y artística, tanto en el grupo control y experimental (Hernández, et al., 2014).

3.1. Confiabilidad

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación, que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que dan información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar y Cuervo, 2008, p. 29). En primera instancia, se pone a consideración de cuatro expertos el instrumento con sus secciones; se solicita que valoren en base a una escala: Nada Aceptable; Poco Aceptable; Regular; Aceptable; Muy Aceptable. Se solicita que revisen el instrumento y valoren cada sección; los expertos son profesionales de la educación, con experiencia en el ámbito de la investigación, pedagogía y didáctica de la Educación en general y de Educación Cultural y Artística en particular; los resultados obtenidos son:

Cuadro 6. Valoración de expertos

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR					
Indicadores	Criterio de evaluación	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4
		Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento	X	X	X	X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.	X	X	X	X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.	X	X	X	X

Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.	X	X	X	X
SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR					
Indicadores	Criterio de evaluación	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4
		Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento	X	X	X	X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.	X	X	X	X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.	X	X	X	X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.	X	X	X	X
SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO					
Indicadores	Criterio de evaluación	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4
		Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento	X	X	X	X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.	X	X	X	X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.	X	X	X	X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.	X	X	X	X
SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES					
Indicadores	Criterio de evaluación	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4
		Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable	Muy Aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento	X	X	X	X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.	X	X	X	X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.	X	X	X	X

Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.	X	X	X	X
------------	---	---	---	---	---

Fuente: elaboración propia

Los resultados de la valoración del instrumento por expertos muestran, en las cuatro secciones y de parte de los cuatro profesionales que aportaron con su criterio una calificación de muy aceptable en todos los indicadores: Pertinencia, redacción, coherencia y relevancia; en tal virtud, hay coincidencia y respaldo de un instrumento diseñado de forma técnica, sometido a valoración que obtiene resultados óptimos para derivar en la confiabilidad de su aplicación.

3.2. Análisis Descriptivo

Para la obtención de datos, se utilizó un cuestionario desarrollado en el software Formularios de *Google* que consta de 28 preguntas dividido en 4 secciones: 1) Patrimonio Cultural, 2) Patrimonio Natural, 3) Organismos encargados del Patrimonio, 4) Espacios Culturales, aplicado a los estudiantes de Décimo año de Educación General Básica, con la intención de explorar los conocimientos que los estudiantes poseen para iniciar con la materia correspondiente al presente año de este nivel educativo, el análisis de datos se lo realizó con el software estadístico SPSS, para lo cual, fue necesaria la declaración variables, que se describen, a continuación:

a) Variables Cualitativas Nominales

Se usaron tres variables de tipo cualitativas nominales para trabajar con los datos generales de los estudiantes encuestados:

- Nombre. - Que contiene los nombres de los 80 estudiantes que participan en el estudio.
- Género. - Se almacena el género de los 80 participantes, el 76,25% son hombres y el 23,75% son mujeres.

- Grupo. - En esta variable, se almacena el grupo al que pertenecen los participantes del estudio, el 50% son del paralelo A (grupo experimental) y el 50% son del paralelo B (grupo control).

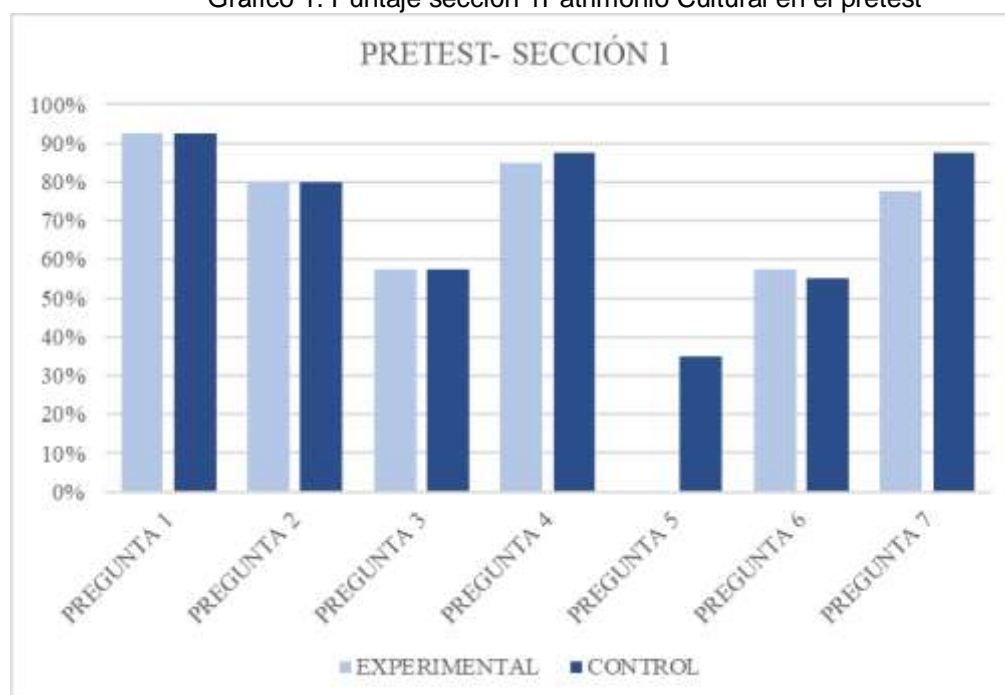
b) Variables Cuantitativas Discretas

Se usaron cinco variables de tipo cuantitativas discretas para trabajar con los datos de las cuatro secciones:

- Patrimonio Cultural. - Que contiene la calificación de esta sección, es decir, la sumatoria del puntaje alcanzado en las siete preguntas (1 a 7) sobre 7 puntos, relacionadas al tema Patrimonio Cultural en el Ecuador.
- Patrimonio Natural. - Que contiene la calificación de esta sección, es decir, la sumatoria del puntaje alcanzado en las siete preguntas (8 a 14) sobre 7 puntos, relacionadas al tema Patrimonio Natural en el Ecuador.
- Organismos encargados del Patrimonio. - Que contiene la calificación de esta sección, es decir, la sumatoria del puntaje alcanzado en las siete preguntas (15 a 21) sobre 7 puntos, relacionadas al tema Organismos que se encargan del Patrimonio en el Ecuador.
- Espacios Culturales. - Que contiene la calificación de esta sección, es decir, la sumatoria del puntaje alcanzado en las siete preguntas (22 a 27) sobre 7 puntos, relacionadas al tema Espacios culturales existentes en el Ecuador.

Los porcentajes obtenidos en las secciones se muestran, a continuación, en las siguientes figuras:

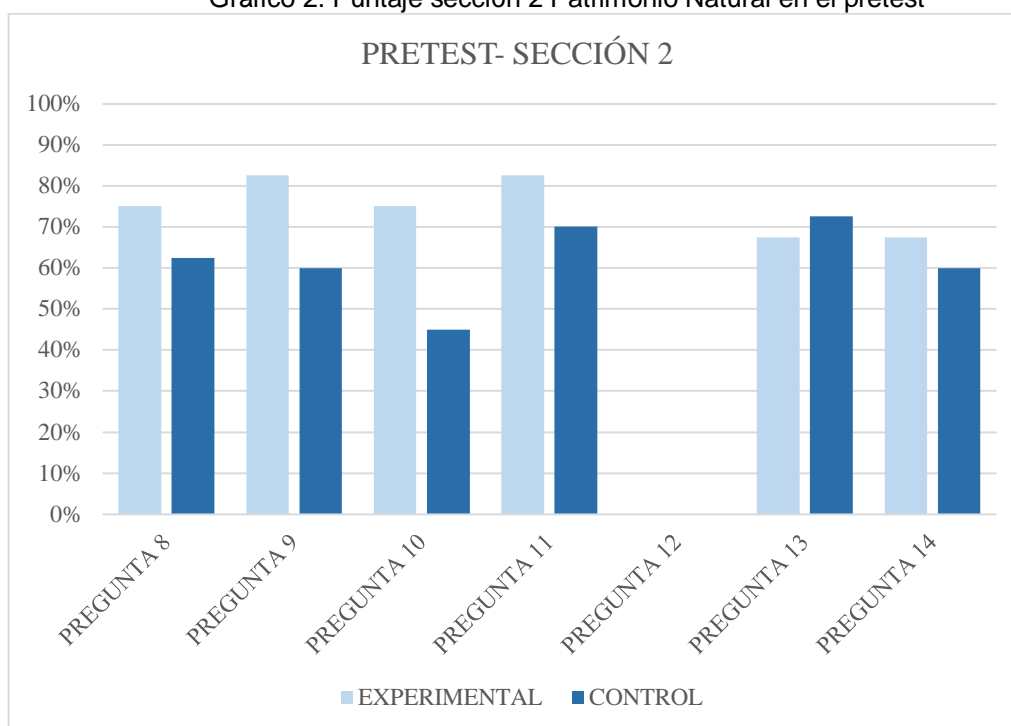
Gráfico 1. Puntaje sección 1 Patrimonio Cultural en el pretest



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *pretest* en la sección 1 del Patrimonio Cultural se observa que los aciertos del grupo experimental y grupo control en la pregunta 1 es del 92,50%; en la pregunta 2 grupo experimental y control de 80%; en la pregunta 3, tanto en el experimental y control es del 57,50%; en la pregunta 4, el grupo experimental tiene 85% de aciertos, mientras que el grupo control aciertan el 87,50% de estudiantes; en la pregunta 5 el grupo experimental tiene 0% de aciertos y el grupo control 35%; en la pregunta 6 manifiestan correctamente los estudiantes con el 57,50% y el grupo control de 55%; en la pregunta 7 los aciertos del grupo experimental son del 77,50 % mientras que el control es del 87,50% de aciertos.

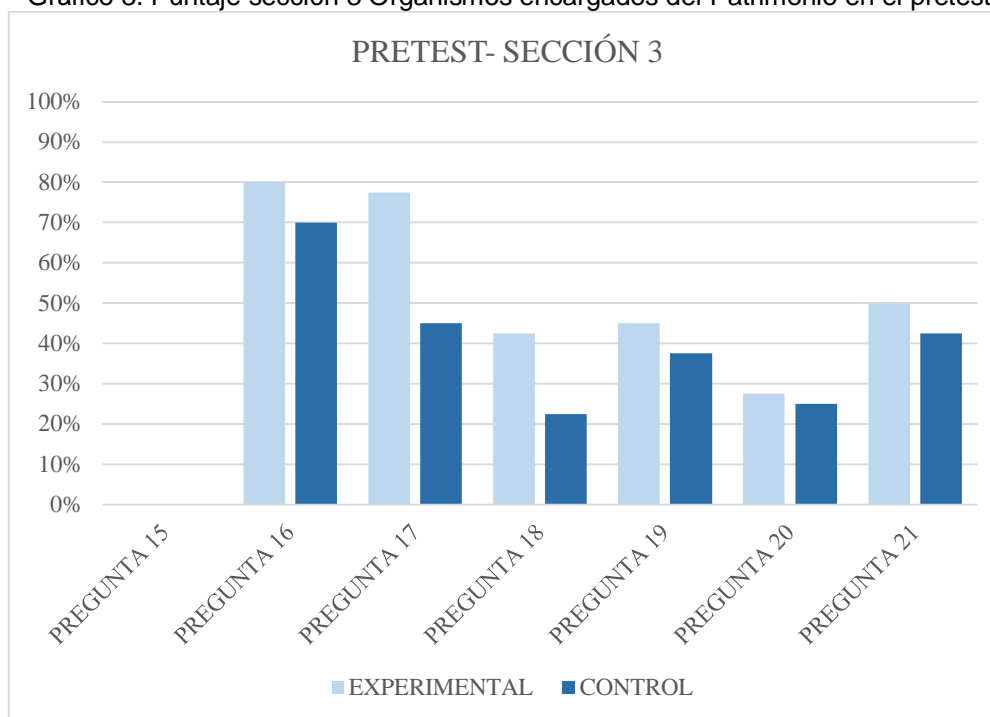
Gráfico 2. Puntaje sección 2 Patrimonio Natural en el pretest



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *pretest* en la sección 2 referente al Patrimonio Natural del Ecuador, se observa que los aciertos del grupo experimental es del 75% y del grupo control es del 62,50% en la pregunta 8; en la pregunta 9 el grupo experimental tiene el 82,50% de aciertos y control de 60%; en la pregunta 10 el grupo experimental tiene 75% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 45% de estudiantes; en la pregunta 11 el grupo experimental tiene 82,50% de aciertos y el grupo control 70%; en la pregunta 12 los dos grupos no tienen respuestas correctas; en la pregunta 13 los aciertos del grupo experimental son del 67,50 % mientras que el control es del 72,50% de aciertos; en la pregunta 14 el grupo experimental responde asertivamente el 67,50% y finalmente, el grupo control con el 60% de aciertos.

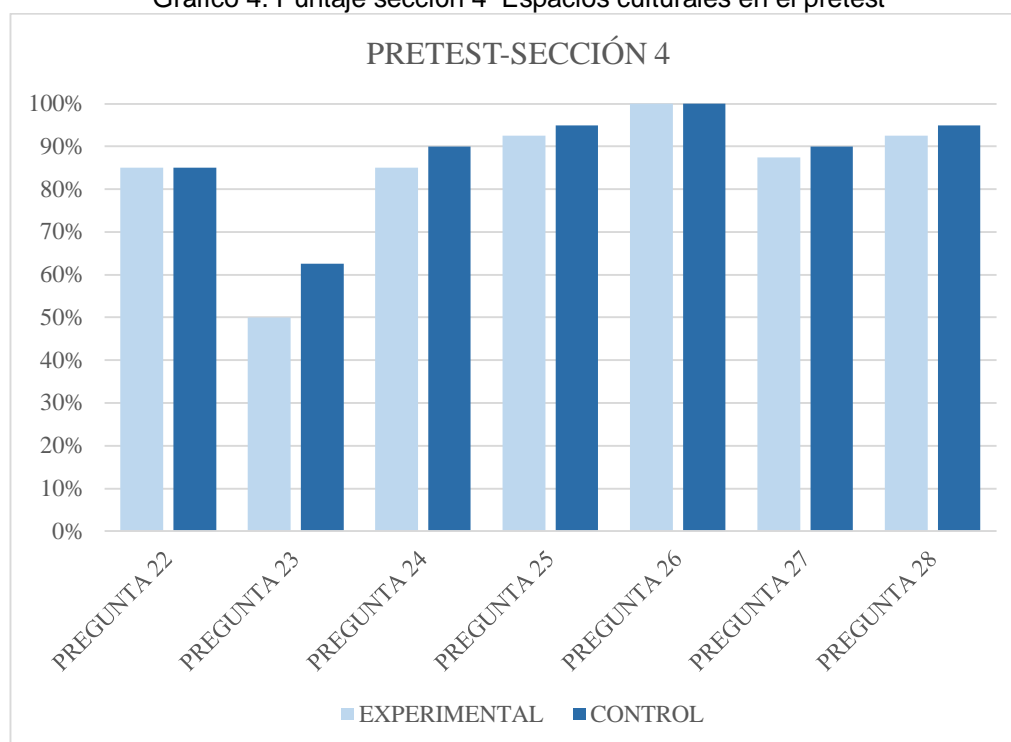
Gráfico 3. Puntaje sección 3 Organismos encargados del Patrimonio en el pretest



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *pretest* en la sección 3 referente a los Organismos encargados del Patrimonio, observa que tanto en el grupo experimental y control son de 0% de aciertos en la pregunta 15; en la pregunta 16 el grupo experimental tiene el 80% de aciertos y control de 70%; en la pregunta 17 el grupo experimental tiene 77,50% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 45% de estudiantes; en la pregunta 18 el grupo experimental tiene 42,50% de aciertos y el grupo control 22,50%; en la pregunta 19 contestas el grupo experimental con el 45% de aciertos y el grupo control con el 37,50%; en la pregunta 20 los aciertos del grupo experimental son del 27,50% mientras que el control es del 25% de aciertos; en la pregunta 21 el grupo experimental responde con el 50% de aciertos y finalmente, el grupo control con el 42,50%.

Gráfico 4. Puntaje sección 4 Espacios culturales en el pretest

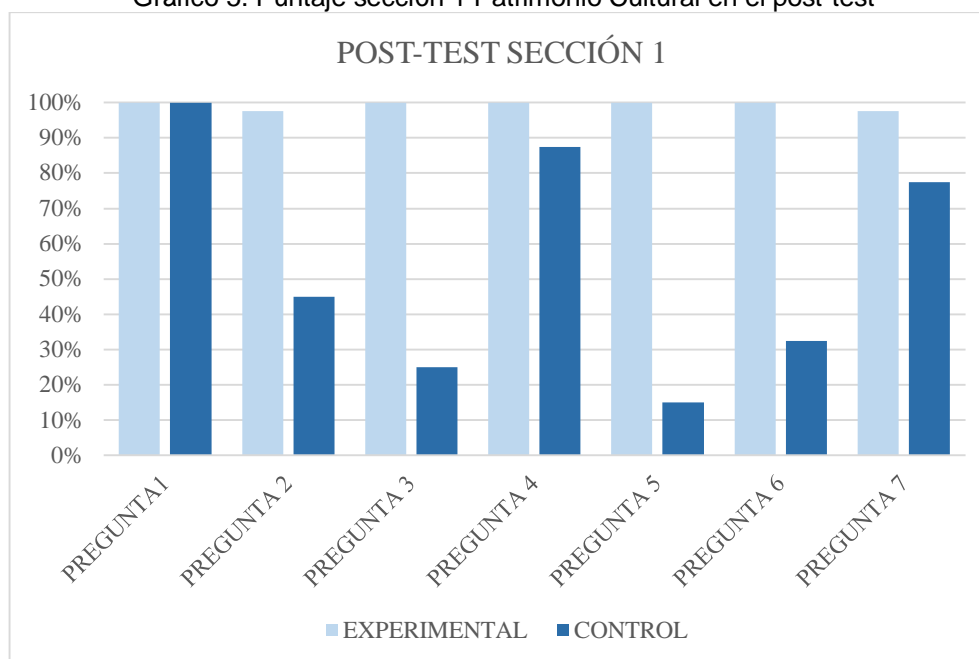


Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *pretest* en la sección 4 referente a los Espacios Culturales, se observa que tanto en el grupo experimental y control tienen un total del 85% de aciertos en la pregunta 22; en la pregunta 23 el grupo experimental tiene el 50% de aciertos y control de 62,50%; en la pregunta 24 el grupo experimental tiene 92,50% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 95% de estudiantes; en la pregunta 25 el grupo experimental acierta el 92,50% y en el grupo control es del 95%; en la pregunta 26 el grupo experimental y control aciertan al 100%; en la pregunta 27 contestan el grupo experimental con el 87,50% de aciertos y el grupo control con el 90%; en la pregunta 28 los aciertos del grupo experimental son del 92,50% mientras que el control es del 95% de aciertos.

Los porcentajes obtenidos en las secciones del *post-test* se muestran, a continuación:

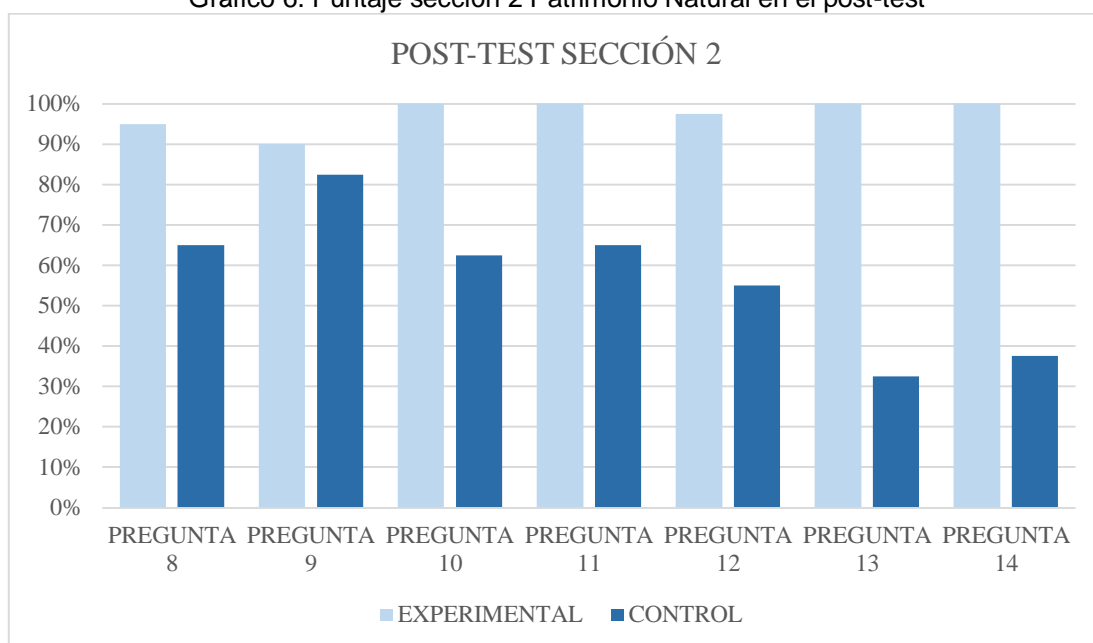
Gráfico 5. Puntaje sección 1 Patrimonio Cultural en el post-test



Fuente: elaboración propia

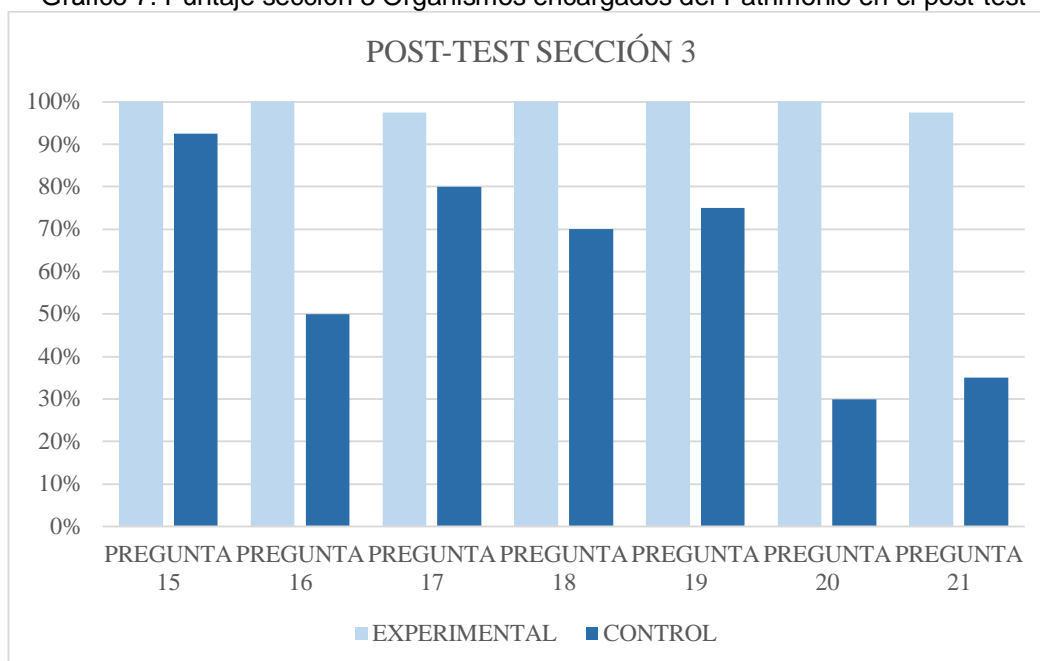
De acuerdo a los resultados obtenidos en el *post-test* en la sección 1 referente al Patrimonio Cultural, se observa que tanto en el grupo experimental y control tienen un total del 100% de aciertos en la pregunta 1; en la pregunta 2 el grupo experimental tiene el 97,50% de aciertos y control de 45,00%; en la pregunta 3 el grupo experimental tiene 100% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 25,00% de estudiantes; en la pregunta 4 el grupo experimental acierta el 100% y en el grupo control es del 87,50%; en la pregunta 5 el grupo experimental acierta el 100% y el grupo control el 15% de aciertos; en la pregunta 6 contestan el grupo experimental con el 100% de aciertos y el grupo control con el 32%; en la pregunta 7 los aciertos del grupo experimental son del 97,50% mientras que el control es del 77,50% de aciertos.

Gráfico 6. Puntaje sección 2 Patrimonio Natural en el post-test



De acuerdo a los resultados obtenidos en el *post-test* en la sección 2 referente al Patrimonio Natural del Ecuador se observa que los aciertos del grupo experimental es del 95% y del grupo control es del 65% en la pregunta 8; en la pregunta 9 el grupo experimental tiene el 90% de aciertos y control de 82,50%; en la pregunta 10 el grupo experimental tiene 100% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 62,50% de estudiantes; en la pregunta 11 el grupo experimental tiene 100% de aciertos y el grupo control 65%; en la pregunta 12 el grupo experimental es del 97,50% y el grupo control de 55%; en la pregunta 13 los aciertos del grupo experimental son del 100% mientras que el control es del 32,50% de aciertos; en la pregunta 14 el grupo experimental responde asertivamente el 100% y finalmente, el grupo control con el 37,50% de aciertos.

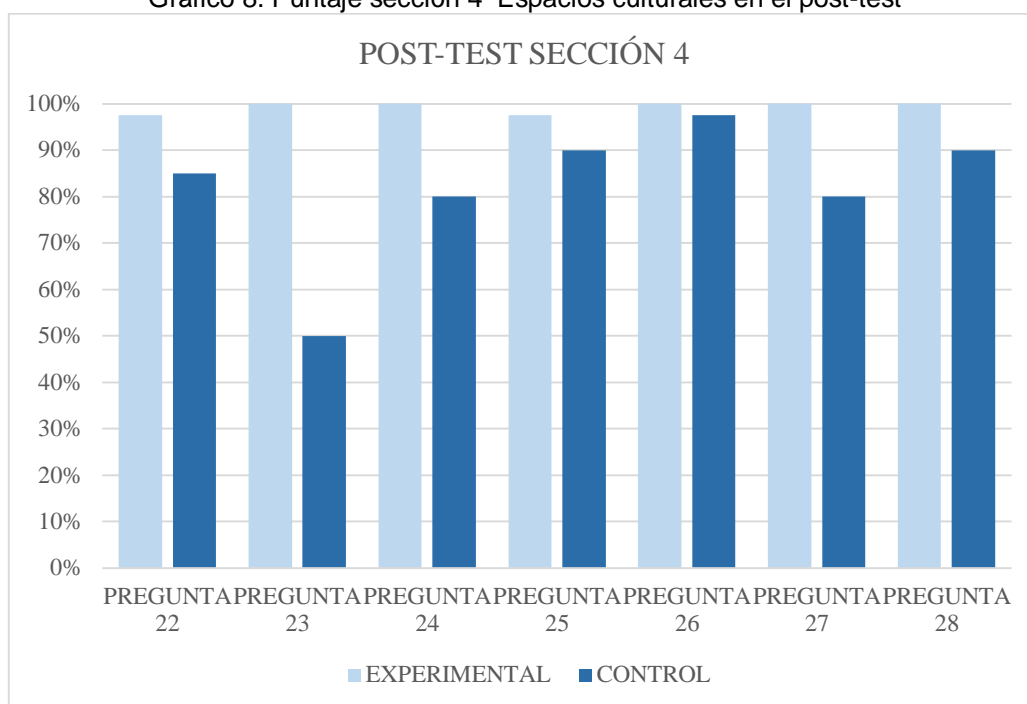
Gráfico 7. Puntaje sección 3 Organismos encargados del Patrimonio en el post-test



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos en el *post-test* en la sección 3 referente a los Organismos encargados del Patrimonio, se observa que tanto en el grupo experimental obtienen el 100% de aciertos y control son del 92,50% en la pregunta 15; en la pregunta 16 el grupo experimental tiene el 100% de aciertos y control de 50%; en la pregunta 17 el grupo experimental tiene 97,50% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 80% de estudiantes; en la pregunta 18 el grupo experimental tiene 100% de aciertos y el grupo control 70%; en la pregunta 19 contestas el grupo experimental con el 100% de aciertos y el grupo control con el 75%; en la pregunta 20 los aciertos del grupo experimental son del 100% mientras que el control es del 30% de aciertos; en la pregunta 21 el grupo experimental responde con el 97,50% de aciertos y finalmente, el grupo control con el 42,50%.

Gráfico 8. Puntaje sección 4 Espacios culturales en el post-test



De acuerdo a los resultados obtenidos en el *post-test* en la sección 4 referente a los Espacios Culturales, se observa que tanto en el grupo experimental obtienen los estudiantes el 97% de aciertos y el grupo control tiene un total del 85% de aciertos en la pregunta 22; en la pregunta 23 el grupo experimental tiene el 100% de aciertos y el control de 50% de respuestas acertadas; en la pregunta 24 el grupo experimental tiene 100% de aciertos, mientras que el grupo control acierta el 80% de estudiantes; en la pregunta 25 el grupo experimental acierta el 97,50% y en el grupo control es del 90%; en la pregunta 26 el grupo experimental y control aciertan al 100% y el control el 97,50; en la pregunta 27 contestan el grupo experimental con el 100% de aciertos y el grupo control con el 80%; en la pregunta 28 los aciertos del grupo experimental son del 100% mientras que el control es del 90% de aciertos.

En la siguiente tabla, se describe la puntuación obtenida por los estudiantes tanto en el *pretest* del grupo control y experimental como en el *post-test* del grupo control y experimental:

Tabla 3. Puntuación

Grupo Control Antes	Grupo Experimental Antes	Grupo Control Después	Grupo Experimental Después
Puntaje/28	Puntaje/28	Puntaje/28	Puntaje/28
10	12	15	28
13	9	16	28
9	13	16	28
11	17	14	28
15	12	12	28
20	9	23	27
11	16	21	26
15	9	15	28
12	14	17	28
16	9	19	28
11	15	27	28
11	17	17	28
16	14	17	28
12	13	14	28
9	9	16	28
15	11	25	28
16	10	21	28
11	16	25	28
10	14	15	28
15	5	11	28
11	13	17	28
11	15	15	28
11	17	17	28
15	9	17	28
15	15	19	28
9	9	19	28
15	13	17	28
7	12	15	28
6	9	17	28
8	8	19	28
12	7	27	28
15	12	17	28
14	14	17	28
12	8	14	28
13	11	16	28
17	7	25	26
13	8	21	28
17	9	25	27
15	12	15	25
19	9	19	27

Fuente: elaboración propia

3.2. Comprobación de hipótesis

Con el fin de comprobar la hipótesis, se corrió la prueba de normalidad de los resultados del grupo control y experimental en el *pretest*, en base a los datos obtenidos, se procede a correr la prueba paramétrica T-Student que según Hernández Sampieri et al. (2014): se utiliza para evaluar si existe o no diferencia significativa en el análisis

de la prueba estadística, se compara de forma independiente, es decir, entre grupo A y B, así como de forma relacionada la comparación antes y después del test en el mismo grupo en cuanto a la media aritmética, con un nivel de significancia de 0.05 y un nivel de confianza de 0.95, después de los expuesto se presentan las hipótesis, a continuación:

Comprobación de hipótesis entre grupo control y grupo experimental en el *pretest*

Se realiza la intervención con el *pretest* al grupo control y experimental antes de la intervención para medir el nivel de conocimientos de los dos grupos y se obtienen los siguientes resultados.

Prueba de Normalidad

H0: La distribución es normal en el *pretest*.

H1: La distribución no es normal en el *pretest*.

Tabla 4. Prueba de normalidad resultados del *pretest*

	GRUPOS	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PUNTAJES	GC PRETEST	,924	40	,011
	GE PRETEST	,950	40	,079

Fuente: Elaboración propia

El número de participantes en esta investigación en los grupos analizados es menor a 50, lo que implica que se corra la prueba de *Shapiro Wilk*.

El p_ valor Grupo Control *Pre-test* es igual a 0.011 y del P valor Grupo Experimental *Pre-test* es igual a 0.079, es decir, que se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. En conclusión, las variables tienen una distribución normal en el *pretest*, por lo tanto, se procede a aplicar la Prueba paramétrica *T-Student*.

Prueba paramétrica *T-student* para muestras independientes

Como son dos grupos paralelo A (experimental) y paralelo B (control) se aplica las pruebas paramétricas para dos muestras independientes.

- Ho: La calificación en el grupo control son similares al del grupo experimental en la evaluación del pretest.
- H1: La calificación en el grupo control no son similares al del grupo experimental en la evaluación del pretest.

Tabla 5. Prueba t-student para muestras independientes

	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
								Inferior	Superior
PUNTA Se asumen varianzas iguales	1,670	,200	2,352	78	,021	1,975	,840	,303	3,647
No se asumen varianzas iguales			2,352	71,772	,021	1,975	,840	,301	3,649

Fuente: Elaboración propia

Se corrió la prueba de homogeneidad de varianzas con el test de Levene, por lo que se observa el P-valor es de 0.200, con base al valor se concluye que las varianzas son iguales. En la prueba existe un T-valor calculado de 2,352 y P-valor de 0,021, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula; en conclusión, las calificaciones en el grupo control son similares a las del grupo experimental en el pretest, es decir, no hay diferencia significativa entre los grupos del paralelo A y B al iniciar el experimento.

Comprobación la hipótesis con el Grupo de Control y Grupo Experimental en el *Post-test*

Prueba de Normalidad

- H0: La distribución es normal en el *post-test*
- H1: La distribución no es normal en el *post-test*

Tabla 6. Prueba de normalidad resultados del post-test

	GRUPOS	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Puntajes	GC POSTEST	,908	40	,003
	GE POSTEST	,434	40	,000

Fuente: elaboración propia

Al correr la prueba de *Shapiro Wilk* en el programa estadístico SPSS se obtiene: El P valor Grupo Control *Post-test* es igual a 0.003 y del P valor Grupo Experimental *Post-test* es igual a 0.000, es decir, no sigue una distribución normal, lo que implica continuar con las pruebas no paramétricas para muestras independientes con los Grupos de *Post test*.

Prueba no paramétrica para muestras independientes

H0: El puntaje en el Grupo Control es igual al del Grupo experimental en el *Post-test*, no hay diferencias significativas.

H1: El puntaje en el Grupo Control es igual al del Grupo experimental en el *Post-test*, hay diferencias significativas.

Tabla 7. Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a	PUNTAJES
U de Mann-Whitney	11,000
W de Wilcoxon	831,000
Z	-7,915
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: elaboración propia

El P valor 0.000 es menor que 0,05 por lo que, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, lo que quiere decir que el puntaje del grupo control no es igual al del grupo experimental en el *Post-test*, es decir, hay diferencias significativas.

Comprobación de la Hipótesis Grupo Experimental en el *Pretest* y *Post-test*

- H0: Los datos del Grupo Experimental *Pre-test* son igual al Grupo Experimental *Post-test*, no hay diferencia significativa.

- H1: Los datos del Grupo Experimental Pre-test son diferentes al Grupo Experimental Post-test, hay diferencia significativa.

Tabla 8. Prueba de normalidad del grupo experimental en el pretest y post-test

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 GE_PRETEST	11,53	40	3,154	,499
GE_POSTEST	27,75	40	,670	,106

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Prueba paramétrica t-student para muestras relacionadas grupo experimental

	Diferencias emparejadas					tt	ggl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
GE_PRETEST	-16,225	3,174	,502	-17,240	-15,210	-32,327	39	,000
GE_POSTEST								

Fuente: elaboración propia

El Pvalor es de 0.000, es menor que 0,05 entonces, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, lo que quiere decir que los datos del Grupo Experimental *Pre-test* son diferentes a los datos del Grupo Experimental *Post-test*, hay diferencia significativa, por lo que se llega a la conclusión que la metodología de la Gamificación dio resultados en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Décimo Año en la Asignatura de Educación Cultural y Artística.

Para corroborar, se presenta la tabla de Puntajes, el grupo de mayor puntaje se presenta los promedios más altos en el Post-test.

Tabla 10. Grupo control y experimental Post-test

	GRUPOS	N	Media
PUNTAJES	GC POSTEST	40	18,10
	GE POSTEST	40	27,75

Fuente: elaboración propia

Los datos numéricos muestran, que se comprueba la hipótesis, sin embargo, se destaca también, lo cualitativo de los resultados; el cambio de actitud, involucramiento, participación activa de los estudiantes del grupo experimental son evidentes y se reflejan en las calificaciones que no son el único indicador a considerar sino aspectos actitudinales que, también, se toman en consideración.

Adicionalmente, el estudio se efectúa en un periodo considerable, seis semanas, cada una con periodos semanales de la Asignatura que permiten evidenciar la situación inicial y los cambios que se dan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tanto en el grupo control como en el experimental. El resultado, se muestra en datos numéricos del instrumento planteado, pero también, en la transformación de lo actitudinal de los estudiantes a lo largo del empleo de la gamificación como estrategia educativa.

CONCLUSIONES

- La fundamentación de los aspectos teóricos en torno a la adquisición de conocimientos de Educación Cultural y Artística, en la Unidad didáctica Patrimonio y Turismo Cultural, en los estudiantes de Décimo año y y de la gamificación como estrategia educativa, con ello, se evidencia un incremento de la comprensión sobre estas dos temáticas, desarrollo de una adecuada planificación curricular y cronograma de la estrategia, así como su aplicación.
- El diagnóstico del estado actual de los conocimientos de Educación Cultural y Artística en el grupo control y experimental de los participantes del estudio a través del pre-test, permitió identificar que los estudiantes presentan bajo nivel de conocimiento, conforme a las medias obtenidas en los grupos.
- La propuesta de la estrategia educativa en base a la Gamificación, previamente diseñada en el grupo experimental y la metodología tradicional de conocimientos de Educación Cultural y Artística en el grupo control, se realizó en un lapso de 6 semanas, distribuidos en una clase por semana, la primera sección 2 clases, a la segunda 1 clase, a la tercera 1 clase y la cuarta 2 clases; las clases se las realizó de forma sincrónica, el tiempo de duración de cada clase fue de 40 minutos, que tienen las horas académicas, debido a que actualmente, se trabaja con el plan educativo “Aprendamos Juntos en Casa” que exige una conexión máxima para Básica Superior de 2 horas al día, por esto, el número de horas de Educación Cultural y Artística disminuyó de 2 horas semanales de 40 minutos a 1 horas semanal de 40 minutos.
- La evaluación de los conocimientos de Educación Cultural y Artística en el grupo control y experimental posterior a la aplicación de la estrategia educativa de la Gamificación previamente enunciada permitió contar con los datos necesarios para el análisis estadístico comparativo inter-sujetos sobre la eficiencia de la gamificación versus la metodología tradicional de conocimientos de ECA en estudiantes de Décimo Año.

- La comparación de las medias del grupo control *post test* 18.10/28 y grupo experimental *post-test* 27,75/28 que, llevado a la escala cualitativa de calificaciones del Ministerio de Educación, se aprecia que los estudiantes del grupo experimental dominan los aprendizajes requeridos, lo que permite evidenciar el nivel de eficiencia de la gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimo Año EGB.

RECOMENDACIONES

- Incentivar a los docentes a la aplicación de la gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística, no solo en los estudiantes de este nivel educativo al que se aplicó la investigación, sino en los distintos niveles y subniveles, así como propiciar nuevos procesos de investigación de la funcionalidad de esta estrategia con otras unidades didácticas y en otras áreas.
- Continuar con la Investigación sobre la eficiencia de la estrategia educativa de la Gamificación y de otros métodos actuales e innovadores en todos los niveles de enseñanza y en las diferentes asignaturas ahora que prima la educación virtual, motivar con esto a que los estudiantes tengan una formación holística y sirva el contenido y aprendizaje para la vida.
- Trabajar con el uso de las herramientas tecnológicas como *Genial.ly*, que fueron de gran ayuda en el proceso de enseñanza- aprendizaje debido a la emergencia sanitaria del COVID-19 con excelentes resultados, es necesario también, la auto preparación en estas herramientas para que las clases sean mejor comprendidas y el aprendizaje sea significativo.
- Propiciar la investigación de la realidad educativa, mediante estudios como el presente porque permite que los Maestros estén en contacto con la realidad, ausculten las problemáticas y, después de un estudio exhaustivo, estén en condiciones de plantear alternativas válidas y aplicables al contexto de cada una de las realidades.
- Procurar la implementación de las TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Juan Montalvo para eliminar el esquema de la educación tradicional y construir un modelo educativo basado en la tecnología y motivar a los estudiantes al uso de esta forma didáctica y mejorar el rendimiento académico.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva: Universidad Surcolombiana. Obtenido de [https:// www. uv. mx/ rmipe/ files/ 2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf](https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf)
- Andrzej Marczewski (2013) *Sistema de gamificación RAMP basado en los ejes (Relación, Autonomía, Maestría y Propósito)*. México. PAIDOS.
- Arteaga, G. (2020). *¿Qué es el análisis de datos? Métodos, técnicas y herramientas*. Teststeforme.
- Barroso, & Otros. (2015). *Actividad cognoscitiva del alumno bajo la dirección del maestro*. Madrid: PAIDOS.
- Bazán, M. (2020). *Evaluación de gamificación como estrategia motivacional*. Buenos Aires: MORATA.
- Beneitone, P., (2007). *Reflexiones y perspectivas de la educación superior en América Latina: Informe final del proyecto Tuning América Latina 2004-2007*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Cascante, & Granados. (2018). *la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza investigación*. México: PAIDOS.
- Chasi, E. (2020). *Estrategias de Gamificación para el Aprendizaje*. Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1555>
- Cobos, L., & Soria. (2012). *Trabajo colaborativo en espacios virtuales*. Madrid: KAPELUZ.
- Coello, & López. (2018). *Herramientas para motivar el aprendizaje*. México: PAIDOS.

- Contreras , R. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: InCom-UAB. Obtenido de [https:// ddd. uab. cat/ pub/ llibres/ 2018/ 188188/ ebook15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/libres/2018/188188/ebook15.pdf)
- Cote, & Parra. (2015). *Aprendizaje colaborativo*. México: PAIDOS.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2017) *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. Una interpretación Constructivista. Venezuela: MC Graw Hill.
- Diez, Bañeres, & Serra. (2017). *Experiencia de gamificación . Aula virtual*, 62 - 68
- Educación Cultural y Artística. (2016). *Educación Cultural y Artística*. Currículo 2016. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Escobar, J. y Cuervo, Á. (2008) *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Avances en Medición, vol. 6, núm. 1, pp. 27-36. Recuperado de [http:// www. humanas. unal. edu. co/ psicometria/ files/ 7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf](http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf).
- Estrada, A. (2020). *Estrategias de enseñanza utilizadas en estudiantes en programas de equivalencias integrales*. Revista Naturaleza, Sociedad y Ambiente Vol. 7 Año 2020, pp. 53-66, 7(1), 53-66. doi: [https:// doi. org/ 10. 37533/cunurori.v7i1.52](https://doi.org/10.37533/cunurori.v7i1.52)
- Falcón, M. (2018). *Uso de la gamificación como herramienta de la enseñanza de la historia de la música a estudiantes de primaria* . Quito: UNIVERSITARIA.
- Gómez , M. (2021). *La importancia de la lectura crítica en jóvenes: una propuesta pedagógica en el Liceo Americano*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de [https:// repository. javeriana. edu. co/ bitstream/ handle/ 10554/ 54158/ Mario% 20Andres% 20Gomez- Documento. pdf? sequence= 3& isAllowed=y](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/54158/Mario%20Andres%20Gomez-Documento.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Gómez, J. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. Revista Universidad y Empresa, 22(38), 32. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>

Herbert, G. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica*. Educativa, 103 - 110.

Hernández, & Collados. (2020). *La Gamificación como Metodología de Innovación Educativa*. Buenos Aires: KAPELUZ.

Hernández, M., & Olmos, M. (2011). *Construcción de su conocimiento mediante la exploración, discusión, negociación y debate*. Madrid: McGrawHill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6°)*. Mexico: McGraw-Hill.

Herranza, M. (2013). *Dinámicas interactivas en educación*. Buenos Aires: MORATA. http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Holguín, E., Holguín, F., & García, N. (2020). *Gamificación de la enseñanza de matemáticas*. ELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales, 22(1), 62-75. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000892.pdf

IICA. (2016). *Proceso enseñanza - aprendizaje*. Bogotá: KAPELUZ.

Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Universidad San Ignacio, 38. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf

- Kapp (2012) Citado en Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez. (2013). *Elementos del juego en la gamificación*. Madrid. McGrawHill.
- Liberio, X. (2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Básica*. Revista Conrado, 15(70), 34.
- López, C. (2016). *El video juego como herramienta educativa. posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*. Revista de innovación educativa, 8(1), 38 - 43. Obtenido de [http:// www. udgvirtual. udg. mx/ apertura/index.php/apertura/article/view/825/539](http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/825/539)
- López - Ornelas, Erick , & Zepeda - Hernández, Sergio , & Abascal - Mena, Rocío (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. Ra Ximhai, 12(6),315-325.[fecha de Consulta 11 de Abril de 2022]. ISSN: 1665-0441. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>
- Lucero, G. (2006). *Desarrollo de habilidades individuales y grupales*. México: KAPELUZ.
- Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. México: UCASAGRANDE.
- Macías, A. (2018). Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y Resolver. Rev. SINAPSIS, 1(12), 7587. Obtenido de [https:// www. itsup. edu. ec/ sinapsis/ index. php/ sinapsis/ article/download/136/127](https://www.itsup.edu.ec/sinapsis/index.php/sinapsis/article/download/136/127)
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). *Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales*. Revista INNOVA, 5(3), 164-181.
- Mariscal. (2018). *La gamificación como parte de un estilo de trabajo*. Bogotá: MIRAL.

- Mariscal, J. V. (17 de 09 de 2018). *Mente Posible #MP*. Obtenido de <https://www.menteposible.com/2018/09/17/15-presunciones-basicas-sobre-el-juego-utiles-en-gamificacion/>
- Martin, J. (2014). *Lo tradicional y moderno en educación. Una visión holística*. Madrid: MORATA.
- Martín, P. (2014). *Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a e entornos de aprendizaje universitario*. Asociación de Enseñantes Universitarios de La Informática, 23(4), 97-108.
- Martínez, E. O., & Pineda, P. A. (06 de Junio de 2018). *Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en la primera infancia*. Obtenido de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias>
- Mejía , A. (2014). *El patrimonio cultural como derecho: el caso ecuatoriano*. Universidad Andina Simón Bolívar, 22. Obtenido de file:/// C:/ Users/ USUARIO/ Downloads/ 430- Texto% 20del% 20art% C3% ADculo- 1664- 1- 10-20170120.pdf
- Mena, & Zepeda. (2016). *Diseño de clases con uso de juegos*. México: PAIDOS.
- Mendoza, D. (2018). *Estrategias de enseñanza y su efectividad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de turismo de la Universidad Iberoamericana de Ecuador*. Revista Espacios, 39(43), 25. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Derling_Velazco/publication/337367552_Estrategias_de_ensenanza_y_su_efectividad_en_los_procesos_de_aprendizaje_en_los_estudiantes_de_turismo_de_la_Universidad_Iberoamericana_de_Ecuador/links/5dd4630aa6fdcc37897a4db8/Es
- MINEDUC. (2019). *Currículo de Educación Cultural y Artística*. Quito: LNS.
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación cultural y artística*. Quito.

Ministerio de Educación. (2021). *Admisión a instituciones educativas*. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://juntos.educacion.gob.ec/>

Montalvo, U. E. (2018). *PEI*. Ambato: UEJM.

Montenegro, P. (2012). *Aprendizaje por gamificación*. México: PAIDOS.

Muñoz, & Valcárcel. (2012). *Entornos de aprendizaje colaborativo*. Madrid: UNIR.

Ñaupas, H., & Valdivia, M. (2018). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

Ortíz , A., Jordán , J., & Agredal , M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educ. Pesqui., São Paulo, 44(1), 17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5Lfbgvth5DJQ9HZS/?lang=es&format>

Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

Rocha, J. (2020). *Metodologías activas, la clave para el cambio de la escuela y su aplicación en épocas de pandemia*. Quiro : UIDE.

Salinas, J. (2013). *Modelo pedagógico para el desarrollo de programas educativos con componente virtual, dirigidos a adultos de zonas rurales centroamericanas*. Balears: UIB. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/112159/tvic1de2.pdf?sequence=1>

Sampieri. (2017). *Metodología de la Investigación Científica*. México: KAPELUZ.

Tenelema , S. (2012). *Gamificaciòn en la educaciòn*. Cuenca: Calameo .

Tobón, S. (2015). *Educación por competencias*. Bogotá: McGrawHill.

UNESCO. (2017). *Educación y nuevas tecnologías*. Washington: UNESCO.

Vargas, G. (2020). *Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje*. Revista "Cuadernos", 61(1),69,76. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf

Vargas, M. (2021). *La importancia de la lectura crítica en jóvenes: una propuesta pedagógica*. Bogota: IHS.

Vergara, & Mezquita. (2018). *Metodología innovadora basada en la Gamificación Educativa*. Misión Educativa, 111-116.



Vinueza , M., Calispa , A., & Campo , E. (2019). *Desafíos de la educación cultural y artística en los niveles de educación obligatoria de Ecuador*. Departamento de Ciencias Humanas y Sociales. Obtenido de [https:// www. researchgate. net/publication/325958605_Desafios_de_la_educacion_cultural_y_artistica _en_los_niveles_de_educacion_obligatoria_deEcuador](https://www.researchgate.net/publication/325958605_Desafios_de_la_educacion_cultural_y_artistica_en_los_niveles_de_educacion_obligatoria_deEcuador)

Zepeda, S., Abascal , R., & López, E. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. Revista Ra Ximhai, 12(6), 315-325.

Zicherman, & Cunningham. (15 de Junio de 2011). *Educación y egocios en la era virtual*. Obtenido de [http:// dimglobal. net/ revistaDIM34/ docs/ DIMAP34gamificacion.pdf](http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf)

ANEXOS

Anexo 1: Aprobación del tema de tesis

<p style="text-align: center;"> COORDINACIÓN DE POSGRADOS MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN Resolución RPC-SO-31-Nro. 580-2017</p> <p style="text-align: right;">Ambato, 28 de marzo de 2020</p> <p>Señoras: Ab. Fernanda San Lucas, Mg. DIRECTORA DE POSGRADOS PUCE-AMBATO Lic. Patricio Valverde, Mg. COORDINADOR DE LA MAESTRÍA EN EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA Presente</p> <p>De mi consideración:</p> <p>Por medio de la presente, informo que he leído el Plan de Titulación de Quincha Sanabria María José y acepto la dirección del trabajo de grado de maestría titulado La Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de décimo año de EGBS la ciudad de Ambato. Particular que pongo en su conocimiento para que se proceda con el trámite respectivo y se nos autorice empezar la investigación ya mencionada.</p> <p>Atentamente,</p> <p></p> <p>Mg. Eulalia Becerra García.</p>
--

Anexo 2: Oficio de Aprobación de la Institución



UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO"

ROCAFUERTE 0922 Y ESPEJO
Teléfono 09-28210043
Ambato-Ecuador

Ambato, 24 de agosto de 2020

Lic. María José Quincha
DOCENTE UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO
Presente,

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes conformamos la Unidad Educativa Juan Montalvo, en respuesta al oficio recibido el 21 de agosto de 2020, en el correo electrónico institucional de Rectorado, en el que solicita: "AUTORIZAR EL DESARROLLO DE SU INVESTIGACIÓN CON EL TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA". Informo a usted que fue aprobado y puede iniciar el proceso con los estudiantes de los décimos años cuando usted así lo necesite.

Auguro los mejores éxitos y pongo a su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,



Lic. Héctor Chiguano
C.I. 1708627465
RECTOR (e)



Anexo 3: Cuestionario de Educación Cultural y Artística.



**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA
PONTIFICIA UNIVERSIDAD SEDE AMBATO**

ASIGNATURA: Educación Cultural y Artística

AÑO: Décimo EGB

Paralelo:

DOCENTE: Lic. María José Quincha

ALUMNO:

Género:

FECHA:

AÑO LECTIVO: 2020-2021

Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos de Patrimonio del Ecuador, Organismos encargados del Patrimonio y Espacios Culturales del país, de los estudiantes de Décimo año Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

Instrucciones Generales:

- Responda según su conocimiento.
- Lea con mucha atención las preguntas antes de contestar.
- Las preguntas están relacionadas con los temas de:

Sección 1: Patrimonio Cultural del Ecuador,

Sección 2: Patrimonio Natural del Ecuador,

Sección 3: Organismos Encargados del Patrimonio y

Sección 4: Espacios Culturales.

1. Sección 1: Patrimonio Cultural del Ecuador

Es la herencia cultural que nos han dejado los antepasados y tiene un valor para el presente y futuro.

- Turismo
- Patrimonio
- Sostenibilidad
- Ninguna de las anteriores

En la herencia Cultural, propia del pasado de una comunidad que posee un especial interés histórico, artístico, arquitectónico, urbano, arqueológico, este concepto corresponde a:

- Patrimonio Cultural Inmaterial
- Patrimonio Cultural Material
- Patrimonio Natural
- Patrimonio Cultural Subacuático

Cuando se habla de tradiciones, expresiones orales, idioma, rituales, saberes de la naturaleza y el universo, se enfoca a:

- Patrimonio Cultural Inmaterial
- Patrimonio Natural
- Patrimonio Cultural Material
- Ninguna de las anteriores

Las ciudades ecuatorianas declaradas Patrimonio Cultural de la Humanidad son:

- Quito y Cuenca
- Quito y Loja
- Cuenca y Loja
- Ninguna de las anteriores

Se considera como Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador a:

- Lengua Zapara
- El idioma español
- lengua quichua
- Ninguna de las anteriores

De las siguientes alternativas, seleccione los tipos de Patrimonio Cultural que usted considere.

- Material y Natural
- Inmaterial y Subacuático
- Material e Inmaterial
- Distrital y Municipal

De las siguientes alternativas, seleccione cuál es la que corresponde a la Ciudad de Ambato y fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial:

- Fiesta de la "Mama Negra"
- Fiesta del Inga Palla

- Fiesta de las Frutas y de las Flores
- Fiesta del Carnaval

2. Patrimonio Natural del Ecuador

Al hablar de sitios y paisajes naturales como parques y monumentos naturales, reservas de la Biósfera se refiere a:

- Patrimonio Cultural Inmaterial
- Patrimonio Natural
- Patrimonio Cultural Material
- Ninguna de las anteriores

Los Lugares Naturales del Ecuador declarados Patrimonio son:

- Sangay y Cayambe
- Galápagos y Sangay
- Galápagos y Antisana
- Ninguna de las anteriores

Según la UNESCO, Patrimonio Natural comprende:

- Conocimientos, saberes y usos relacionados con la naturaleza y el universo
- Usos sociales, rituales y actos festivos
- Técnicas artesanales tradicionales
- Formaciones geológicas y fisiológicas, y zonas estrictamente delimitadas que son el hábitat de especies animales y vegetales amenazadas.

¿Qué amenazas considera usted se evita en la declaración de un lugar como Patrimonio Natural?

- Actividades comerciales
- Contaminación, tala de bosques, tráfico de especies en peligro de extinción
- La divulgación de conocimientos ancestrales
- Ninguna de las anteriores

El Parque Nacional Sangay cuenta con tres Volcanes, que son:

- Sangay y Chimborazo
- Sangay y Reventador

- Tungurahua y Sangay

- Tungurahua y Cotopaxi

Al estudiar sobre estructuras calcáreas alargadas y generalmente puntiagudas, que cuelga del techo de algunas cuevas naturales, formada por la evaporación de agua carbonatada, este concepto hace referencia a:

- Estalagmitas

- Estalactitas

- Cuevas
- Ninguna de las anteriores

Al hablar de estructuras calcáreas alargadas y puntiagudas que se encuentra en el suelo de algunas cuevas naturales, formadas por las gotas de agua carbonatada que caen del techo, este concepto corresponde a:

- Columna

- Estalactita

- Estalagmita

- Ninguna de las anteriores

3. Organismos Encargados del Patrimonio

Los Organismos que se encargan del Patrimonio tienen una finalidad importante. ¿Cuál es?

- Conservar y preservar los lugares culturales y naturales

- Lucrarse de estos lugares
- Comercializar las piezas Arquitectónicas
- Ninguna de las anteriores

Qué significan las siglas UNESCO:

- Unión Nacional de Estados Socialistas Conservadores

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura

- Organización de Naciones Unidas para la Educación, Tecnología y Ciencia
- Ninguna de las anteriores

Qué significan las siglas MCYP:

- Ministerio de Cultura de Pastaza
- Ministerio de Comunicación y Patrimonio

- **Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador**

- Ninguna de las anteriores

El Organismo que se encarga de Investigar, Conservar, Preservar, Restaurar, Exhibir, Promover el Patrimonio Cultural del Ecuador es:

- **Instituto Nacional de Patrimonio Cultural**

- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador
- UNESCO
- Ninguna de las anteriores

El Organismo encargado de elaborar normas que son acogidas por los Estados y sirven como referencia para el trabajo especialista en patrimonio, museos, comunidades es:

- INPC
- MCYP
- **UNESCO**
- Ninguna de las anteriores

El Organismo que se encarga de hacer cumplir las leyes nacionales y convenciones internacionales para la protección de los patrimonios del Ecuador es:

- UNESCO
- **INPC**
- MCYP
- Ninguna de las anteriores

La entidad responsable de crear políticas públicas para proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural del Ecuador es:

- **MCYP**
- UNESCO
- INPC
- Ninguna de las anteriores

4. Espacios Culturales

¿De los siguientes espacios culturales, cuales son administrados por el Estado?

- **Públicos**

- Privados
- Comunitarios
- Ninguna de las anteriores

Son Espacios Culturales administrados por personas particulares y pueden o no tener fines de lucro, esto hace referencia a:

- Comunitarios
- Privados
- Públicos
- Ninguna de las anteriores

Espacios dedicados a la conservación, investigación, difusión y exposición de objetos de valor relacionados con la ciencia y el arte o de objetos culturalmente importantes, este concepto corresponde a:

- Museo
- Centro Cultural
- Galería de Arte
- Ninguna de las Anteriores

Al hablar de espacios que permiten participar de actividades culturales y educativas como exposiciones, se hace referencia a:

- Museo
- Centro Cultural
- Galería de arte
- Ninguna de las Anteriores

¿Cuál de las siguientes alternativas permite organizar exposiciones de arte y su fin principal es comercializar estas obras?

- Centro Cultural
- Museo
- Galería de Arte
- Ninguna de las Anteriores

¿Cuál de los siguientes espacios culturales se dedican a la formación profesional de artistas?

- Centro de Educación artística
- Centro Cultural
- Museo

- Galería de Arte

De las siguientes alternativas cuál es considerada como Museo de la ciudad de Ambato.

- Museo del Agua
- Museo Juan León Mera
- Museo de Nacional del Ecuador
- Ninguna de las anteriores

Anexo 4: Ficha de Validación del Instrumento por Expertos de Educación Cultural y Artística.

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS PONTIFICIA UNIVERSIDAD SEDE AMBATO

Fecha: Ambato, 04 de septiembre de 2020

Docente de la Asignatura de Educación Cultural y Artística.

Estimado compañero(a) solicito muy comedidamente su colaboración en calidad de evaluador del Cuestionario adjunto con el fin de sea revisado y analizado en base indicadores generales como: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una (X) la puntuación para cada criterio en la tabla de validación del contenido conforme a su criterio y experticia profesional en el Área de E.C.A.

INFORMACIÓN DEL INVESTIGADOR:

Nombre del investigador	Lic. María José Quincha Sanabria
Tema del proyecto de investigación	“Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística”
Programa de Estudio	Maestría en pedagogía mención Educación Técnica y Tecnológica
Objetivo general de la Investigación	Analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la Gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimo año de EGB.
Instrumento para la recolección de datos	Cuestionario en línea Educación Cultural y Artística.

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 1:

Nombre del Evaluador 1	Lic. Fabricio Chico
Institución Educativa en la que labora	Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Cargo	Coordinador el área de E.C.A., docente nivel elemental y media.
Años de experiencia en el Área	12 años
Nivel Académico	Tercer Nivel
Área académica	Educación Cultural y Artística

TABLA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al					X

	Currículo.					
--	------------	--	--	--	--	--

SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X

SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el					X

	objetivo del instrumento					
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES.						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen					X

	relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X



Firma

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD SEDE AMBATO

Fecha: Ambato, 04 de septiembre de 2020

Docente de la Asignatura de Educación Cultural y Artística.

Estimado compañero(a) solicito muy comedidamente su colaboración en calidad de evaluador del Cuestionario adjunto con el fin de sea revisado y analizado en base indicadores generales como: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una (X) la puntuación para cada criterio en la tabla de validación del contenido conforme a su criterio y experticia profesional en el Área de E.C.A.

INFORMACIÓN DEL INVESTIGADOR:

Nombre del investigador	Lic. María José Quincha Sanabria
Tema del proyecto de investigación	“Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística”
Programa de Estudio	Maestría en pedagogía mención Educación Técnica y Tecnológica
Objetivo general de la Investigación	Analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la Gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimo año de EGB.
Instrumento para la recolección de datos	Cuestionario en línea Educación Cultural y Artística.

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 2:

Nombre del Evaluador 2	Lic. Patricio Jácome
Institución Educativa en la que labora	Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Cargo	Docente nivel elemental y media.
Años de experiencia en el Área	18 años
Nivel Académico	Tercer Nivel
Área académica	Educación Cultural y Artística

TABLA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al					X

	Currículo.					
SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del					X

	instrumento					
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES.						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y					X

	están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X



LIC. PATRICIO JACOME

Firma

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD SEDE AMBATO**

Fecha: Ambato, 04 de septiembre de 2020

Docente de la Asignatura de Educación Cultural y Artística.

Estimado compañero(a) solicito muy comedidamente su colaboración en calidad de evaluador del Cuestionario adjunto con el fin de sea revisado y analizado en base indicadores generales como: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una (X) la puntuación para cada criterio en la tabla de validación del contenido conforme a su criterio y experticia profesional en el Área de E.C.A.

INFORMACIÓN DEL INVESTIGADOR:

Nombre del investigador	Lic. María José Quincha Sanabria
Tema del proyecto de investigación	“Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística”
Programa de Estudio	Maestría en pedagogía mención Educación Técnica y Tecnológica
Objetivo general de la Investigación	Analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la Gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimo año de EGB.
Instrumento para la recolección de datos	Cuestionario en línea Educación Cultural y Artística.

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 3:

Nombre del Evaluador 3	Lic. Eloísa Molina
Institución Educativa en la que labora	Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Cargo	Docente nivel Básica Superior y Bachillerato
Años de experiencia en el Área	13 años
Nivel Académico	Tercer Nivel
Área académica	Educación Cultural y Artística

TABLA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la					X

	asignatura conforme al Currículo.					
SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan					X

	relación con el objetivo del instrumento					
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES.						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X

Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X



Firma

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS
PONTIFICIA UNIVERSIDAD SEDE AMBATO**

Fecha: Ambato, 04 de septiembre de 2020

Docente de la Asignatura de Educación Cultural y Artística.

Estimado compañero(a) solicito muy comedidamente su colaboración en calidad de evaluador del Cuestionario adjunto con el fin de sea revisado y analizado en base indicadores generales como: pertinencia, redacción, coherencia y relevancia.

Marque con una (X) la puntuación para cada criterio en la tabla de validación del contenido conforme a su criterio y experticia profesional en el Área de E.C.A.

INFORMACIÓN DEL INVESTIGADOR:

Nombre del investigador	Lic. María José Quincha Sanabria
Tema del proyecto de investigación	“Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística”
Programa de Estudio	Maestría en pedagogía mención Educación Técnica y Tecnológica
Objetivo general de la Investigación	Analizar el nivel de eficiencia de la aplicación de la Gamificación como estrategia educativa en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Décimo año de EGB.
Instrumento para la recolección de datos	Cuestionario en línea Educación Cultural y Artística.

INFORMACIÓN DEL EVALUADOR 4:

Nombre del Evaluador 4	Lic. Jhoseph Silva
Institución Educativa en la que labora	Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Cargo	Docente nivel Básica Superior
Años de experiencia en el Área	22 años
Nivel Académico	Tercer Nivel
Área académica	Educación Cultural y Artística

TABLA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO

SECCIÓN 1: PATRIMONIO CULTURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X

SECCIÓN 2: PATRIMONIO NATURAL DEL ECUADOR						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X
SECCIÓN 3: ORGANISMOS ENCARGADOS DEL PATRIMONIO						
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X

Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados de acuerdo con el tema de la sección.					X
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X

SECCIÓN 4: ESPACIOS CULTURALES.

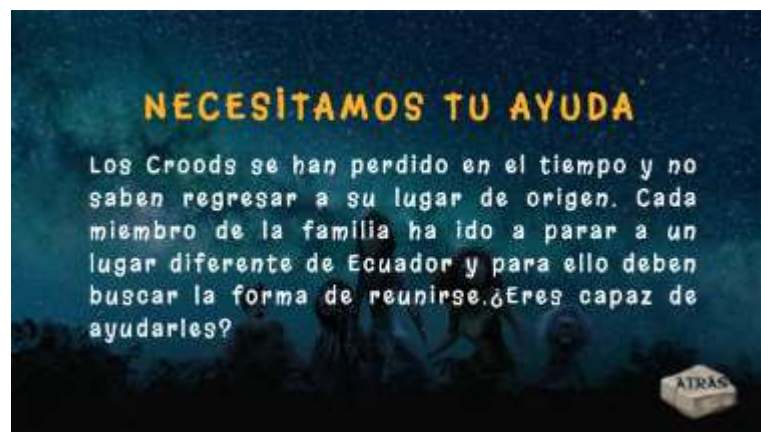
Indicadores	Criterio de evaluación	1	2	3	4	5
		Nada aceptable	Poco aceptable	Regular	Aceptable	Muy aceptable
Pertinencia	Los ítems guardan relación con el objetivo del instrumento					X
Redacción	La sintaxis, ortografía y terminología utilizada son apropiadas.					X
Coherencia	Los ítems tienen relación lógica y están organizados					X

	de acuerdo con el tema de la sección.					
Relevancia	Los ítems corresponden a los contenidos de la asignatura conforme al Currículo.					X




Firma

Anexo 5. Pantallas de escape room en Genial.ly

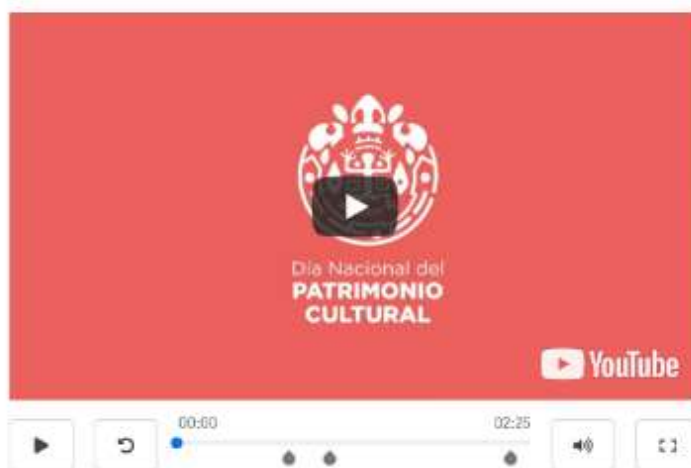




 edpuzzle

¿Qué es el Patrimonio Cultural?

maria jose quinchá sanabria

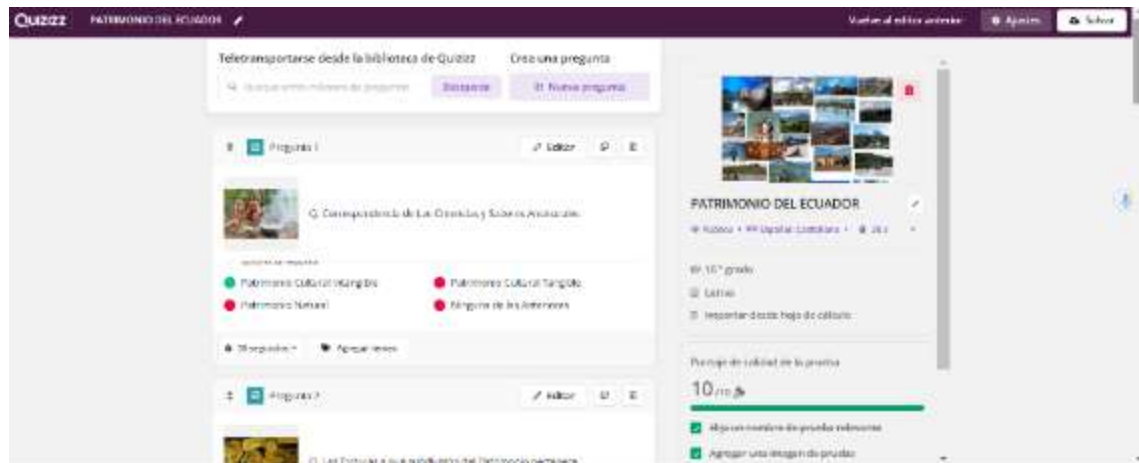


Día Nacional del PATRIMONIO CULTURAL

YouTube

00:00 02:25

▶ ⏪ 🔊 🗑





QUIZZ 318 938

5. ¿Cuál es el nombre correcto que se le da a la ciudad de Bogotá de Virreinato?

- Bogotá
- Caxapal
- Turguirima

Múltiple elección

100% correcto 14 respuestas incorrectas

6. ¿Cómo se llama una laguna ubicada en la provincia de Caxapal?

- Caxapal
- Yumbi
- San Mateo
- Caxapal

Múltiple elección

100% correcto 20 respuestas incorrectas

Aplicar

