

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA: “Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística”.

Trabajo de titulación previa la obtención del Título de
Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Cuaical Quelal Jomaira Alexandra

Tutor: Lic. Benavides Narváez Javier Mauricio, MSc.

Tulcán, 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Cuaical Quelal Jomaira Alexandra con el número de cédula 040189162-7 ha elaborado el trabajo de titulación: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística".

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N.º 150-CSUP- 2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



Lic. Benavides Narváez Javier Mauricio MSc.

TUTOR

Tulcán, octubre de 2025.

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Cuaical Quelal Jomaira Alexandra con cédula de identidad número 040189162-7 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f. .....

Cuaical Quelal Jomaira Alexandra

AUTORA

Tulcán, octubre de 2025.

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cuaical Quelal Jomaira Alexandra declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Cuaical Quelal Jomaira Alexandra

AUTORA

Tulcán, octubre de 2025.

AGRADECIMIENTO

Con la bendición de nuestro Dios, hoy me dirijo a ustedes con gran orgullo y satisfacción para expresar mi más sincero agradecimiento.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por brindarme la oportunidad de aprender y superarme constantemente.

Un agradecimiento muy especial al Lic. Javier Benavides. Msc Tutor de trabajo de grado quien, con su conocimiento científico, liderazgo y ejemplo han sido una guía fundamental para culminar con éxito mi masterado en Educación Tecnología e Innovación.

Este masterado no solo ha enriquecido mis conocimientos y habilidades en el ámbito de la tecnología, sino que también ha fortalecido mi compromiso con la educación de los jóvenes en la actualidad.

Adicional hago un especial reconocimiento a las Autoridades, Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa San Antonio de Padua.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, fuente de mi fuerza, sacrificio y perseverancia, quien ha guiado cada paso de mi vida para ayudarme alcanzar mis sueños.

A mis padres pilar fundamental, estoy agradecida profundamente por su amor y apoyo, así como enseñarme valores como la honestidad, el respeto, la puntualidad y el sacrificio, que me han convertido en mejor persona.

También dedico este trabajo a mi querido hijo y esposo, quienes siempre están ahí para inspirarme y motivarme a seguir adelante.

A mis familiares y compañeros, a mi tutor Lic. Javier Benavides, MSc, y a todos los profesores, que con su conocimiento me han ayudado a mejorar cada día.

Gracias por fomentar en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

ÍNDICE

RESUMEN	xiii
CAPÍTULO I	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	17
1.3. Objetivos de investigación	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. Justificación	18
CAPÍTULO II	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1. Antecedentes de investigación	20
2.2. Marco teórico.....	25
2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.	25
2.2.2. La motivación desde el punto de vista de Maslow	26
2.2.3. La motivación según Clayton Alderfer	27
2.2.4. La Teoría de la Motivación de David McClelland	28
2.2.5. Teorías de la Enseñanza Aprendizaje	28
2.2.2. Estrategias didácticas para Educación Cultural y Artística (ECA)	34
Importancia de las estrategias didácticas	34
Estrategias didácticas digitales en aprendizaje de ECA	35
2.2.3. La gamificación.....	37
Importancia de la gamificación	38
Características de la gamificación	38
Aportes de la gamificación en el proceso Enseñanza- Aprendizaje	38
2.2.4. Herramientas Digitales	39
Sketchpad (ECA).....	43
2.2.4. Motivación extrínseca e intrínseca.....	44
2.2.5 Motivación intrínseca	44
2.2.6 Motivación Extrinseca.....	45

2.2.5. La gamificación y la motivación para el aprendizaje	45
2.3. Marco Legal.....	47
CAPÍTULO III	50
METODOLOGÍA	50
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	50
3.2. Enfoque y tipo de investigación	52
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	56
3.4. Procedimientos	61
3.6. Consideraciones bioéticas	64
CAPÍTULO IV.....	65
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	65
4.1. Resultados	65
4.1. Resultados de la entrevista aplicada a docentes	82
PROPUESTA.....	88
Introducción	96
Guía instruccional de moodle y herramientas digitales.....	105
1.Plataforma Moodle	105
Paso 1. Accede a la plataforma	105
Abre tu navegador web y escribe navegador la URL de la plataforma Moodle de la institución en la barra de direcciones de la plataforma.....	105
https://educacionaristicauesap.milaulas.com/course/view.php?id=2	105
Paso 2. Iniciar sesión en Moodle	105
Paso 3. Ingresar credenciales	106
Paso 4. Recuperar contraseña	106
Paso 5. Acceder	107
Paso 6. Navegar.....	107
Paso 7. Añadir sección.....	108
Paso 8. Añadir actividad o recurso	108
Paso 9 Archivos para subir a la plataforma Moodle	109
Paso 10. Guardar cambios del documento	110
Paso 11. Documentos adjuntos en la plataforma Moodle	110
Paso 12. Trabajos realizados	111
Paso 13. Trabajos de unidad subidos a la plataforma Moodle	111

2. Herramientas digitales gamificadas	112
2.1 canva.....	112
Paso 1. Iniciar cuenta en Canva	112
Paso 2. Elegir una plantilla para la presentación	113
Paso 3. Personalizar la presentación.....	114
Paso 4. Almacenar y distribuir la presentación	115
Paso 5. Compartir o descargar	115
2.2 Genially	116
Paso 1: Iniciar cuenta en genially	116
Paso 2. Completa los detalles	117
Paso 3. Emprender un nuevo proyecto.....	118
Paso 4. Edite de manera genial.....	119
Paso 5. Guardar y compartir.....	119
Paso 6. Guarda y difunde	120
3. Quizizz.	121
Paso 1. Iniciar una cuenta en	121
Paso 2. Regístrese	121
Paso 3. Regístrese en Quizizz.....	122
Fuente: Aplicación Quizizz- https://wayground.com/admin	122
Paso 4. Navegue por la plataforma	122
Paso 5. Juega	123
Paso 5. Iniciar el juego	124
4. Sketchpad	125
Paso 1. Inicio en Sketchpad	125
Paso 2. Explora los recursos	126
Conclusiones y Recomendaciones	128
Conclusiones	128
Recomendaciones.....	129
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130
ANEXOS	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Marco Legal	47
Tabla 2 Operacionalización de variables.....	58
Tabla 3 Herramientas digitales	65
Tabla 4 Herramientas digitales proporcionadas por el docente.	66
Tabla 5 La gamificación facilita el proceso de aprendizaje.....	67
Tabla 6 Motivación en clases con actividades digitales.....	68
Tabla 7 Herramientas digitales colaborativas	69
Tabla 8 Apoyo y orientación por parte de los docentes.....	70
Tabla 9 Las estrategias didácticas mejoran la comprensión de contenidos.	71
Tabla 10 Aplicación de herramientas digitales en clases.	72
Tabla 11 Proceso de aprendizaje con el empleo de estrategias didácticas.....	73
Tabla 12 Medios tecnológicos y juegos digitales en clases.....	74
Tabla 13 La enseñanza virtual e interacción y comunicación.....	75
Tabla 14 Clases creativas e innovadoras sin el uso de herramientas.	76
Tabla 15 Herramientas digitales y desarrollo de habilidades.	77
Tabla 16 Herramientas digitales adecuadas para el aprendizaje.....	78
Tabla 17. Técnicas de enseñanza virtual en clases	79
Tabla 18 Herramientas de enseñanza virtual e innovadoras.....	80
Tabla 19 Entrevista aplicada a docentes.....	82
Tabla 20 Metodología PACIE	91
Tabla 21 Diseño Instruccional de Unidad Didáctica.....	93
Tabla 22 Planificación de destrezas.....	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica Unidad Educativa “San Antonio de Padua”	51
Figura 2. Ubicación de la Unidad Educativa “San Antonio de Padua”	51
Figura 3 Herramientas digitales	66
Figura 4 Herramientas digitales proporcionadas por el docente	66
Figura 5 La gamificación facilita el proceso de aprendizaje	67
Figura 6 Motivación en clases con actividades digitales.	68
Figura 7 Herramientas digitales para la colaboración entre compañeros.....	70
Figura 8 Apoyo y orientación por parte de los docentes.	71
Figura 9 Las estrategias didácticas mejoran la comprensión de contenidos.....	72
Figura 10 Aplicación de herramientas digitales en clases.....	73
Figura 11 Proceso de aprendizaje con el empleo de estrategias didácticas.	74
Figura 12 Medios tecnológicos y juegos en clases.	75
Figura 13 La enseñanza virtual e interacción y comunicación.	76
Figura 14 Clases creativas e innovadoras sin el uso de herramientas.	77
Figura 15 Herramientas digitales y desarrollo de habilidades.....	78
Figura 16 Herramientas digitales adecuadas para el aprendizaje.	79
Figura 17 Técnicas de enseñanza virtual en clases	80
Figura 18 Herramientas de enseñanza virtual e innovadoras	81
Figura 19 Plataforma Moodle	105
Figura 20 Inicio sesión Moodle.....	105
Figura 21 Ingresar credenciales.....	106
Figura 22 Recuperar contraseña.....	107
Figura 23 Acceder a Moodle.	107
Figura 24 Navegar en la plataforma Moodle.....	107
Figura 25 Añadir sección en la plataforma Moodle	108
Figura 26 Adjuntar archivo	108
Figura 27 Archivos para enviar	109
Figura 28 Guardar cambios del documento adjunto.....	110
Figura 29 Documentos Adjuntos subido a la plataforma Moodle	110
Figura 30 Trabajos realizados y subido a la plataforma Moodle	111
Figura 31 Trabajos de la unidad didáctica en la plataforma Moodle.....	111
Figura 32 Inicio de cuenta de Canva	112
Figura 33 Registro en Canva.....	113
Figura 34 Plantillas de Canva	113

Figura 35 Elementos de Canva	114
Figura 36 Presentación de Canva.....	114
Figura 37 Guardar el trabajo en Canva.....	115
Figura 38 Copiar el enlace para compartir.....	115
Figura 39 Registrarse en genially.....	116
Figura 40 Terminos para continuar en genially.....	117
Figura 41 Plantilla de genially	118
Figura 42 Plantila para editar	118
Figura 43 Plantilla para incluir textos.	119
Figura 44 Guardar plantilla de genially	120
Figura 45 Link para compartir genially	120
Figura 46 Inicio de Quizizz	121
Figura 47 Registrarse en Quizizz	121
Figura 48 Plantilla de Quizizz	122
Figura 49 Pagina para elegir el trabajo.....	123
Figura 50 Evaluación terminada en Quizizz	124
Figura 51 Inicio de evaluación para estudiantes.....	124
Figura 52 Lista de estudiantes riendiendo la evaluación.....	125
Figura 53 Preguntas del cuestionario	125
Figura 54 Inicio de Sketchpad.....	126
Figura 55 Plantillas para trabajar en Sketchpad	126
Figura 56 Dibujo realizado por los estudiantas.....	127

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstracto por parte de idiomas	136
Anexo B. Autorización para realizar la investigación.	138
Anexo C. Validación entrevista docentes.	139
Anexo D. Validación de encuesta para estudiantes.	141

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo proponer una estrategia didáctica digital basadas en la gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, mejorando la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua de la ciudad de Tulcán. La recolección de la información tuvo un enfoque mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se emplearon encuestas digitales, dirigidas a 86 estudiantes; y se realizaron entrevistas a tres docentes de la asignatura. Los resultados revelan que existe conocimiento y aplicación de los estudiantes sobre herramientas digitales Canva y Quizizz con un 90%, además el 86% afirmó que tienen accesibilidad a las herramientas proporcionadas por el docente de ECA, indicando que la gamificación facilita el proceso de aprendizaje, porque aumenta su motivación al realizar actividades digitales. En las entrevistas los profesores indicaron que emplean frecuentemente herramientas digitales, procurando que la enseñanza sea actualizada y acorde con los desafíos tecnológicos, señalando la importancia de la capacitación docente. A partir de estos resultados, se implementó una estrategia didáctica digital en la plataforma Moodle, mediante la gamificación en el aprendizaje y la creatividad a través del trabajo en equipo. La intervención educativa permitió transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al fomentar la motivación e interés, donde los elementos lúdicos no solo potencian las habilidades de los estudiantes, sino generan un compromiso en ellos.

Palabras clave: aprendizaje, Educación Cultural y Artística, entornos digitales, gamificación, motivación.

ABSTRACT

The objective of this study was to propose a digital teaching strategy based on gamification, using the tools Canva, Genially, Quizizz, and Sketchpad, to improve motivation and interest in learning the subject of Cultural and Artistic Education (ECA) among tenth-grade students in Upper Basic Education at the San Antonio de Padua Educational Unit in the city of Tulcán. The information was collected using a mixed approach, including descriptive, documentary, and field research. Digital surveys were administered to 86 students, and interviews were conducted with three teachers of the subject. The results reveal that 90% of students are familiar with and use the digital tools Canva and Quizizz. In addition, 86% stated that they have access to the tools provided by the ECA teacher, indicating that gamification facilitates the learning process because it increases their motivation when performing digital activities. In the interviews, the teachers indicated that they frequently use digital tools, ensuring that teaching is up-to-date and in line with technological challenges, highlighting the importance of teacher training. Based on these results, a digital teaching strategy was implemented on the Moodle platform, using gamification in learning and creativity through teamwork. The educational intervention transformed the teaching-learning process by fostering motivation and interest, where playful elements not only enhance students' skills but also generate commitment in them.

Keywords: learning, cultural and artistic education, digital environments, gamification, motivation.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente las estrategias didácticas digitales se han convertido como un mecanismo que permite fomentar la enseñanza de forma innovadora, sin embargo, se ha identificado que a escala mundial existen diferentes desafíos en el actual sistema educativa, los cuales se encuentran vinculados por la escasa aplicación de procesos de aprendizaje basados en la gamificación, esto debido que la educación mantiene una forma tradicional de aprendizaje, lo cual ha incidido en la falta de motivación de los estudiantes, de hecho, la escasa aplicación de políticas y mecanismos ha empeorado esta situación, más aún, cuando el estudiante requiere de actividades digitales gamificadas en el desarrollo de su aprendizaje (Acosta y Solano, 2020).

En virtud de ello, en Latinoamérica la aplicación de estrategias digitales parece ser escasa, esto responde a la presencia de diferentes factores y desafíos en donde se integra la inadecuada infraestructura tecnológica, además de una deficiente capacitación del personal docente; a pesar de estos obstáculos la gamificación ofrecer un aprendizaje significativo, sin embargo, los esfuerzos por formular estrategias didácticas no cumplen con las expectativas de la demanda estudiantil, lo cual ha ocasionado un bajo interés y participación de los estudiantes; especialmente en los países subdesarrollados que actualmente requieren de grandes inversiones para contribuir con la transformación educativa virtual (Sabaria y Bowen, 2023).

Entre los principales desafíos de gamificación que se enfrenta América Latina se encuentran la infraestructura tecnológica, esto debido al escaso acceso a los dispositivos electrónicos y la baja conectividad al internet, a pesar que la región se encuentra en un cambio sobre la nueva era tecnológica; también se ha identificado la escasa capacitación de los docentes sobre la aplicación de estrategias didácticas o diseñar estrategias de gamificación efectivas, esto ha limitado la capacidad que permitan utilizar mecanismos en el aula de clase; de hecho, se ha identificado que los docentes mantienen resistencia al cambio, debido que en varias ocasiones prefieren seguir utilizando la forma tradicional de enseñanza (Montejo, 2019).

Desde el contexto nacional se ha identificado que en Ecuador las estrategias digitales actualmente han estado al servicio de los docentes, sin embargo, su escasa utilización

ha ocasionado que las herramientas de gamificación no sean utilizadas en función de las necesidades y expectativas de los estudiantes, esto a pesar que el Ministerio de Educación mantiene un compromiso por fortalecer el sistema de educación, por esta razón, surge la necesidad que los docentes adopten nuevas estrategias que permita garantizar una educación equitativa e inclusiva mediante la utilización de varios recursos didácticos (Montejo, 2019).

A nivel nacional, se ha identificado que la deficiente aplicación de estrategias didácticas ha ocasionado una menor participación en los estudiantes, debido que la gamificación no es atractiva en los estudiantes por su débil implementación; de hecho, ha ocasionado un impacto negativo sobre el rendimiento académico, esto por no tener una implementación adecuada que les permita obtener los resultados esperados, de hecho, se ha identificado en los docentes no cuentan con procesos innovadores, es decir, desaprovechan el uso de equipos tecnológicos para ofrecer a los estudiantes un sistema de aprendizaje interactivo.

Desde el contexto local se ha identificado que el principal desafío vinculado a la motivación e interés por aprender la materia de Educación Cultural y Artística en estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior se encuentra en la complejidad y los escasos niveles de motivación intrínseca que muestran muchos estudiantes, lo que impacta su compromiso, participación y desempeño académico. Esta variabilidad en la motivación resulta en desinterés, ausencia de creatividad y poca constancia en los contenidos, lo que obstaculiza que el aprendizaje sea relevante y perdurable. Además, la falta de tácticas educativas que incorporen actividades recreativas y tecnológicas restringe la habilidad para atraer y conservar la atención de los alumnos, creando un entorno poco motivador para el avance de habilidades culturales y artísticas.

Ante lo expuesto, los afectados directos de esta problemática son los estudiantes y docentes de décimo año de Educación Básica Superior de la U.E. San Antonio de Padua, principalmente porque se ha identificado una escasa aplicación de estrategias didácticas digitales gamificadas en el aprendizaje de la educación cultural y artística, generando poca motivación por el aprendizaje; mientras que los afectados indirectos son los padres de familia.

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

¿Cuál es el nivel actual de conocimientos que tienen los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, de la ciudad de Tulcán?

¿Cómo inciden las herramientas de gamificación como Canva, Genially, Quizizz, Sketchpad en la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

¿Cuáles son las competencias digitales que promueven efectivamente el desarrollo académico de los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer una estrategia didáctica digital basadas en la gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, mejorando la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua de la ciudad de Tulcán.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las necesidades educativas de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior, para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.
- Elaborar estrategias didácticas digitales con el uso de las herramientas de gamificación Canva, Genially, Quizizz, Sketchpad, para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán
- Implementar las estrategias didácticas digitales basadas en gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, para mejorar la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.

1.4. Justificación

Las estrategias didácticas digitales son de suma importancia en el actual sistema educativa, esto porque ofrece una serie de beneficios como la personalización de la enseñanza, permitiendo fomentar la participación activa de los alumnos y despertar interés por medio de la gamificación, es decir, se ofrecen diversas herramientas o plataformas virtuales de aprendizaje de manera interactiva; desde esta perspectiva, el propósito de este estudio fue proponer una estrategia didáctica digital basadas en la gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, mejorando la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la U. E. San Antonio de Padua, por tal motivo, este estudio es significativo debido a la inexistencia de estudios que identifiquen la importancia de establecer estrategias didácticas digitales.

En este contexto, este estudio se sujeta a los Objetivos de Desarrollo Sostenible sobre su cuarto objetivo sobre la educación de calidad, permitiendo de esta manera garantizar una educación de calidad, inclusiva, equitativa que permiten garantizar varias oportunidades de aprendizaje; para ello, la utilización de estrategias didácticas son consideradas como mecanismos que contribuyen en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, cumpliendo con sus necesidades y expectativas académicas, gracias a estas estrategias los docentes tienen oportunidades de utilizar varios mecanismos que cumplan con la demanda estudiantil, especialmente en la educación cultural y artística que requiere de estos espacios para que los docentes puedan transmitir sus conocimientos mediante modelos innovadores.

Es importante señalar que este estudio también se sustenta sobre el “Plan de Creación de Oportunidades” Sobre su séptimo propósito en la potencialización de las capacidades y poder promover el desarrollo de y una educación inclusiva e innovadora en todos los niveles, permitiendo a los docentes crecer de manera profesional y mejorar sus modalidades de la enseñanza; por esta razón, la importancia de esta investigación contribuye en el desarrollo de las dinámicas educativas que puedan atender las necesidades de los estudiantes, de esta manera se priorizar el aprendizaje y la participación activa en los estudiantes.

El estudio de la propuesta de una estrategia pedagógica digital fundamentada en la gamificación, empleando recursos como Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, es

significativo debido que satisface la demanda de innovar los procesos de enseñanza en la materia de Educación Cultural y Artística, potenciando la motivación y el interés de los alumnos del décimo año de Educación Básica Superior. La gamificación ha probado ser una estrategia pedagógica efectiva para promover el aprendizaje significativo a través de actividades recreativas que originan la obtención de habilidades y destrezas, además de la implicación activa y el compromiso de los estudiantes.

En conclusión, los resultados de esta investigación contribuyen a la comunidad científica, esto por su aporte teórico y práctico como referencia a futuras investigaciones para encontrar soluciones al problema de este estudio, de hecho, mantiene un impacto socio académico, siendo los beneficiarios directos los docentes y estudiantes, debido que mediante la aplicación de estrategias didácticas y la implementación de recursos como Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad se puede fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes. La importancia de esta investigación radica además por estar orientada al cumplimiento de los aportes del Plan Nacional de Desarrollo Vigente y la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Como soporte teórico del presente estudio se utilizaron previos estudios relacionados con el problema de estudio, por tal motivo, en el siguiente apartado se muestran los siguientes antecedentes:

La investigación Bravo, (2023), de posgrado de la Universidad Estatal de Milagro “competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su Incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y Literatura durante el periodo 2022 – 2023” Determina la importancia en el desarrollo de competencias digitales y la implementación de herramientas digitales para el aprendizaje de los estudiantes; Esta indagación plantea una orientación no experimental con enfoque cuantitativo que tiene un levantamiento de información documental y de campo; en cuanto a la recolección de datos se aplicaron encuestas por medio del cuestionario, con preguntas de escala de Likert se la realizó a los estudiantes; en este contexto , podemos manifestar que los resultados. Se pudo determinar que la mayor parte de alumnos encuestados (44.29%) afirmaron que están de acuerdo con que los docentes en su planificación actividades que promuevan el uso de herramientas tecnológicas tales como: Padlet, Kahoot, Canva, Genially entre otros; para mejorar y dinamizar el proceso de aprendizaje.

Permite a los estudiantes construir su propio conocimiento, como secuenciar experiencias de aprendizaje, proporcionar ayuda educativa ajustada y fomentar la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, es necesario mejorar el sistema educativo, para obtener resultados académicos, la retención de datos y las relaciones profesor-alumno.

La capacitación en habilidades digitales mejorara la calidad educativa al permitir a docentes de la Unidad Educativa San Antonio de Padua incorporar herramientas tecnológicas en el aula, promoviendo un aprendizaje más interactivo y personalizado. Además, tener estas habilidades permite que los estudiantes aprendan a usar la tecnología de manera creativa, preparándolos para un mundo más digitalizado.

La investigación realizada por Quizhpi (2023) en su artículo de la Universidad del Azuay titulada “Herramientas digitales relacionadas con las destrezas del área de Educación

Cultural y Artística”, determina la importancia que servirán de apoyo para que los docentes planifiquen sus actividades pedagógicas y a la vez se encuentren actualizados, e innovados; plantea un enfoque de carácter de investigación enfoque de investigación - acción; en este contexto, podemos manifestar que los resultados de este estudio muestran que los docentes incorporan la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje donde se encuentra soluciones a los desafíos en la implementación de la tecnología.

Con los antecedentes expuestos es preciso indicar que la documentación revisada aporta significativamente en la investigación, permitiendo reconocer la implementación de la tecnología en la enseñanza artística puede ayudar abrir acontecimientos y oportunidades para investigar diferentes formas de expresión, fomentar la creatividad y ampliar el conocimiento de los maestros en el desarrollo de competencias digitales que radica en su capacidad para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más tecnológico. Los docentes con habilidades digitales pueden interactuar con los estudiantes de manera efectiva, elegir herramientas, actividades de aprendizaje adecuadas, promover un aprendizaje significativo y enriquecedor.

La investigación de Olaya (2023) en su artículo de la Revista de Investigación y Pedagogía del Arte titulada. “Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística pospandémica COVID-19”, determina la importancia del desarrollo de destrezas que contenga producciones artísticas creadas por los estudiantes; plantea un enfoque cuantitativo; en cuanto a las técnicas de recolección de datos se aplicaron encuestas, como cuestionarios realizados en Google Forms y entrevistas a profesores de Educación Artística; en este contexto, podemos manifestar que los resultados permitieron saber cuál era el conocimiento de estudiantes y docentes sobre herramientas usadas dentro del salón de clase y sobre la Narrativa, donde las preguntas mencionaron distintas plataformas y metodologías que iban de la mano con la aplicación.

Es importante destacar que esta investigación contribuye al estudio, permite adquirir conocimientos y aprender de manera simultánea en la materia ECA donde se destaca el contenido artístico. Además, los estudiantes exploran y desarrollan sus habilidades creativas y expresivas, mejorando su autoestima y habilidades de trabajo en equipo, lo que puede ayudarlos a comprender y procesar experiencias digitalizadas.

La investigación de Benticuaga y Contreras (2023) en su artículo publicado en la universidad de Sevilla titulada “Por qué las aulas del futuro necesitan la educación

artística: proyecto «Yo eres, tú soy», determina la importancia ya que tiene mucho que ofrecer, y un potencial innegable, sobre todo cuando habla de un contexto nacional cada vez más inmerso en lo tecnológico, en las redes de comunicación, y condicionado por la imagen tecnológica; donde plantea un enfoque utilizando metodología documental en cuanto a las técnicas de recolección de información como lo tecnológico; en este contexto, se pudo indicar que los resultados permitieron saber la realidad educativa que mayoritariamente implementa la educación artística como un desarrollo de destrezas o habilidades manuales o como una evolución de la autoexpresión creativa.

La incorporación de la educación artística en las aulas del futuro mejora el desarrollo general de los estudiantes de la unidad educativa, también fomenta la creatividad, la expresión y la apreciación del arte como parte importante de la cultura y la sociedad, es una herramienta relevante para formar personas competentes en el ámbito artístico; no se busca formar artistas, sino promover la imaginación en todos los estudiantes.

La investigación de Barbazan et al. (2021) en su artículo de la revista científica electrónica de educación y comunicación en la sociedad del conocimiento titulada “La competencia digital docente en educación superior: estado del arte en España y Latinoamérica”, comprueba la importancia de la implementación de espacios virtuales y desarrollo de nuevas estrategias digitales adecuadas a entornos de enseñanza y aprendizaje, estos entornos se constituyen de gran importancia en la consolidación del proceso educativo ya que permite la implementación de nuevas estrategias didácticas, las mismas que fomentaran la innovación en el que hacer educativo; plantea un enfoque de carácter descriptiva por lo que utiliza indagación bibliográfica; en cuanto a la técnica de recolección de datos realiza revisión documental de fuentes bibliográficas; Se puede indicar que esta investigación aporta considerablemente, sirve como base a futuras indagaciones y contribuir al desarrollo de estrategias efectivas para mejorar las competencias digitales en docentes, permite valorar que se puede perfeccionar significativamente la enseñanza por medio de las competencias digitales a los estudiantes y contribuir al proceso de aprendizaje.

La investigación de Morales et al. (2021), en su artículo de revisión. Polo del conocimiento titulada. “Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador”, determina la importancia de la interactividad entre docentes y su computador para que facilite la comunicación informática donde ayuda al desarrollo del aprendizaje colaborativo; plantea un enfoque bibliográfico utilizando metodología documental; en cuanto a las técnicas de recolección de información, como las TIC; en

este contexto, se puede manifestar que los resultados permitieron saber sobre el docente y su impacto en el proceso de enseñanza–aprendizaje ayudando a mejorar las actividades de los profesores que trabajan en la enseñanza media del Ecuador.

La investigación aporta en el conocimiento para solventar las necesidades, que los docentes desarrollen habilidades digitales para mejorar su labor educativa, adaptarse a entornos virtuales y utilizar eficientemente las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Garantizando una educación actualizada y acorde a las demandas tecnológicas actuales, es fundamental la formación continua y el desarrollo de estas competencias.

La investigación de Díaz y Loyola (2021) en el artículo científico de la Revista Innova Educación titulada. “Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación”, busca mejorar las competencias digitales en los métodos de enseñanza de los docentes; plantea un enfoque cualitativo puesto que utiliza tipos de investigación descriptiva y bibliográfica; en cuanto a la técnica de recolección de datos es revisión documental de fuentes bibliográficas; de esta investigación se puede concluir que el “desarrollo y diseminación entre maestros y estudiantes de tecnologías que ayuden a alcanzar esa ansiada sociedad de la información y el conocimiento.

La investigación aporta para conocer los beneficios de la implementación digital ya que las competencias son fundamentales en el trabajo docente permitiendo desarrollar sus habilidades en el proceso educativo, además estas aptitudes son complementadas con la tecnología, determinan una verdadera innovación dentro de todos los ámbitos educativos para perfeccionar la formación y el desempeño de los docentes en un entorno educativo marcado por la aceleración de la digitalización como resultado de la pandemia.

La investigación de Álvarez et al. (2021) en su artículo de Revista de Investigación Apuntes Universitarios. “Competencias digitales y resiliencia: una revisión teórica enfocada en el profesorado” (p.2). Establece la importancia de esta perspectiva donde las exigencias actuales con respecto a las competencias digitales, permite conocerlas, definir las y dimensionarla planteando un enfoque cualitativo y de campo; en cuanto a las técnicas de recolección de datos se aplicaron encuestas, dirigidos a docentes; en este contexto podemos indicar los resultados de este estudio que muestran la satisfacción de las necesidades para potenciar la cognición y las emociones para la era digital.

El antecedente demuestra que el desarrollo de competencias digitales incentiva significativamente la adquisición de competencias digitales, posicionando al docente como actor clave en la innovación educativa. Este avance no sólo mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje sino también aumenta la motivación y el interés de los estudiantes, facilitando su éxito y adaptación en un entorno digital en constante evolución.

El uso de recursos tecnológicos ayuda a personalizar el aprendizaje, haciendo que los estudiantes participen más en su propia educación, aumente su motivación interna y su interés por aprender utilizando nuevos conocimientos.

La investigación de Freitas de Torres (2023) en su artículo de la Universidad del Valle de México titulada. "Las TIC en educación musical: una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la música", El objetivo de este estudio "es brindar una propuesta de herramientas digitales que apoyen el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de la música en los diferentes niveles académicos, tomando en cuenta como criterios de elección el acceso libre, el fácil manejo y la interactividad"; plantea un enfoque basado en la revisión bibliográfica; donde evalúa las diferentes pruebas que han sido investigadas por otros en este contexto, se puede mostrar que los resultados revelan que, las TIC apoyan significativamente al estudiante en el desarrollo de competencias transversales y digitales que enriquecen en las aulas y ayudan a la retención de la investigación y los contenidos.

La investigación de Vásquez et al. (2023) en su artículo científico de la Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación titulada. "Competencias digitales docentes en el contexto de COVID-19. Un enfoque cuantitativo", establece la importancia de la aplicación efectiva y crítica frente a un propósito determinado, son parte esencial de una nueva gama de competencias en la era de la digitalización; plantea un enfoque de carácter cuantitativo por lo que utiliza datos numéricos mediante una investigación de campo; la técnica de recolección de datos por medio de encuestas, a través de cuestionarios dirigidos a los docentes con un muestreo simple; En este contexto se identificó que los docentes como resultado de esta investigación evidencia la importancia de un adecuado nivel de competencias digitales en la formación docente que asegure un proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo a través del uso de las herramientas digitales disponibles en las instituciones educativas.

Se pudo evidenciar que esta investigación aporta al estudio porque permite conocer sobre las competencias digitales para la formación de docentes, implementando

estrategias dinámicas en el aula de clase con la creación de contenido digital, la resolución de problemas y la seguridad son ejemplos de competencias digitales docentes.

La adquisición de habilidades digitales por parte de los docentes mejora su desarrollo profesional continuo, lo que representa un paso más en la respuesta educativa a los desafíos del siglo XXI. La capacitación en habilidades digitales mejora la calidad educativa al permitir que los docentes incorporen herramientas tecnológicas en el aula, promoviendo un aprendizaje más interactivo y personalizado. Además, permite que los estudiantes aprendan a usar la tecnología de manera crítica y creativa, preparándolos para un mundo cada vez más digitalizado.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

Jean Piaget (1896-1980) considerado un psicólogo epistemólogo suizo y reconocido por su teoría del desarrollo cognitivo infantil describió en su teoría sobre la comprensión de como los estudiantes piensan y aprenden en donde se ha establecido una relevancia en la educación moderna; por tal motivo, este filósofo señala que los individuos tienen la potestad de construir su comprensión sobre el mundo que los rodea, esto mediante su interacción en los diferentes entornos (Balsamo, 2022). Por lo tanto, Piaget determino 4 etapas o procedimientos sobre el desarrollo cognitivo, es decir, la etapa sensoriomotora, preoperacional, operacional concreta y formal.

Por tal motivo, esta teoría influye de manera significativo sobre la educación en los adolescentes, esto al momento de destacar que este aprendizaje es considerado como un proceso de construcción, en donde los estudiantes pueden construir de forma activa sus conocimientos, esto gracias a la interacción con su entorno; por lo tanto, Piaget sostuvo un enfoque constructivista, debido que señala el aprendizaje no puede ser concebido como una transferencia pasiva de la información, sino es considerado como un proceso de manera activa en donde los individuos pueden construir sus propios conocimientos, esto mediante las experiencias e interacciones con el mundo que los rodea (Balsamo, 2022).

De hecho, este autor postula que el aprendizaje suele ocurrir sobre diferentes procesos que son adaptables a las necesidades de los estudiantes, es decir, la asimilación en donde se integra la nueva información mediante varios esquemas existentes, además

permite modificar los esquemas y de esta manera poder adaptarse sobre las diferentes situaciones o escenarios que rodea al estudiante, esto en la búsqueda de un equilibrio cognitivo que tiene como propósito el impulso al desarrollo del conocimiento (Balsamo, 2022).

Desde esta perspectiva, mediante esta teoría se puede entender y sustentar el desarrollo de estrategias didácticas gamificadas en los estudiantes de Decimo año de Educación básica, considerándose como una forma de despertar el interés de los estudiantes por aprender, de hecho, la gamificación actualmente se ha desarrollado con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes, llevando a cabo procesos dinámicos e innovadores.

2.2.2. La motivación desde el punto de vista de Maslow

Abraham Maslow (1908-1970) fue un académico y psicólogo de Estados Unidos que fue conocido por su aporte en función de las jerarquías de las necesidades, considerándose como una teoría de carácter psicológica que suele explicar la motivación humana (Allen y Flores, 1998). Por lo tanto, este autor fue considerado como un fundador sobre la psicología humanista, adquiriendo una corriente que se enfoca sobre el potencial y el crecimiento personal.

En este contexto, Maslow sostiene que la motivación humana se encuentra centrada sobre la satisfacción de las necesidades de carácter jerárquico; es decir, desde las básicas hasta las más complejas, por lo que genera la jerarquía de las necesidades de esta teoría se encuentra representada sobre una pirámide en donde se integran todas las necesidades fisiológicas aliadas a la autorrealización, seguridad, estima y sociales; desde esta perspectiva, este psicólogo mantuvo un pensamiento en donde las personas se encuentran motivadas en relación a su satisfacción, por lo tanto, presentan motivación cuando se encuentran totalmente satisfechas, en donde las personas pueden moverse a una siguiente jerarquía, por tal motivo, la motivación según este autor se releva sobre una satisfacción en función de sus necesidades, es decir, cuando existe una satisfacción ya no puede existir más motivación (Allen y Flores, 1998).

También es importante considerar que la teoría de Maslow se puede aplicar en diferentes escenarios como la psicología, marketing, educación y los recursos humanos, de esta manera se puede identificar que la motivación de un individuo se la puede contemplar según la satisfacción que adquiera y cumpliendo con sus expectativas; en este contexto, la jerarquía de Maslow se encuentra representada por una pirámide, en

donde se puede identificar que los niveles más bajos de esta pirámide representan todas las necesidades más básicas; mientras tanto las necesidades consideradas con mayor complejidad se encuentran en la parte superior de la pirámide (Allen y Flores, 1998).

2.2.3. La motivación según Clayton Alderfer

Alderfer fue considerado como un consultor y psicólogo estadounidense, fue famoso por su aporte sobre la teoría de la motivación, por lo tanto, su teoría fue establecida mediante la jerarquía de las necesidades de Marlow, en donde lo suele reducir sobre diferentes niveles como la relación, existencia y el crecimiento; desde esta perspectiva, la motivación según este autor se sustenta sobre la idea que los individuos se encuentran motivados en función de su satisfacción, mientras que a diferencia de la perspectiva de Maslow, por lo tanto, la teoría ERG permite identificar la motivación de las personas mediante diferentes necesidades que se encuentran de manera simultánea, e incluso el orden de esta importancia puede variar en función de las necesidades de cada persona (Thangal et al., 2021).

Cabe considerar que esta teoría se encuentra establecido sobre el modelo ERG como se describe a continuación:

Existencia: Esta característica se refiere a todas las necesidades básicas que permiten la sobrevivencia, es decir, seguridad, alimento y vivienda.

Relación: Este aspecto abarca una serie de pertenencia, amor y cohesión social que percibe un individuo.

Crecimiento: En este apartado se integran las necesidades sobre el desarrollo de los logros, autorrealización o cumplimiento de un logro (Thangal et al., 2021).

Desde esta perspectiva, la teoría ERG sobre la motivación de Alderfer sostiene que las personas deben estar motivadas mediante varios niveles en función de las diversas necesidades simultáneas; por lo tanto, el nivel con mayor importancia suele variar con el tiempo, es decir, la motivación y las prioridades de los individuos de una personas que encuentran influenciadas sobre los diferentes niveles en función de las necesidades, crecimiento, conexiones e inexistencias que pueden ascender o descender sobre el tiempo (Thangal et al., 2021). Por tal motivo, la motivación de un individuo no solamente radica en cumplir con los objetos personales, sino sus formas de lograrlo, esto debido que existe un límite de motivación cuando una persona que se encuentra totalmente satisfecha por sus acciones.

2.2.4. La Teoría de la Motivación de David McClelland

David McClelland (1917-1998) fue considerado como un psicólogo de Estados Unidos que fue reconocido por su aporte y el desarrollo de la teoría de motivación humana; especialmente llevo a cabo la teoría de las tres necesidades, es decir, el logro, afiliación y el poder; este autor fue docente en la universidad de Harvard; en este contexto, este psicólogo estudio la teoría de las tres necesidades, en donde enfatiza que cada individuo tiene al menos 3 necesidades motivacionales de carácter primario, es decir, son el logro, la afiliación y el poder, por lo tanto, estas necesidades no son consideradas como inherentes, debido que se adquieren mediante la cultura y experiencia sobre el desarrollo temprano (Padovan, 2020). Por esta razón, la motivación surge desde una necesidad específica.

Desde esta perspectiva, la teoría de la motivación de McClelland se ha constituido como un modelo psicológico que se enfoca en las necesidades humanas, sobre todo en el contexto organizacional y empresarial; en este sentido, a inicio de la década de los 60 David McClelland escribió en su libro denominado “La Sociedad Realizadora”, la teoría de las 3 necesidades en donde se describen varios tipos de motivaciones que se encuentran compartidas por las personas en relación a su cultura o cualquier variable que incida directamente sobre su pensamiento y pueden estar influenciadas sobre su preponderancia (Padovan, 2020).

Por lo tanto, este autor sostiene que las motivaciones necesariamente deben estar entendidas sobre varios procesos inconscientes; en este sentido, David McClelland afirma que las personas que adquieren una elevada motivación de afiliación adquieren fuertes deseos de pertenecer a diferentes grupos sociales; de hecho, suelen aceptar las preferencias y las opiniones de los demás; de hecho, las personas que cuentan con una alta motivación de poder no siempre cuentan con un nivel elevado sobre la responsabilidad, adquieren una mayor probabilidad de establecer y adquirir varias conductas de carácter psicopatológicas externalizantes (Padovan, 2020). por lo tanto, la motivación depende de varios factores que despiertan interés en las personas y satisfagan sus necesidades.

2.2.5. Teorías de la Enseñanza Aprendizaje

Cabe destacar que el propósito de esta teoría es comprender como el aprendizaje surge sobre los conocimientos y actitudes, por tal motivo, “estas teorías son esenciales en el campo educativo. “El aprendizaje como todo aquel conocimiento que se adquiere a partir

de las cosas que suceden en la vida diaria, de esto modo se adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes, etc.” (Vega et al., 2019, p. 52).

Permite explorar y comprender a fondo las diversas teorías del aprendizaje considerando que brinda a los educadores la oportunidad de diseñar entornos educativos enriquecedores, propicios y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes, mejorando de esta manera la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Teoría del Desarrollo cognitivo

Jean Piaget (1896-1980) considerado un psicólogo epistemólogo suizo y reconocido por su teoría del desarrollo cognitivo infantil describió en su teoría sobre la comprensión acerca del pensamiento y aprendizaje de los estudiantes, se ha establecido una relevancia en la educación moderna; por tal motivo, este filósofo señala que los individuos tienen la potestad de construir su comprensión sobre el mundo que los rodea, esto mediante su interacción en los diferentes entornos (Balsamo, 2022). Por lo tanto, Piaget determinó 4 etapas o procedimientos sobre el desarrollo cognitivo, es decir, la etapa sensoriomotora, preoperacional, operacional concreta y formal.

Por tal motivo, esta teoría influye de manera significativo sobre la educación en los estudiantes, esto al momento de destacar que este aprendizaje es considerado como un proceso de construcción, donde los estudiantes pueden construir de forma activa sus conocimientos, gracias a la interacción con su entorno; por lo tanto, Piaget sostuvo un enfoque constructivista, debido que señala el aprendizaje no puede ser concebido como una transferencia pasiva de la información, sino es considerado como un proceso de manera activa, los individuos pueden construir sus propios conocimientos, esto mediante las experiencias e interacciones con el mundo que los rodea (Balsamo, 2022). De hecho, este autor postula que el aprendizaje suele ocurrir sobre diferentes procesos que son adaptables a las necesidades de los estudiantes, es decir, la asimilación que integra la nueva información mediante varios esquemas existentes que permite modificar los esquemas y de esta manera poder adaptarse sobre las diferentes situaciones o escenarios que rodean al estudiante, esto en la búsqueda de un equilibrio cognitivo que tiene como propósito el impulso al desarrollo del conocimiento (Balsamo, 2022).

EL desarrollo cognitivo planteado por Jean Piaget, el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con el entorno, la experimentación y la resolución de problemas, En este sentido, el uso de estrategias de enseñanza gamificadas con estudiantes de décimo año de Educación General Básica se basa en la noción de que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en actividades significativas que les ayudan a asimilar y acomodar nueva información.

El Conductismo.

Es una corriente pedagógica que se enfoca en el aprendizaje observable y medible, resalta la relevancia de los estímulos y respuestas en el desarrollo educativo, proponiendo un enfoque centrado en la evidencia empírica y la experimentación controlada. De acuerdo con esta corriente psicológica, se sostiene que el entorno donde se desenvuelve el individuo y las diversas vivencias a las que se ve expuesto son factores determinantes en la configuración de su conducta y personalidad.

En el marco de los diferentes niveles de concreción curricular, el enfoque conductista está estrechamente vinculado con el nivel más específico y detallado de planificación, identificado comúnmente como el nivel de elaboración de la programación didáctica. En este nivel educativo, se definen y desarrollan las estrategias y metodologías específicas necesarias para alcanzar de manera efectiva los objetivos de aprendizaje planteados, teniendo en consideración las teorías conductistas que ponen énfasis en la importancia del refuerzo positivo y la práctica repetida en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.

En el marco de los diferentes niveles de concreción curricular, la perspectiva conductista se manifiesta en la elaboración minuciosa y detallada de las estrategias pedagógicas y materiales didácticos que promuevan la evaluación y cuantificación del avance del alumno en relación con comportamientos y reacciones particulares.

El aprendizaje se produce a través de las interacciones con el entorno, donde los estímulos provocan respuestas que pueden ser castigadas o reforzadas, lo que tiene un impacto en el mismo que se revoluciona en el futuro, de esta perspectiva. Según (Vega et al., (2019) menciona que “es una corriente de la psicología que se centra en el comportamiento humano y animal, deja de lado todo lo intrínseco para concentrarse en las conductas observables y medibles” (p. 52).

La teoría del conductismo en la educación ha centrado su atención en los estímulos que provocan reacciones en los estudiantes durante el proceso de aprendizaje a pesar de que otras teorías consideran la complejidad de los procesos mentales han complementado su perspectiva, en cuanto al aprendizaje conductista que ofrece un marco sólido y práctico para comprender y alterar la conducta.

El Constructivismo

Entendemos al constructivismo en educación como un enfoque pedagógico que promueve un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual el estudiante es guiado para que pueda reflexionar sobre sus propias habilidades, conocimientos y vivencias previas, con el objetivo de que pueda construir de manera autónoma y significativa su propio conjunto de saberes. La enseñanza constructivista se fundamenta en la idea que el proceso de aprendizaje es dinámico y continuo, ya que implica la interacción activa del estudiante con el conocimiento (Vega, 2019).

Se puede entender como aquel que permite que el alumno construya su propio aprendizaje, las ideas principales de esta teoría son: el alumno es responsable de su propio conocimiento, construye su conocimiento por sí mismo, relaciona la información nueva con conocimientos previos, establece relaciones entre elementos, da significado a la información que recibe, necesita un apoyo pudiendo ser el profesor, pares o padres y el profesor se convierte en el orientador. (Vega, 2019, p. 52)

El constructivismo es una corriente pedagógica que sostiene que el conocimiento no se obtiene de forma pasiva, sino que cada persona lo edifica de forma activa a partir de sus experiencias, interacciones y conocimientos previos. Propone que el aprendizaje es un proceso activo, colaborativo y en permanente evolución, donde el estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

En conclusión, el constructivismo sugiere un esquema de enseñanza-aprendizaje que pone el foco en la actividad mental constructiva, en un proceso de estructuración guiado por el docente, el estudiante adquiere un aprendizaje significativo al vincular sus saberes anteriores con los nuevos.

El Socioconstructivismo

Es una corriente pedagógica desarrollada por el psicólogo ruso Lev Vigotsky, postula que el aprendizaje es un proceso activo y social en el cual los individuos construyen significados y conocimientos a través de la interacción con su entorno. Para este visionario emprendedor, el proceso de adquirir conocimiento se convierte en una enriquecedora vivencia de interacción social y la colaboración, que juegan un papel fundamental en el aprendizaje.

De lo anteriormente mencionado se desprende que su teoría pone un fuerte énfasis en el lenguaje, el pensamiento crítico y el razonamiento lógico: habilidades fundamentales que se van adquiriendo de forma natural, a través de las interacciones sociales con otros individuos y la adquisición de conocimientos culturales.

Es de esta manera que el estudiante adquiere conocimientos en el seno de un entorno social y cultural, con el propósito de llevar a cabo un proceso cognitivo en el cual cada individuo incorpora y asimila la información de manera personal y única (Castellaro y Peralta, 2020).

El objetivo del artículo es desarrollar una serie de formulaciones en torno a conceptos provenientes del socioconstructivismo que consideramos como recursos valiosos cuando se trata de pensar e interpretar los procesos de construcción de conocimiento escolar. Primero, se presenta una definición de socioconstructivismo en el marco de la psicología del desarrollo y de la educación. Segundo, se desarrolla una serie de conceptos socioconstructivistas que entendemos como relevantes y pertinentes para su aplicación al ámbito educativo (Castellaro y Peralta, 2020).

El enfoque socioconstructivista se distingue como una perspectiva pedagógica prometedora para el desarrollo educativo en las instituciones escolares, ya que propicia un ambiente enriquecedor y estimulante, explorando temáticas relevantes y significativas dentro de su entorno inmediato, permitiéndole adquirir conocimientos de manera colaborativa y recibir orientación individualizada por parte de sus pares y docentes, lo cual contribuye a alcanzar un nivel óptimo de personalización en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, en consecuencia, a maximizar la efectividad de la educación (Castellaro y Peralta, 2020).

El Conectivismo

El conectivismo se define como la integración de los principios del constructivismo y el cognitivismo, con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la era digital y globalizada en la que nos encontramos actualmente. Conocida como la "teoría del aprendizaje para la era digital", este enfoque busca analizar el proceso de aprendizaje en un entorno social digital en constante cambio, considerando la complejidad de las interacciones entre los individuos involucrados. En la actualidad, en este mundo altamente tecnológico y conectado en el que vivimos, es fundamental que los educadores presten atención y reflexionen sobre las contribuciones intelectuales de destacados pensadores como Siemens y Downes. El proceso de aprendizaje se desarrolla en una diversidad de entornos que pueden no encontrarse completamente bajo la influencia directa del estudiante, por ejemplo, en el seno de una entidad organizativa o en un sistema de almacenamiento de datos, y se centra en la interacción especializada con conjuntos de información que nos posibilita incrementar progresivamente nuestro nivel actual de sabiduría. (Marcillo y Cintya, 2021, p. 11).

Esta teoría se fundamenta en el profundo entendimiento de las decisiones estratégicas y tácticas de una organización están intrínsecamente ligadas a la rápida transformación de sus fundamentos y estructuras internas. De manera constante se va adquiriendo información actualizada que vuelve obsoleta la información previamente obtenida. La destreza para discernir entre la información relevante o irrelevante es fundamental, al igual que la capacidad para identificar cuándo esta nueva información modifica las decisiones previamente tomadas en base a información anteriormente obtenida.

El conectivismo es un nuevo paradigma educativo que está revolucionando los procesos formativos, de manera especial, para aquellos estudiantes que buscan desarrollar habilidades de autoformación, además de ser propuesto como un modelo que permite potenciar los procesos remotos síncronos o asíncronos. Su aplicación consiste principalmente en crear redes tecnológicas de aprendizaje, en las cuales sus participantes pueden interactuar para compartir información, debatir sobre propuestas para resolución de problemas, plantear o sugerir actividades que conlleven a la solución de una situación determina.

La asignatura de Educación Cultural y Artística se puede potenciar de manera significativa si se emplea esta estrategia digital contemporánea, principalmente por la existencia de una gran variedad de herramientas digitales y tecnológicas que permiten a los estudiantes interactuar en ambientes colaborativos para la realización de trabajos

y talleres que permiten potenciar sus habilidades lógico espacial, visuales, de cálculo y comprensión de las destrezas con criterio de desempeño propuestas por el MINEDUC para esta asignatura. (MINEDUC, 2018)

2.2.2. Estrategias didácticas para Educación Cultural y Artística (ECA)

Actualmente las estrategias didácticas según Reynosa et al., (2019) afirma que permiten el establecimiento de la didáctica que permita establecer el proceso de enseñanza y aprendizaje que se encuentren planificación, además del uso de varios mecanismos de expresión y representación, esto permite garantizar de mejor manera la diversidad de las herramientas y actividades que se llevan cabo en el aprendizaje con el propósito de motivar a los estudiantes en función del desarrollo de sus competencias y capacidades. Por esta razón, en los establecimientos educativos las estrategias didácticas que se han utilizado en los diferentes niveles académicos no se han podido obtener los resultados esperados, debido a la presencia de diferentes factores que se han visto comprometidos con el desarrollo del aprendizaje (Coello y Esteves, 2024).

En virtud de ello, la estrategia didácticos desde el contexto académico se han definido como aquellos planes de acción que se encuentran diseñados por los docentes, esto con la finalidad de facilitar el aprendizaje y despertar interés en su proceso académico, por lo tanto, estas estrategias se establecen mediante recursos y técnicas de carácter específico, siempre y cuando se adapten en las necesidades de los estudiantes, considerándose como herramientas que permitan guiar el proceso de enseñanza y promover la adquisición de un aprendizaje efectivo y significativo (Herrera y Villafuerte, 2023).

Importancia de las estrategias didácticas

Si bien, es cierto la importancia de las estrategias didácticas en la educación “permiten llevar a cabo una planificación didáctica en el desarrollo académico, esto mediante la utilización de varias expresiones y representaciones para ofertar una eficiencia con la ayuda de materiales, herramientas y diferentes métodos de evaluación” (Navarrete, 2017, pág. 5). De hecho, contribuye en la motivación de los estudiantes en el desarrollo de las competencias comunicativas en relación con sus capacidades.

En este orden de ideas, las estrategias digitales son de suma importancia en la educación, esto por la adaptación de una enseñanza de manera dinámica, accesible y personalizada, de esta manera se puede mejorar el aprendizaje y la motivación de los

estudiantes; de hecho, permite facilitar el acceso a la información por medio de los recursos educativos, de esta manera se puede promover el trabajo y colaboración en todo el equipo, permitiendo preparar a los estudiantes en un mundo cada vez más didáctico e innovador (Gutierrez, 2023).

Estrategias didácticas digitales en aprendizaje de ECA

Las competencias digitales son aplicaciones y programas que están disponibles en internet que permiten modificarlas y adaptarlas a las necesidades de cada persona, en este caso los docentes utilizan estas herramientas como ayuda, para realizar actividades en el proceso de aprendizaje, se las puede integrar y diseñar para la creación de presentaciones en diferentes plataformas virtuales, nuevos conocimientos y así aumentar el aprendizaje en los estudiantes dentro y fuera de las aulas de una forma innovadora que llame la atención de los estudiantes evitando un método tradicional de educación (Hernández y Iglesias, 2017). En este contexto:

Para aprovechar al máximo las posibilidades que brindan hoy en día las TIC, como herramientas al servicio de una escuela inclusiva, es preciso que tanto los docentes como los estudiantes desarrollen toda una serie de conocimientos, habilidades y actitudes relacionados con nuevas alfabetizaciones o competencias, como es el caso de las que ocupan nuestro interés en este apartado. Podemos afirmar que cualquier competencia (Hernández y Iglesias, 2017, pág. 208).

El desarrollo de competencias digitales en la actualidad se encuentra en todos los niveles educativos que facilita el trabajo de la labor docente, brindando la posibilidad de mejorar los conocimientos en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Abordando la necesidad de impulsar elementos de interacción virtual en la educación con en el uso tecnológico enfocados en el trabajo de los diferentes temas dentro de los Eventos Culturales.

Aprendizaje colaborativo.

En educación cultural y artística es un proceso en el cual un grupo de personas comparten experiencias y conocimientos con el objetivo de alcanzar una meta común. “El Aprendizaje Colaborativo ha demostrado ser efectivo en el desarrollo de las macro destrezas, permitiendo a los estudiantes mejorar sus habilidades de lectura, escritura, comprensión y expresión oral” (Cabrera y Tapia, 2023, pág. 3266). Resaltan la importancia y los beneficios del aprendizaje colaborativo en el ámbito educativo cultural

y artístico, al promover el desarrollo integral de los estudiantes y fomentar un entorno de aprendizaje enriquecedor.

Aprendizaje basado en Problemas (ECA).

Es un enfoque educativo innovador que fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y las habilidades de comunicación mediante la aplicación de problemas complejos del mundo real, permitiendo que se desarrollen y perfeccionen las competencias digitales en los estudiantes, fundamentales en los procesos educativos modernos, Montejo (2019) explica que la utilización de herramientas digitales e informáticas junto al trabajo colaborativo permiten que los estudiantes desarrollen de mejor manera sus competencias digitales (pág. 132). La educación artística ofrece una variedad de ventajas importantes. Este enfoque educativo fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes y los anima a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Aprendizaje basado en Proyectos (ECA).

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología efectiva que promueve el aprendizaje activo y constructivista. Se ha demostrado que esta metodología mejora la formación didáctica-disciplinar, el desarrollo de competencias profesionales y la conciencia sobre la importancia de las artes y la cultura en la educación.

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un método didáctico que se fundamenta en la experiencia del alumnado dentro del aula a partir de un proceso de investigación guiada por el docente. (Sánchez et al., 2022, p. 72). Involucra a los estudiantes en la creación y desarrollo de proyectos artísticos significativos. Abordan temas relevantes y desafiantes, este enfoque fomenta la creatividad, la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Flipped Classroom (ECA).

También conocido como aprendizaje invertido, es una metodología educativa innovadora que propone que los estudiantes adquieran conceptos básicos en casa a través de materiales didácticos previamente preparados, permitiendo así que en el aula se puedan realizar dinámicas, ejercicios e interacción activa entre los estudiantes, fomentando el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas, así como la participación del docente como guía y facilitador del proceso de aprendizaje.

La información y de la comunicación, los proyectos se centraron en la innovación técnica para crear entornos de aprendizaje basados en la tecnología, ahora la atención se encuentra en el educando, y en él se centra la clase invertida (Masegosa, 2023), los estudiantes se convierten en participantes activos en su proceso de aprendizaje, asumiendo un papel más independiente y participando en experiencias personalizadas. Este método de enseñanza brinda a los estudiantes la oportunidad de plantear preguntas adicionales, lo cual contribuye significativamente a la comprensión y asimilación de los conceptos impartidos durante la clase. Cuando se han revisado y meditado sobre los contenidos y conceptos en el hogar, el tiempo en el aula puede ser utilizado para resolver y esclarecer interrogantes, resolver posibles dificultades de comprensión o aprendizaje, así como para profundizar en los temas de manera individual y en equipo, promoviendo la colaboración entre los estudiantes.

2.2.3. La gamificación

La gamificación es considerada como la aplicación de mecánicas o elementos del juego como una herramienta para el aprendizaje, de esta manera se puede comprender e incrementar la participación estudiantil mediante un proceso de motivación, por lo tanto, comúnmente se lo utiliza para hacer actividades de difícil captación o incluso si son aburridas o difíciles, convirtiéndolas en divertidas y atractivas para los estudiantes (Jordan, 2018). Por tal motivo, la gamificación se ha constituido como una técnica de aprendizaje que es utilizada actualmente en el área académico, es decir, traslada el aprendizaje mediante el potencial del juego al escenario educativo, permitiendo de esta manera mejorar los resultados de aprendizaje.

En este sentido, la gamificación se ha constituido como un mecanismo o procedimiento que incorpora el escenario educativo sobre la enseñanza mediante la utilización de juego y recompensas como herramientas de motivación en los estudiantes, con el propósito de mejorar todas sus habilidades y la diversión; por lo tanto, la gamificación en la educación utiliza frecuentemente la mecánica de los juegos, facilitando la captación y comprensión de las materias, esta modalidad ha obtenido resultados y el desarrollo de técnicas para mejorar la adquisición de conocimiento, convirtiendo la modalidad tradicional a la dinámica para el desarrollo y despertar interés en los estudiantes (Sarabia y Bowen, 2023).

Importancia de la gamificación

Con respecto a la importancia de la gamificación es importante señalar que permite llevar a cabo un nivel de socialización de la intersección que ha sido ejercida por los estudiantes, contribuyendo de esta manera mejorar su aprendizaje por medio del juego, de hecho, según Guamani y Vega (2023) menciona que “se adquieren conductas de carácter empática y se puede trabajar mediante las emociones, siendo afectiva, social e innovadora con los estudiantes” (p. 37). Por esta razón, la gamificación no solamente contribuye en mejorar el aprendizaje, debido también permite despertar el interés y la motivación de los alumnos por aprender e integrarse de manera proactiva.

En este contexto, la gamificación permite llevar a cabo mejoras en la práctica sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en los diferentes procesos o etapas educativas, por esta razón, la gamificación es de suma importancia y contribuye en el desempeño de los actores académicos, es decir, los docentes y estudiantes en sus diferentes escenarios; mientras tanto, en los niveles superiores la gamificación es de suma importancia, debido que permite interconectar los estímulos de los estudiantes, además de sus intereses y aumentar los niveles de responsabilidad sobre el proceso de formación académica (Franco, 2023).

Características de la gamificación

Cabe destacar que el éxito de la gamificación al momento de apropiarse en la mecánica del juego se encuentra diseñado sobre en entendimiento en los participantes; por lo tanto, la gamificación se ha caracterizado por el diseño de los juegos de carácter no lúdico para facilitar de facilitar y motivar el aprendizaje, además de ejercer las actividades, por lo tanto, en esta mecánica se incluyen las recompensa, las competencias, misiones y desafíos, siendo su principal propósito es mejorar el aprendizaje de las actividades de forma atractiva, de hecho, fomenta la motivación y la creatividad en el aprendizaje (Rodríguez, 2021). Por tal motivo, las principales características de la gamificación son las siguientes:

Aportes de la gamificación en el proceso Enseñanza- Aprendizaje

La gamificación aporta algunos métodos que facilita el aprendizaje a través de tareas de juegos en la enseñanza de materias como la educación artística, promoviendo la inclusión y el aprendizaje cooperativo, pruebas y proyectos, que motivan al estudiante a involucrarse en la tecnología. La educación cultural y artística (ECA) tienen como

objetivo establecer la importancia de las artes y la estética para el desarrollo personal, así como orientar sobre las metodologías de proyectos artísticos en el aula, evaluar el proceso individual de cada estudiante y conectar las artes y la cultura a través de lenguajes artísticos como la música, la pintura y el teatro, entre otros.

La teoría del juego:

La gamificación utiliza el juego para animar a los estudiantes a participar en actividades educativas, lo que ayuda a desarrollar habilidades y competencias.

La educación moderna nos lleva a considerar varios aspectos, uno de ellos se basa en una práctica híbrida, combina la enseñanza textual con el uso de tecnología, esto ayuda a los estudiantes aprender de manera más ágil, didáctica y eficiente en la materia de Educación Cultural y Artística.

2.2.4. Herramientas Digitales

Las herramientas digitales educativas son un conjunto diverso y variado de aplicaciones, plataformas en línea, software especializado y recursos digitales diseñados estratégicamente con el propósito de enriquecer y potenciar la calidad de la interacción pedagógica entre docentes y estudiantes, así como para favorecer el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades de forma innovadora y dinámica. Son herramientas tecnológicas que aprovechan la innovación para brindar una amplia gama de beneficios que superan las posibilidades de los enfoques educativos convencionales.

Importancia de la aplicación de las Herramientas digitales en la Educación

Las herramientas digitales educativas, representan una transformación significativa en el ámbito de la educación, al aprovechar de manera óptima la tecnología para potenciar y enriquecer la calidad, efectividad y el alcance del proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación ha sido tradicionalmente considerada como un pilar fundamental de la sociedad, es evidente que la tecnología ha experimentado una transformación radical en la manera de enseñanza y se asimila el saber. Las aulas tradicionales, que solían ser el único entorno de aprendizaje, han evolucionado hacia un modelo más dinámico y versátil, esto ha permitido adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, fomentando así un aprendizaje más personalizado y enriquecedor.

Los profesores tienen acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, que abarcan desde videos didácticos hasta simulaciones interactivas, lo cual enriquece

considerablemente sus clases y torna el proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más atractivo y dinámico para los estudiantes.

Canva (ECA).

Es una herramienta de diseño gráfico que se utiliza para crear proyectos gamificados en el aula, consiste en convertir el aprendizaje en un juego para motivar a los estudiantes y combatir la apatía.

La herramienta se ha convertido en un recurso muy importante en el desarrollo del aprendizaje, se caracteriza por ser interactiva, dinámica y funcional, como herramienta, Canva se caracteriza por ser una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte. (Tovar, 2023, p.15)

Al implementar la gamificación en las aulas se deben considerar aspectos como la transparencia, regulación e inclusión de todos los estudiantes para asegurar un ambiente justo y productivo. Es una herramienta de diseño gráfico en línea que proporciona plantillas personalizables para educación cultural y artística, así como para una variedad de propósitos, las diapositivas de artes, las hojas de trabajo, las presentaciones educativas y los carteles.

Características de Canva.

La plataforma de diseño gráfico en línea, pone a disposición una amplia selección de más de 8000 plantillas gratuitas, esta herramienta crea de manera personalizada imágenes, elementos adicionales y textos según las preferencias y exigencias específicas, dentro de las múltiples opciones de diseño se puede elaborar y crear logotipos, carteles publicitarios, tarjetas de presentación, infografías, banners para redes sociales, invitaciones personalizadas, folletos informativos, portadas de libros, entre otros elementos visuales, es flexible para realizar tareas sencillas, como la impresión de fotografías. Es importante tener presente que Canva no está diseñado como un software de edición fotográfica avanzada, sino más bien como una plataforma especializada en la creación y composición de imágenes con fines comunicativos.

Aplicación de canva en ECA como lo vamos a utilizar

Es una plataforma en línea de diseño gráfico, puede ser utilizada en el ámbito educativo, específicamente en la asignatura de Educación Cultural y Artística, como una herramienta pedagógica innovadora que fomenta y estimula el desarrollo de habilidades creativas, el análisis crítico en los estudiantes. La utilización facilita la elaboración de diversos materiales visuales llamativos, como carteles, infografías, collages y presentaciones, lo cual ayuda a comprender de manera sencilla conceptos complicados y fomenta la expresión artística individual. Promueve un enfoque activo y participativo que convierte a los estudiantes en verdaderos creadores de contenidos, potenciando el desarrollo de habilidades digitales fundamentales y permitiéndoles trabajar juntos en diversos proyectos creativos y visuales. La integración de Canva en el entorno educativo puede ser a través de la planificación y ejecución de presentaciones interactivas, proyectos en equipo o tareas de diseño individuales, lo que permite una adaptación flexible a las distintas fases educativas y contextos culturales que se encuentran en el entorno académico

Esto contribuye de manera significativa a un aprendizaje más interactivo, dinámico, motivador, enriqueciendo y fortaleciendo las actividades tradicionales, preparando de forma efectiva a los estudiantes para afrontar con éxito los desafíos del entorno digital actual.

Genially (ECA).

Es una herramienta que ofrece la oportunidad de crear materiales interactivos de alta calidad en el ámbito educativo, facilidad de uso, para la formación de docentes que desarrollan contenidos creativos para compartir con otros.

La tecnología educativa ha experimentado avances significativos en la última década, brindando a los educadores herramientas poderosas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, creando contenido para fomentar estrategias efectivas de lectura. Genially puede potenciar la comprensión lectora y el compromiso de los estudiantes, respaldado por evidencia científica. (Morales, 2023, p.17)

Con los recursos proporcionados, es posible innovar estrategias de gamificación y aula invertida en el ámbito educativo, que se convierte en facilitador del proceso de aprendizaje, brindando la oportunidad de adaptar y ajustar a las necesidades individuales de cada estudiante. Con esta herramienta, se puede diseñar y llevar a cabo actividades educativas que fomenten el crecimiento de competencias digitales, creación

y comunicación tanto en los estudiantes como en docente. Asimismo, tendrá la posibilidad de elaborar una amplia variedad de recursos educativos personalizados para difundir en plataformas digitales como redes sociales, WhatsApp, blogs o páginas web, o guardarlos de forma segura en servicios de almacenamiento en la nube que facilita la posibilidad de trabajar desde cualquier dispositivo y en cualquier ubicación, así como de generar un código o enlace para compartir el recurso creado de forma rápida y sencilla, las cuales juegan un papel fundamental en mantener a estudiantes comprometidos y participativos en el proceso de adquisición de conocimientos.

Quizizz (ECA).

Es una plataforma de aprendizaje digital que emplea juegos educativos interactivos con el objetivo de facilitar a los estudiantes una comprensión más profunda de diversos temas disponibles en el contexto educativo. Esta herramienta proporciona la creación de cuestionarios en línea de manera lúdica, que pueden incluir preguntas de opción múltiple, abiertas, encuestas, permitiendo la creación personalizada que facilita el seguimiento del avance académico de sus estudiantes.

Es una aplicación gratuita en línea que hace uso de cuestionarios que involucran a los estudiantes para que respondan preguntas sincrónicas y asincrónicamente. La puntuación depende de los aciertos y la velocidad de respuesta. Gracias a las características que presenta esta herramienta como: memes, copas, medallas, cuadro de clasificación, colores, música, emojis, etc., es posible crear un espacio divertido y motivador para los estudiantes en diferentes contextos que involucren cuestionarios para evaluar sus conocimientos de forma muy eficiente a través de las pruebas y los juegos que se les propone. (Álvarez et al., 2021, p. 54)

Los estudiantes aprenden a su propio ritmo y a su tiempo, lo que da oportunidad de repasar y reforzar los conceptos que necesitan más trabajo. La plataforma ofrece retroalimentación, ayuda a identificar sus fortalezas y debilidades, permite que el aprendizaje sea interactivo para usar en la educación para crear y compartir cuestionarios y juegos educativos. Los estudiantes pueden sentirse más motivados y comprometidos con el aprendizaje al participar de juegos en línea y competir entre sí.

Tienen la posibilidad de responder a las preguntas planteadas utilizando cualquier tipo de dispositivo electrónico, lo que permite recibir de manera inmediata una retroalimentación detallada y precisa sobre el desempeño en la actividad realizada. La plataforma brinda a los usuarios la posibilidad de disfrutar de funciones de gamificación,

como juegos en tiempo real y desafíos individuales, lo cual contribuye a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes optimizando el proceso de aprendizaje.

Sketchpad (ECA).

Es una aplicación de dibujo digital creada por Autodesk que proporciona una serie de herramientas para mejorar y simplificar la experiencia artística. Los instrumentos utilizados incluyen combinaciones de pinceles, reglas, orientadores de perspectiva y degradados sencillos.

Es una aplicación de ilustración multitáctil y multiusuario que se puede emplear en pizarras digitales, ordenadores y tabletas. Posee una amplia gama de funcionalidades y es sumamente sencilla de utilizar. No se requiere la descarga de ningún programa, ya que se opera en la nube y se puede modificar los ajustes para que se conserve automáticamente el trabajo.

Sutherland diseñó un software que no solo permitía el dibujo preciso de elementos técnicos en dos dimensiones, sino que también ofrecía una interfaz optimizada e intuitiva para los diseñadores. Con el uso de un lápiz y controles extremadamente simplificados, Sketchpad les dio a los dibujantes un nivel de comodidad y flexibilidad sin precedentes. (Sutherland, 1964 como se citó en Kempff, 2023, p. 29)

Las funciones adicionales y herramientas avanzadas, entre las cuales se incluyen la herramienta de selección, la posibilidad de rellenar con gradientes y una amplia gama de colores, así como la capacidad de trabajar de forma organizada mediante el uso de capas. Se puede guardar el trabajo final en diferentes formatos como PDF, PNG o JPEG, dependiendo del requerimiento en cada situación específica. Se realiza la impresión en alta definición para obtener resultados de mayor calidad y nitidez en los documentos o imágenes. Sketchpad puede convertirse en una herramienta beneficiosa y provechosa en el ámbito de la asignatura de Educación Cultural y Artística, dado que posibilita de manera efectiva y eficiente la generación, exploración y manifestación artística a través de medios digitales. Promueve el desarrollo de la creatividad, la exploración y el proceso de aprendizaje activo, brindando a los estudiantes la oportunidad de expresar sus ideas de forma artística y establecer conexiones entre el arte y la cultura desde una visión digital y contemporánea.

2.2.4. Motivación extrínseca e intrínseca

La gamificación se la pueda utilizar como una competencia y una forma de recompensa que permita despertar la motivación en los participantes denominado la motivación extrínseca; mientras tanto, puede generar una motivación natural que es considerada también como intrínseca, por lo tanto, Mora et al., (2024) afirma:

Diversión y disfrute. Cabe mencionar que las actividades en el aprendizaje pueden convertirse en una diversión que permite obtener una experiencia divertida y agradable

Progresión y avance. Los participantes en la gamificación pueden observar cómo se establece el proceso, motivándolos a continuar con las actividades.

Retroalimentación constante. La gamificación se caracteriza porque permite a los participantes recibir Feedback en sus procesos.

Con respecto a la motivación se ha convertido como un proceso en la enseñanza y aprendizaje, puesto que se encuentra establecido directamente sobre la disposición de los estudiantes para poder aprender, esto debido que el trabajo de los estudiantes se encuentra definido mediante la motivación (Justiniano y Cancino, 2024). Es decir, cuando los estudiantes se encuentran motivados puedan adquirir mayor capacidad de conocimientos y obtener un aprendizaje significativo.

2.2.5 Motivación intrínseca

En relación a la motivación intrínseca es definida como el interés de una acción por sí misma, son la necesidad de establecer recompensas externas por el cumplimiento de alguna actividad, por lo tanto, se ha caracterizado por ser un factor de suma importancia en el aprendizaje, contribuyendo de esta manera al bienestar general y el rendimiento académico; por lo tanto, la motivación intrínseca se ha establecido en función de un placer inherente sobre las actividades, permitiendo de esta manera impulsar sobre la búsqueda o exploración (Figuroa, 2024).

Desde esta perspectiva, según Rodríguez et al. (2023) menciona que “la motivación intrínseca se ha considerado como aquella que surge desde uno mismo, permitiendo impulsar en la ejecución de las actividades, es decir, no mantiene una dependencia de diferentes tipos de recompensas” (p. 8). Más no del interés personal, en este sentido, la satisfacción del proceso y la autonomía al momento de realizar una actividad.

También es importante considerar que la motivación intrínseca se ha caracterizado por ser un comportamiento que ha sido impulsado sobre un deseo de carácter intrínseco o

internos, por lo tanto, se ha considerado como una motivación que permite identificar el comportamiento que surge de una persona y no proviene del exterior; es decir, la motivación nace de uno mismo, más no de posibles fuerzas externas como elogios, incentivo o compensaciones por el cumplimiento de una actividad o tarea asignada.

2.2.6 Motivación Extrínseca

Mientras tanto, la motivación extrínseca se ha considerado como un conjunto de varias acciones que les permita llevar a cabo, esto con la finalidad de conseguir posibles recompensas como pago; por tal motivo, este tipo de motivación permite la validación personal por parte de terceras personas, es decir, refuerzos psicológicos o elogios que se han considerado como clave sobre la motivación; por lo tanto, en este tipo de motivación los refuerzos o incentivos son de carácter externo sobre el control de una persona, por esta razón, es necesario que la motivación se concibe de manera externa (Rivera y Gonzales, 2024).

En este contexto, la motivación extrínseca es necesario la participación de las actividades o tareas que permitan recibir un esfuerzo externo o incluso evitar un castigo, por lo tanto, los refuerzos pueden ser considerados desde elogios verbales, además del reconocimiento que pueden ser premios, por lo tanto, este tipo de motivación se encuentra orientada sobre el crecimiento, esto puede significar la exploración y el aprendizaje.

2.2.5. La gamificación y la motivación para el aprendizaje

Es importante señalar que la gamificación se ha convertido en el punto de partida para el establecimiento de la motivación, es decir, no se pueden adquirir habilidades ni desarrollarse solamente con la participación en diferentes sesiones o actividades de aprendizaje, debido que es necesario trascender y mediante los retos que se encuentran establecidos se puede generar un vínculo sobre el avance conforme a las competencias que se encuentren establecidas (Morocho et al., 2023).

Resulta importante señalar que la gamificación contribuye sobre la motivación en la adquisición de los conocimientos, permitiendo de esta manera convertido un proceso sobre la experiencia lúdica que en muchas ocasiones suele ser desafiante, de esta manera se puede incrementar el compromiso, además de su participación, esto mediante la utilización de varios recursos como tablas de clasificación, insignias, entre otros, en este sentido, la gamificación proporciona varias recompensas y la

retroalimentación instantánea, motivando de esta manera a los alumnos a establecer un control y la búsqueda de la experiencia.

Es considerada como una técnica de motivación contribuyendo al refuerzo de los alumnos para adquirir el desarrollo de habilidades que permitan llevar a cabo la resolución de los problemas, permitiendo aportar con un trabajo colaborativo, para que el estudiante pueda adquirir conocimientos de forma dinámica; por lo tanto, la gamificación ha permitido aprovechar un sistema innovador de recompensas que se encuentran proporcionadas en los estudiantes y establecer premios mediante el esfuerzo en sus actividades, por lo tanto, cuando los estudiantes ganan u obtienen puntos les motiva en ser partícipes y al mismo tiempo reforzar sus conocimientos para obtener una mejora continua de sus habilidades.

Se considerar que para entender la eficacia de la gamificación en la motivación de los estudiantes, es necesario reconocer que la estimulación se ha considerado como un proceso de carácter complejo, en donde se interviene el sistema de recompensas en el cerebro, permitiendo la participación de los estudiantes; por tal motivo, cuando se experimenta una sensación placentera en los estudiantes surge una necesidad de participar, además la gamificación puede convertir el aprendizaje es más atractivo y ameno, es decir, cuando los alumnos se divierten existen más posibilidades de aprender y adquirir un buen aprendizaje.

La utilización de insignias, puntos o tablas de clasificación pueden motivar a los estudiantes mediante el diseño de una sensación de logro, es decir, se sienten satisfechos cuando se ganas puntos, esto debido que existe una recompensa de por medio, por lo tanto, la gamificación incrementa la motivación en los alumnos y de esta manera pueden seguir aprendiendo y la adquisición de recompensar que es su principal impulso por participar.

En este contexto, la gamificación contribuye en la motivación y puede generar competición en el aula, de esta manera se pueden crear sentimiento de competición, esto permitirá establecer la posición de los estudiantes frente a sus compañeros, siendo una herramienta de suma importancia, especialmente para que los estudiantes se encuentren motivados mediante los factores extrínsecos.

2.3. Marco Legal

En la tabla uno se aborda el tema legal estableciendo las normas esenciales de la constitución de la Republica del Ecuador, Ley orgánica de Educación y Código de la Niñez y Adolescencia.

Tabla 1

Marco Legal

Instrumento Jurídico	Artículo	Descripción
Constitución de la República del Ecuador	Artículo 21	Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 16)
	Artículo 26	La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 17)

Artículo 27

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 17)

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Artículo 28

Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 17)

Artículo 343

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 168)

<p>Ley Orgánica de Educación Intercultural</p>	<p>Artículo 28</p>	<p>Cada zona está conformada por la población y el territorio establecido por el Plan Nacional de Educación y atiende la diversidad cultural y lingüística de cada población, garantiza y realiza el control de aplicación de las políticas en todos los servicios educativos de la zona intercultural y bilingüe, de conformidad con lo definido por el nivel central; su estructura y funcionamiento será definido en el respectivo reglamento. (Ley Organica de Educación Intercultural, 2011, pág. 33)</p>
<p>Código de la Niñez y Adolescencia</p>	<p>Artículo 37</p>	<p>Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. ¡Esta demanda de un sistema educativo que garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. (Codigo de la Niñez y Adolescencia, 2013)</p>

Fuente: (Codigo de la Niñez, 2013)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

La investigación se la desarrollara en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, es una institución fiscomisional urbana, su máxima autoridad Hna. María del Pilar Ayala Rectora del establecimiento. La institución ofrece una educación regular de modalidad presencial en jornada matutina. Se encuentra ubicado en la dirección Bolívar y Roberto Sierra Esquina, Parroquia González Suarez, Cantón Tulcán, Provincia del Carchi. Que fue fundado en 1976, estaba a cargo de los Padres Luis Fuerte y Carlos de la Vega; actualmente es un centro educativo que forma parte de la Zona 1, Distrito 04D01 San Pedro de Huaca, está conformado por 554 estudiantes desde Básica Superior hasta Tercer Año de Bachillerato General Unificado y Técnico con especialidad en Contabilidad; cuenta 3 docentes, conformados por un coordinador, dos inspectores, una psicóloga, una secretaria, una persona encargada de servicio general.

La Unidad Educativa cuenta con 16 aulas, dotadas con implementos tecnológicos, una sala de computación cuenta con 20 computadoras que disponen de internet, laboratorio de química, una biblioteca, una sala de audiovisuales, un auditorio, un bar escolar, dos patios de recreo escolar.

El presente estudio se trabajará con población de 3 docentes y 86 estudiantes, se aplicó un censo a todos los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa San Antonio de Padua de los paralelos A,B,C que es donde se dicta la materia.

Figura 1

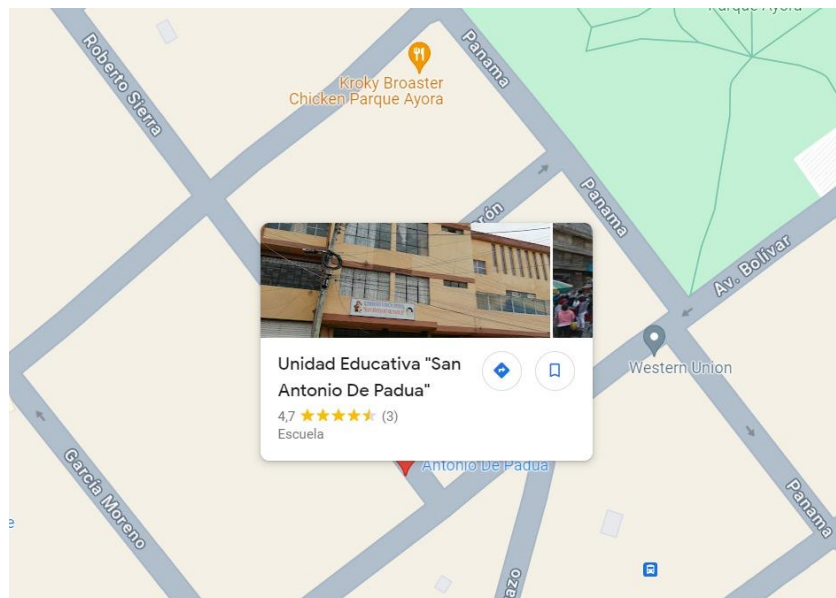
Ubicación geográfica espacial de la Unidad Educativa “San Antonio de Padua”



Nota: Esta figura representa la ubicación de la Unidad Educativa “San Antonio de Padua”. Tomado de Google-Ma

Figura 2.

Ubicación de la Unidad Educativa “San Antonio de Padua”



Nota: Esta figura representa la fachada de la Unidad Educativa “San Antonio de Padua”. Tomado de Google-Maps

Misión

La Unidad Educativa San Antonio de Padua cumple su misión bajo la inspiración del Evangelio y al amparo de nuestro Patrono San Antonio de Padua, construyendo espacios de encuentro, compromiso, formación holística con énfasis en valores humanos y cristianos, personas con capacidad de mirar, interpretar, valorar la vida, mediante el desarrollo del pensamiento lógico, crítico, innovador, proactivo, respetuosos de la diversidad, con responsabilidad social y ambiental. (Unidad Educativa San Antonio de Padua, 2024)

Visión

En los próximos cinco años, la Unidad Educativa San Antonio de Padua se considera como referente de excelencia en educación integral con soporte de las TIC mediante procesos continuos de aprendizaje: cognitivo, psicomotor, afectivo y espiritual, fortaleciendo los principios educativos del saber conocer, saber hacer, saber ser y estar, saber compartir, saber emprender, mismos que formaran personas capacitadas, creativas, propositivas, con equilibrio personal, familiar y social que les proyecte hacia un liderazgo ético y participativo en función del servicio a los demás. (Unidad Educativa San Antonio de Padua, 2024)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1 Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque mixto que permitió la combinación de elementos cualitativos y cuantitativos, al combinar estas prácticas permite que la investigación sea más detallada permitiendo la comprensión del objeto de estudio, los datos y características serán utilizados para poder validar los resultados obtenidos permitiendo la comprensión completa del problema.

El enfoque mixto ofrece “produce información más rica y variada, y aumenta la posibilidad de ampliar las dimensiones del proyecto de investigación, permitiendo una riqueza interpretativa y sentido de entendimiento” (Muñoz, 2013, p. 221).

Las ventajas de las metodologías mixtas incluyen la facilidad para crear y probar teorías dentro de un solo estudio, la capacidad de producir conclusiones más sólidas y compensar las diferencias que existen en las metodologías cualitativas y cuantitativas cuando se usan individualmente.

El método cuantitativo ayudo a investigar las estrategias, métodos y herramientas de investigación que se centran en la medición objetiva y el análisis estadístico, matemático o numérico de datos recopilados a través de encuestas, En esta investigación se predomina el análisis descriptivo de los datos resultantes de encuestas a los estudiantes y entrevistas a docentes, no se realizará un análisis inferencial en relación con los resultados cuantitativos de aprendizaje porque se plantea una propuesta innovadora basada en estrategias digitales para mejorarlos.

La investigación cuantitativa se utilizó para definir el problema y objeto de estudio, donde se aplicó encuestas a docentes y estudiantes para ver el análisis de la investigación se identificara el número de participantes teniendo en cuenta el tema a investigar, la recolección de datos del grupo a investigar, donde se empleó los métodos de investigación para recopilar la información manteniendo la curiosidad y el respeto para garantizar la calidad de los resultado, se analizó de manera metodológica utilizando técnicas de análisis cualitativo para la anotación y toma de datos en los temas a investigar, buscó analizar mediante la comparación de estudios con la reflexión crítica de los resultados, para que la investigación sea objetiva mediante la utilización de tablas, textos descriptivos y así mejorar la comprensión del fenómeno de estudio.

Esta investigación comprendió la realidad desde el punto de vista del sujeto; Este deseo de comprender se traduce en objetivos de investigación, que reflejan la intención de lograr un conocimiento integral sobre una situación o fenómeno que está ocurriendo investigar.

La investigación cualitativa describe “cómo ocurren las situaciones o hechos, de modo que se ocupa de las actitudes, las creencias o las formas en las que las personas dan sentido e interpretan las experiencias que atraviesan y el mundo que las rodea. (Valle et al., 2022, p. 11)

El uso de preguntas abiertas y entrevistas permite a los investigadores comprender los detalles de las actitudes o el comportamiento de las personas, conocer sus experiencias y reconocer datos importantes que pueden no surgir cuando se les encuesta con preguntas predeterminadas, este método cualitativo se lo utilizara para recopilar datos no numéricos, como observaciones, entrevistas y análisis de documentos.

3.2.2 Tipos de investigación

La investigación educativa se constituye como un proceso sistemático y riguroso que tiene como objetivo comprender, explicar y optimizar los fenómenos asociados con la enseñanza y aprendizaje. Con el fin de tratar la variedad de problemas, necesidades y contextos que emergen en el ámbito educativo, se han desarrollado diversas modalidades de investigación, cada una con características, métodos y objetivos distintivos.

Adicionalmente, en función de la metodología utilizada, la investigación puede ser cuantitativa (fundamentada en datos numéricos y análisis estadísticos), cualitativa (orientada hacia la comprensión exhaustiva de los fenómenos mediante narraciones y descripciones) o mixta (combinando ambos enfoques).

La elección del tipo de investigación idóneo se determina en función del problema a investigar, los objetivos establecidos y el contexto en el que se lleva a cabo el estudio. El entendimiento de estas categorías facilita al investigador la elaboración de investigaciones más robustas, pertinentes y significativas para el ámbito educativo.

Investigación descriptiva

El método descriptivo se enfoca en la descripción minuciosa y exacta de las características de una población, un fenómeno o una situación particular, sin la intención de explicar las causas o establecer relaciones causales. El propósito primordial es responder a interrogantes tales como: ¿qué sucede?, ¿cómo se desarrolla?, ¿cuándo y dónde tiene lugar?, y ¿qué características posee?

Este tipo de estudio proporciona una representación completa del objeto de estudio en su entorno natural, ya que utiliza métodos que incluyen encuestas, observaciones y análisis estadístico para la recopilación y organización de datos.

Según, Quispe et al. (2023) “La investigación descriptiva involucra observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influenciar al mismo de ninguna manera. Esta información puede recolectarse a través de la observación o de casos de estudio” (p. 63). Es un tipo de investigación que se centra en describir y analizar las características de un fenómeno o situación particular.

Este método descriptivo método se utiliza en la investigación para describir y analizar fenómenos, situaciones o eventos tal como ocurren sin cambiar factores ni interferir con el proceso, permite la identificación de patrones, tendencias y elementos pertinentes de

un fenómeno, lo que ayuda a una comprensión más profunda y objetiva de la realidad en estudio.

Investigación documental

La investigación documental es una modalidad de investigación que emplea principalmente fuentes escritas, gráficas, sonoras o filmicas, tales como libros, periódicos, revistas, grabaciones, filmaciones, fotografías y otros documentos, con el fin de recolectar, analizar y sintetizar información sobre un tema particular.

El propósito de este estudio es ofrecer una perspectiva integral y sistemática de un asunto, facilitando la identificación, interpretación y reinterpretación de los datos existentes y, en ocasiones, el descubrimiento de vacíos o perspectivas novedosas en el conocimiento. La documental aborda el tema de estudio de forma indirecta, mediante la evaluación de materiales previamente elaborados por otros autores o instituciones. Es esencial en las ciencias sociales y humanidades, aunque también se emplea en las ciencias naturales y otras disciplinas. Suele constituir el primer paso en cualquier proceso de investigación para determinar el estado actual del asunto y el marco teórico correspondiente.

“El método de investigación documental se utiliza principalmente en los estudios cualitativos. Implica un acercamiento indirecto a la realidad, basado en fuentes secundarias” (Revilla, et al., 2020, p. 7), está basado en la recopilación, análisis, y evaluación de información existente en documentos escritos.

La indagación documental es esencial para establecer, contextualizar y enriquecer cualquier estudio ya que facilita el acceso al conocimiento acumulado y la construcción de argumentos a partir de fuentes confiables y diversas.

Investigación de campo

Es un tipo de investigación que se lleva a cabo directamente en el entorno natural o social donde ocurre el fenómeno. El objetivo es obtener información de fuentes primarias mediante observación directa, entrevistas, encuestas, estudios de caso u otros métodos diseñados para recopilar información en su contexto real, “por su parte, la investigación de campo implica la recolección directa de información en el lugar en el que se desarrolla el fenómeno observado”. (Quispe, et al., 2023, p. 64).

La investigación de campo se la realizará en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, que se recolectará en estudiantes mediante encuestas y docentes mediante entrevistas, que permitirá comprender el fenómeno de estudio y formular las conclusiones.

La investigación accederá a la recopilación de datos directamente en el entorno natural que rodea el fenómeno de estudio y puede implicar observación directa, entrevistas, interacción con participantes y recolección de muestras.

3.3. Definición y operacionalización de variables

El uso de la gamificación basada en estrategias didácticas de enseñanza en la Educación Cultural y Artística es un factor clave para aumentar la motivación de los estudiantes, fomentar su participación, el desarrollo de habilidades creativas y cultivar un interés por el aprendizaje. Existen numerosos estudios y ejemplos reales que demuestran que no solo aumenta la colaboración y la satisfacción de los estudiantes en el aula, sino que también les ayuda a aprender y recordar conocimientos culturales y artísticos de forma relevante. Hace que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y gratificante. Estudios y ejemplos reales demuestran que la gamificación no solo aumenta la participación y la felicidad de los estudiantes en el aula, sino que también les ayuda a aprender y recordar conocimientos culturales y artísticos de forma significativa.

3.3.1 Definición de variables

Variable dependiente. – Aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística
La adquisición de la asignatura de Educación Cultural y Artística es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve la creatividad, la sensibilidad estética y la expresión personal. Esta disciplina se centra en la cultura contemporánea culturales y artísticas integrando diversos campos como la música, las artes visuales, el teatro, la danza y la fotografía, entre otros, fomentando la colaboración en proyectos que conecten el arte con otros campos del conocimiento.

Adicionalmente, la Educación Cultural y Artística propicia espacios para la participación, inclusión y crecimiento emocional, permitiendo que los estudiantes exploren y valoren tanto las manifestaciones culturales locales como las globales, contribuyendo de esta manera a la formación de individuos críticos, creativos y respetuosos de la diversidad.

Los docentes deben mejorar sus habilidades digitales, actividades prácticas y seminarios que fomenten el uso creativo y efectivo de las herramientas digitales en el

proceso educativo, para el desarrollo de comportamientos, valores, habilidades y para el desarrollo personal y social de los estudiantes.

Variable independiente. – La motivación a partir de estrategias didácticas gamificadas. La gamificación, se desarrolla como la incorporación de elementos de juego, elementos y dinámicas en entornos educativos, ha surgido como una estrategia pedagógica de vanguardia orientada a aumentar la motivación de los estudiantes y transformar el aprendizaje en una experiencia más significativa y atractiva. La implementación de mecanismos como puntos, insignias, niveles y recompensas en el aula tiene como objetivo no solo incrementar la participación y el compromiso, sino también fomentar tanto la motivación intrínseca el interés por el aprendizaje como la motivación extrínseca, asociada a incentivos externos.

Diversas investigaciones evidencian que la gamificación estimula emociones positivas, promueve la proactividad y transforma a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso educativo. Esto se logra a través de la creación de entornos participativos y colaborativos que favorecen la retención y comprensión de contenidos.

De este modo, las estrategias pedagógicas basadas en el juego no solo transforman el aprendizaje en una actividad más estimulante y enriquecedora, sino que también favorecen la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de competencias esenciales para el siglo XXI.

La gamificación “es la inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son juegos. Diversos autores señalan que, en el ámbito de la educación, la gamificación se presenta como una oportunidad para motivar y/o mejorar las dinámicas de grupo” (Lazarte y Gómez, 2021, p. 313).

Este estudio se lo maneja en la educación como una estrategia de enseñanza que utiliza el juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos y mejorar su aprendizaje. Estas estrategias didácticas digitales pueden adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes y pueden utilizarse en entornos de aprendizaje cooperativo, autónomo o en grupo.

3.3.2 Operacionalización de variables

En la segunda tabla se da a conocer la operalización de las variables, independiente, motivación e interés por el aprendizaje y la dependiente, aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
V. Dependiente: Aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística	Teorías Enseñanza-Aprendizaje	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Usa esquemas, mapas o resúmenes para comprender mejor los temas? 	Encuesta	Cuestionario	Docentes y estudiantes de la institución
		Conductismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Le beneficia que le corrijan de inmediato cuando comete un error? 			
		Constructivismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cree que es útil hacer sus propios apuntes o materiales de estudio? 			
		Socio-Constructivismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Aprende más al trabajar en grupo con sus compañeros? ▪ ¿Usa internet o redes sociales para aprender cosas nuevas? 			
	Estrategias Activas Enseñanza-aprendizaje	Aprendizaje Colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Considera que es importante tener liderazgo en un grupo? 	Encuesta	Cuestionario	Docentes y estudiantes de la institución
		Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Considera usted que el entorno social, cultural y digital influye en el nivel de logro de los estudiantes? ▪ ¿Cuáles son las necesidades de aprendizaje que se pueden obtener como producto final? 			

	Aprendizaje basado en proyectos	<ul style="list-style-type: none"> ¿Considera importante que tengan mayor interacción los estudiantes en las horas de clase? 			
	Flipped Classroom				
Gamificación	Canva	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la motivación que experimenta el maestro al diversificar la utilización de herramientas tecnológicas? 	Encuesta	Cuestionario	Docentes y estudiantes de la institución
	Genially	<ul style="list-style-type: none"> ¿Considera que esta herramienta experimenta trazos y colores, crear formas geométricas, practicar la navegación en la interfaz? 			
	Quizizz				
	Sketchpad	<ul style="list-style-type: none"> ¿Esta herramienta tiene habilidades creativas e imaginativas en la creación artística? 			

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
V. Independiente: Motivación e interés por el aprendizaje	Motivación intrínseca	Participación Superación personal Creatividad Persistencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Le gusta participar en las actividades de la clase? ▪ ¿Pide ayuda cuando quieres mejorar en alguna asignatura? ▪ ¿Le gusta pensar o soñar con nuevas ideas? ▪ ¿Sigue esforzándose, aunque una tarea sea complicada? 	Encuesta	Cuestionario	Docentes y estudiantes de la institución
	Motivación extrínseca	Positiva: Negativa:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Se esfuerza por obtener buenas calificaciones? ▪ ¿Tiene miedo a cometer un error porque le podrían regañar? 	Encuesta	Cuestionario	Docentes y estudiantes de la institución

3.4. Procedimientos

En base a los objetivos específicos como se identificó las necesidades educativas de los estudiantes.

Fase 1:

Identificar las necesidades educativas de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior, para el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.

Con el fin de identificar las necesidades educativas de los estudiantes se llevaron a cabo encuestas entre los estudiantes. Este procedimiento facilitó la recopilación de información pertinente acerca de sus intereses, dificultades, estilos de aprendizaje y expectativas en relación con la asignatura, lo cual constituye el fundamento para la elaboración de estrategias pedagógicas personalizadas a sus características individuales y colectivas.

La implementación de encuestas se llevó a cabo conforme a una estructura clara y accesible, con el objetivo de investigar tanto aspectos académicos como socioemocionales y motivacionales. Los datos recabados se sometieron a un análisis para identificar las necesidades prioritarias y dirigir la planificación de actividades que se ajusten a la diversidad del aula, fomentando de esta manera una educación inclusiva y de alta calidad.

Este accionar constituye la primera etapa del proyecto, en la cual la identificación precoz de necesidades facilita la implementación de intervenciones pertinentes y personalizadas, optimizando así el potencial de aprendizaje de cada alumno.

Se realizó con los profesores, quienes voluntariamente aceptaron participar en la investigación. Este proceso facilitó la recopilación de datos cualitativos sobre las percepciones, experiencias y recomendaciones de los docentes con relación a los intereses, desafíos y expectativas de los estudiantes de la asignatura. Siguió una guía semiestructurada que permitió una discusión abierta y profunda ajustándose a las características únicas de cada docente y del entorno educativo. La participación voluntaria garantizó la autenticidad y riqueza de las respuestas, contribuyendo a una comprensión profunda de las necesidades educativas y a la posterior planificación de estrategias aplicables y contextualizadas.

Este procedimiento, reconocido como una técnica válida y eficaz en el campo de la investigación educativa, permitió complementar los datos recolectados mediante encuestas.

Fase 2:

Elaboración de Estrategias Didácticas Digitales

Implementar las estrategias didácticas digitales basadas en gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketpach, para mejorar la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.

Para impartir la clase de Educación Cultural y Artística en el décimo año de Educación Básica Superior, se usaron herramientas de gamificación como Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad. Estas plataformas hicieron más fácil hacer materiales visuales interactivos, como infografías, carteles, líneas de tiempo, juegos y presentaciones sobre movimientos artísticos, artistas y técnicas.

Actividades prácticas y creativas (Sketchpad): ejercicios de dibujo digital y expresión artística, fomentando la creatividad y la experimentación, fomentando la creatividad y la experimentación.

Procesos de planificación

Los estudiantes fueron identificados mediante encuestas y entrevistas.

Elaboración de actividades: Se eligieron los contenidos del currículo y se crearon actividades de tipo gamificado que incluyeron elementos de juego como puntos, insignias, desafíos y recompensas.

Herramienta seleccionada: Se eligieron las plataformas más adecuadas según los objetivos fijados y los recursos disponibles.

Fase 3.

La implementación en una plataforma virtual moodle

Implementar las estrategias didácticas digitales basadas en gamificación, utilizando las herramientas Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, para mejorar la motivación y el interés en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística, de los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.

Para esta fase se realizó el siguiente procedimiento:

Publicación de materiales: Las actividades y recursos se subieron a la plataforma, organizadas por módulos temáticos.

Comunicación y guía: Se explicó a los estudiantes el funcionamiento de las herramientas y el sistema de puntuación y recompensas.

Seguimiento en tiempo real: Los resultados fueron monitoreados a través de paneles de control y reportes automáticos de las herramientas.

Retroalimentación continua: Se proporcionó retroalimentación inmediata, fomentando la autonomía y la mejora continua

La implementación de estrategias didácticas digitales basadas en gamificación, derivadas de programas informáticos como: Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad, los cuales presentan características importantes que impulsan la motivación y el interés en el aprendizaje esta fase, de manera similar a la primera, la implementación y desarrollo de las actividades gamificadas, para determinar la incidencia de la propuesta en el rendimiento académico; En segunda instancia se analizan los datos cualitativos obtenidos mediante estadística, para determinar el nivel eficiencia o efectividad que tuvo la estrategia didáctica gamificada en aspectos centrales como motivación, interés y aceptación de la propuesta innovadora en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

La ejecución de estrategias didácticas digitales gamificadas se llevó a cabo a través de un proceso estructurado, que abarcó desde la identificación de necesidades hasta la creación, publicación y seguimiento de actividades en la plataforma virtual. Se emplearon herramientas como Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad para potenciar la motivación y el aprendizaje en el ámbito de la Educación Cultural y Artística.

3.5. Técnicas e instrumento de investigación

Para la recolección de información, la técnica empleada fue una encuesta y el instrumento un cuestionario estructurado de 16 preguntas mediante una escala de Likert. El diseño de la encuesta estuvo dirigida a 86 estudiantes, aplicado a un censo a todos los estudiantes de décimo año de educación básica de los paralelos A,B,C. También, se diseñó una entrevista dirigida a 3 docentes del área de Educación Cultural y Artística en donde el instrumento estuvo conformado por preguntas abiertas acerca de las estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística.

3.6. Consideraciones bioéticas

Para realizar la investigación, se consideraron protocolos que garantizaran, la protección de los derechos de los participantes y el apego a la normativa institucional. Autorización institucional. Se solicitó de manera formal la autorización de la autoridad pertinente de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, a través de la presentación de una escrito en la que se especificaron los objetivos, las dimensiones y los procedimientos del estudio. Esta autorización fue otorgada por escrito, garantizando que la investigación cumple con las directrices y políticas institucionales.

Establecimiento de comunicación y socialización con los alumnos, sobre el proceso de recopilación de datos, se realizó la socialización con los alumnos de décimo año de Educación Básica Superior. Se explica de manera clara y comprensible el objetivo de la investigación, el procedimiento a seguir y la importancia de su participación, asegurando la transparencia y el consentimiento informado.

Consentimiento de Padres de familia. Considerando que los estudiantes son menores de edad, se solicitó a los representantes legales la autorización formal para que sus hijos participaran en el estudio. Para tal fin, se proporcionó a cada familia un documento de consentimiento informado, en el cual se detallaban los objetivos, ventajas y la confidencialidad de la información suministrada.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1 Datos obtenidos de las encuestas dirigidas a estudiantes de Décimo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa San Antonio de Padua.

Herramientas digitales utilizadas.

Actualmente existen múltiples herramientas virtuales que se han convertido en mecanismos para el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, en los resultados obtenidos en tabla y figura 3, se puede identificar que la mayoría de los alumnos de 10mo año de Educación Básica Superior de la U.E. San Antonio de Padua mencionaron que han utilizado Canva, es decir, 1 de cada 2 niños ha utilizado esta plataforma para realizar sus trabajos académicos, seguido de un inferior porcentaje que señalaron haber utilizado Quizizz; mientras tanto, son escasos los estudiantes que han utilizado otras herramientas Genially, sketchpad y Moodle.

Tabla 3

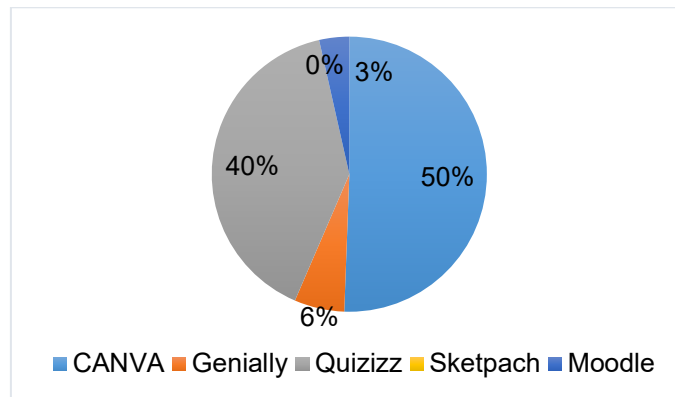
Herramientas digitales

Respuesta	Frecuencia	%
CANVA	43	50%
Genially	4	6%
Quizizz	34	40%
Sketchpad	0	0%
Moodle	3	4%
TOTAL	85	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 3

Herramientas digitales



Fuente: UESAP 2025

Herramientas digitales fáciles de acceder.

Tabla 4

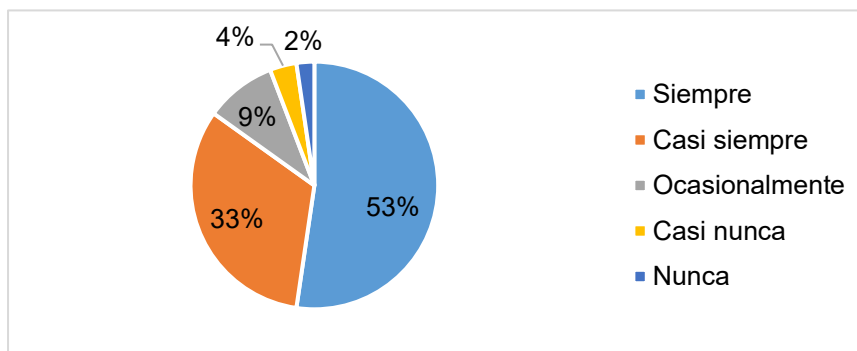
Herramientas digitales proporcionadas por el docente.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	45	53%
Casi siempre	28	33%
Ocasionalmente	8	9%
Casi nunca	3	3%
Nunca	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 4

Herramientas digitales proporcionadas por el docente.



Fuente: UESAP 2025

La gamificación como facilitador del aprendizaje.

En la tabla 5 y figura 6 con respecto a la facilidad de acceso a las herramientas digitales proporcionado por los docentes, la mayoría de los alumnos mencionaron que siempre acceden con facilidad a estas herramientas, es decir, no presentan dificultades para llevar a cabo la utilización de estas plataformas, seguido de un inferior porcentaje que menciono hacerlo casi siempre, sin embargo, los estudiantes que mencionaron casi nunca y nunca pueden acceder a esta plataforma son escasos.

Tabla 5

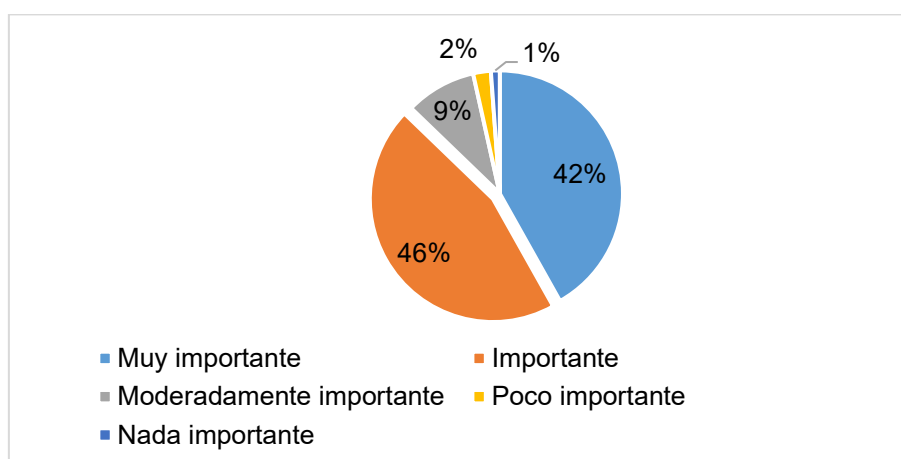
La gamificación facilita el proceso de aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	%
Muy importante	36	42%
Importante	39	46%
Moderadamente importante	8	9%
Poco importante	2	2%
Nada importante	1	1%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 5

La gamificación facilita el proceso de aprendizaje



Fuente: UESAP 2025

En cuanto a la gamificación, se puede identificar que la mayoría de los estudiantes consideran que es muy importante para facilitar el aprendizaje, 4 de cada 10 alumnos aprueban este aspecto, mientras tanto, 1 de cada 10 estudiantes mostraron una postura neutral sobre el aporte de la gamificación, sin embargo, son mínimos los estudiantes que mencionan que la gamificación no contribuye sobre su aprendizaje.

Participación en clases con actividades digitales.

En relación con la motivación, los estudiantes de 10mo año de Educación Básica Superior, de acuerdo a la tabla 6 y figura 7 en su mayoría mencionaron que siempre se sienten motivados en la participación de clases con algún tipo de actividad digital, 1 de cada 2 niños presenta motivación cuando las clases se dictan de manera virtual porque les despierta el interés por participar. Un inferior porcentaje expresan que casi siempre se sienten motivados, sin embargo, los alumnos que no presentan motivación alguna son escasos.

Tabla 6

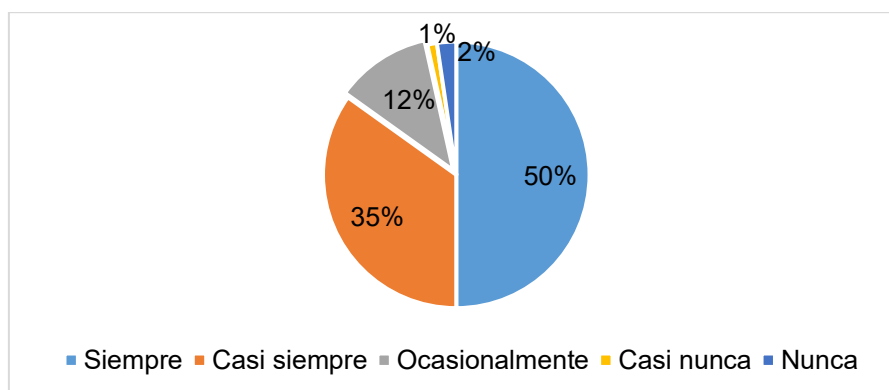
Motivación en clases con actividades digitales.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	43	50%
Casi siempre	30	35%
Ocasionalmente	10	12%
Casi nunca	1	1%
Nunca	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 6

Motivación en clases con actividades digitales.



Fuente: UESAP 2025

Herramientas digitales grupales.

La tabla 7 y figura 8 con respecto a las herramientas digitales que presentan mayor utilidad sobre la colaboración con los compañeros de clase, los estudiantes de décimo año de educación mencionan que es Quizizz y Canva, esto quizá porque estas plataformas son las más utilizadas por los estudiantes, sin embargo, las herramientas como kahoot, Google Drive y Moodle son la aplicación con menor uso, por esta razón, los estudiantes mantienen una baja perspectiva sobre estas herramientas como colaborativas; obteniendo como conclusiones que las herramientas digitales colaborativas son Canva y Quizizz.

Tabla 7

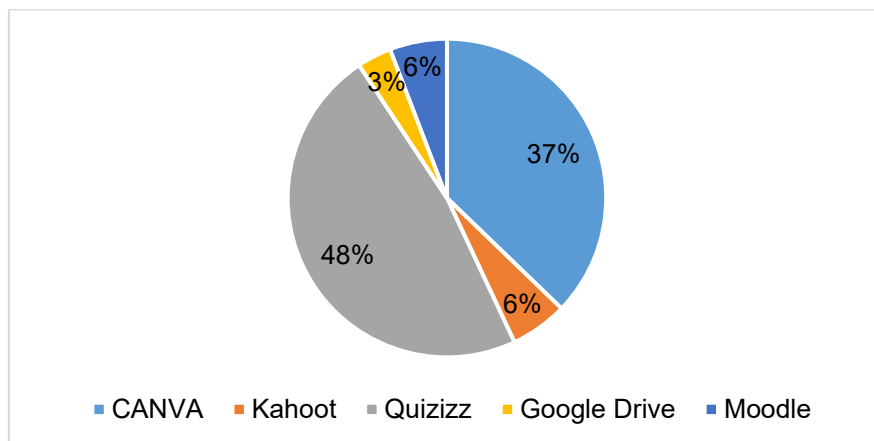
Herramientas digitales colaborativas

Respuesta	Frecuencia	%
Canva	32	37%
Kahoot	5	6%
Quizizz	41	48%
Google Drive	3	3%
Moodle	5	6%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 7

Herramientas digitales colaborativas.



Fuente: UESAP 2025

Pregunta 6: Apoyo y orientación necesaria sobre herramientas digitales.

Tabla 8

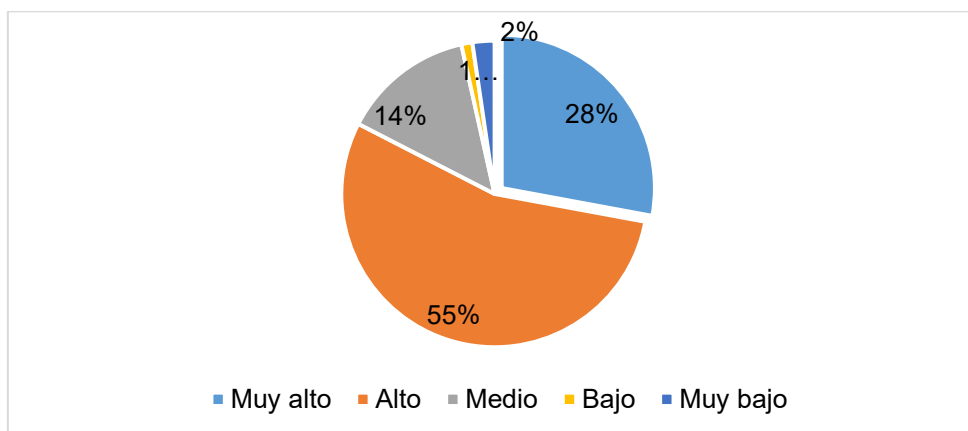
Apoyo y orientación por parte de los docentes.

Respuesta	Frecuencia	%
Muy alto	24	28%
Alto	47	55%
Medio	12	14%
Bajo	1	1%
Muy bajo	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 8

Apoyo y orientación por parte de los docentes.



Fuente: UESAP 2025

En relación al apoyo que reciben los estudiantes por parte de los docentes en su mayoría mencionaron que es alto, es decir, 6 de cada 10 estudiantes mencionaron que el apoyo y la orientación por parte de los docentes es alto, seguido de un inferior que menciona ser muy alto, sin embargo, se puede identificar que los estudiantes que señalaron recibir un bajo apoyo y orientación por parte de los docentes son escasos, obteniendo que si existe un gran apoyo de los docentes sobre las herramientas digitales de aprendizaje.

Pregunta 7: Las estrategias didácticas mejoraran la comprensión de contenidos.

Tabla 9

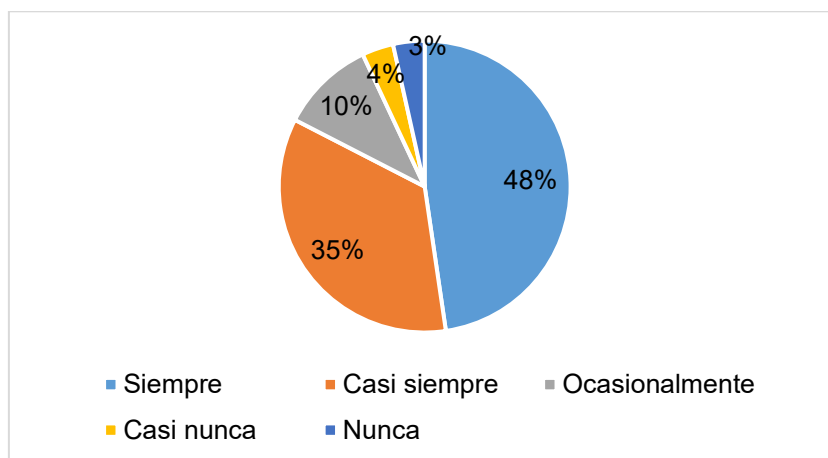
Las estrategias didácticas mejoran la comprensión de contenidos.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	41	48%
Casi siempre	30	35%
Ocasionalmente	9	10%
Casi nunca	3	3%
Nunca	3	3%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 9

Las estrategias didácticas mejoran la comprensión de contenidos



Fuente: UESAP 2025

En función de la comprensión de los contenidos de las herramientas Canva, Genially, Quizizz, Sketchpad se puede identificar que la mayoría de los estudiantes de décimo año de educación básica mencionaron que siempre estos programas han mejorado la comprensión de los contenidos, es decir, 1 de cada 2 alumnos mantienen una perspectiva positiva sobre la comprensión de los contenidos, seguido de aquellos que casi siempre mejoran la comprensión de los contenidos, son escasos los estudiantes que señalaron que estas herramientas no contribuyen con la comprensión de los contenidos.

Pregunta 8: Herramientas digitales para aplicar en clases.

Tabla 10

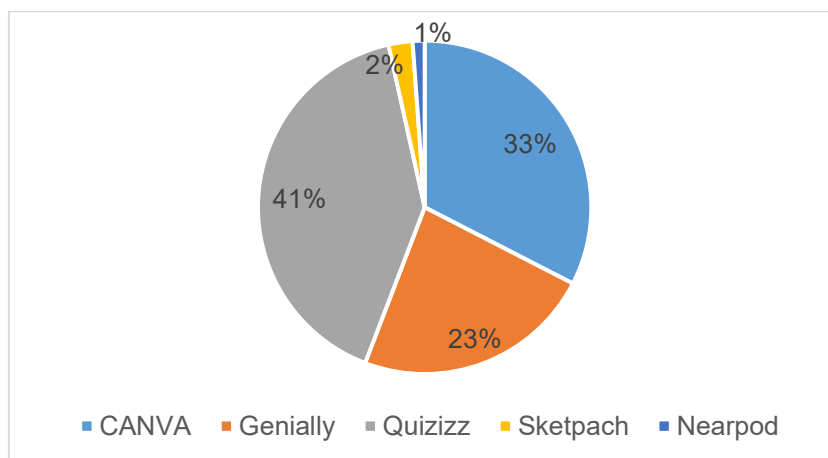
Aplicación de herramientas digitales en clases.

Respuesta	Frecuencia	%
Canva	28	33%
Genially	20	23%
Quizizz	35	41%
Sketchpad	2	2%
Nearpod	1	1%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 10

Aplicación de herramientas digitales en clases.



Fuente: UESAP 2025

Según los resultados obtenidos sobre la aplicación de las herramientas digitales en las clases, los estudiantes de décimo año de educación mencionaron que el programa Quizizz y Canva son las herramientas que más les gustaría que los docentes apliquen en las clases de educación cultural y artística, seguido de un inferior porcentaje que mencionó preferir Genially; mientras tanto, entre las herramientas con menor preferencia en los estudiantes son sketchpad y Nearpod, esto quizá porque estas aplicaciones se las utiliza con menor frecuencia en las aulas de clase.

Pregunta 9: Proceso de aprendizaje con el empleo de estrategias didácticas.

Tabla 11

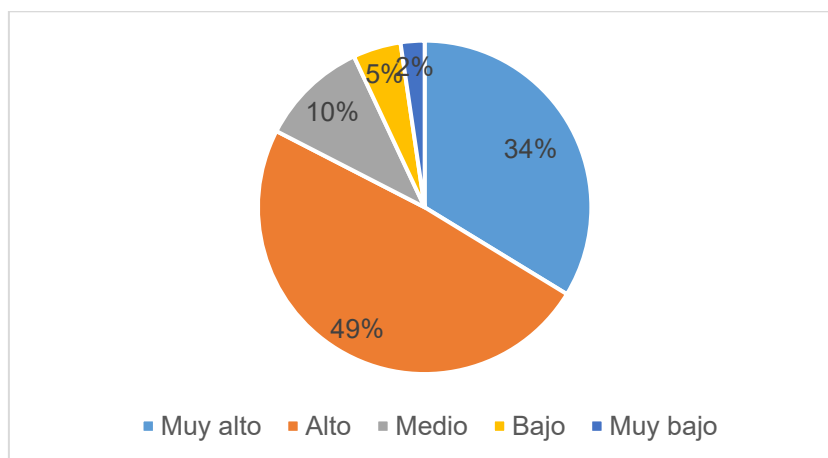
Proceso de aprendizaje con el empleo de estrategias didácticas.

Respuesta	Frecuencia	%
Muy alto	29	34%
Alto	42	49%
Medio	9	10%
Bajo	4	5%
Muy bajo	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 11

Proceso de aprendizaje con el empleo de estrategias didácticas.



Fuente: UESAP 2025

Mediante la aplicación de las herramientas digitales como Canva, Genially, Quizizz y Sketchpad los estudiantes de educación básica superior mencionaron que estas herramientas han sido efectiva, debido que 5 de cada 10 alumno la calificaron como un impacto alto, seguido de aquellos que sostuvieron ser muy alto, mientras tanto, tan solo 1 de cada estudiantes mantuvieron que el impacto de estas herramientas es medio; mientras tanto, son escasos los alumnos que afirmaron presentar un impacto bajo de estas aplicación en su proceso de aprendizaje.

Pregunta 10: Experiencia general con los medios tecnológicos y juegos digitales.

Tabla 12

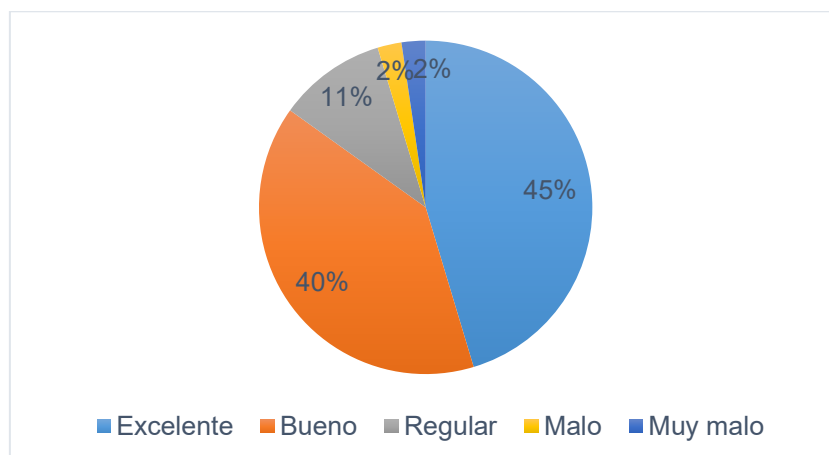
Medios tecnológicos y juegos digitales en clases.

Respuesta	Frecuencia	%
Excelente	39	45%
Bueno	34	40%
Regular	9	10%
Malo	2	2%
Muy malo	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 12

Medios tecnológicos y juegos en clases.



Fuente: UESAP 2025

En relación a la experiencia de estas herramientas, los estudiantes de educación básica mencionaron en su mayoría que han tenido una excelente experiencia, representando el 45%, seguido de aquellos que mencionaron haber experimentado de buena manera estas herramientas, en donde se puede identificar que 9 de cada 10 niños mantienen altas expectativas sobre la utilización de estas plataformas virtuales, sin embargo, los estudiantes que presentan una baja experiencia son pocos, identificando que estas herramientas cumplen con las necesidades y expectativas académicas en los alumnos.

Pregunta 11: La enseñanza virtual e interacción y comunicación.

Tabla 13

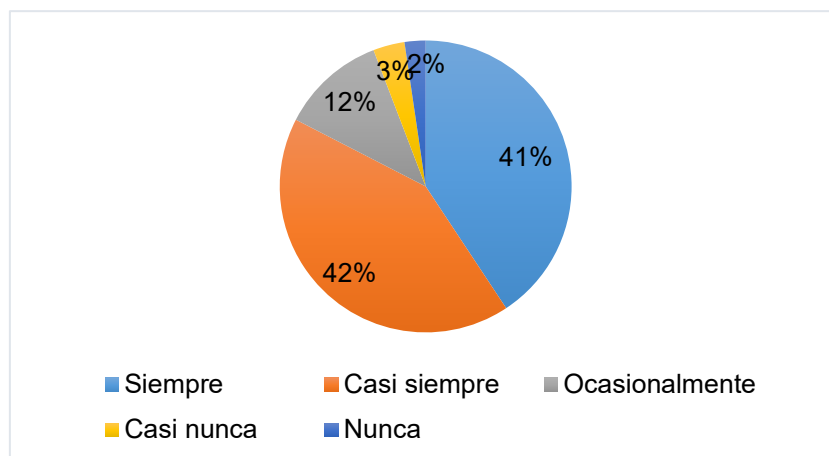
La enseñanza virtual e interacción y comunicación.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	35	41%
Casi siempre	36	42%
Ocasionalmente	10	12%
Casi nunca	3	3%
Nunca	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 13

La enseñanza virtual e interacción y comunicación.



Fuente: UESAP 2025

En relación a la integración mediante las herramientas virtuales se puede identificar que la mayoría de los estudiantes de décimo año de educación básica mantienen que las herramientas digitales promueven la comunicación e interacción con profesores y compañeros, siempre y casi siempre; mientras tanto, tan solo 1 de cada 10 niños mencionaron que ocasionalmente las herramientas de enseñanza virtual facilitan la interacción y comunicación con sus profesores y compañeros; sin embargo, los estudiantes que nunca mencionaron que existe una comunicación e interacción son escasos, representados tan solo con el 5%.

Pregunta 12: Clases creativas e innovadoras sin el uso de herramientas

Tabla 14

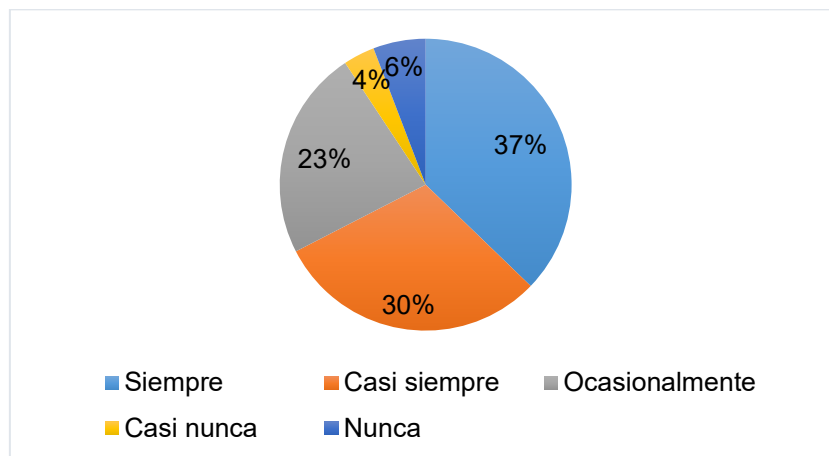
Clases creativas e innovadoras sin el uso de herramientas.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	32	37%
Casi siempre	26	30%
Ocasionalmente	20	23%
Casi nunca	3	3%
Nunca	5	6%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 14

Clases creativas e innovadoras sin el uso de herramientas.



Fuente: UESAP 2025

Con respecto a la perspectiva de los estudiantes sobre las clases de educación cultural y artística la mayoría de los estudiantes reconoce la creatividad en las clases mientras tanto, 2 de cada 10 niños sostuvieron que ocasionalmente eran creativas, los estudiantes que afirmaron que las clases era creativa antes de la aplicación de los recursos digitales son escasos, por lo tanto, solo 1 de cada 10 alumnos mencionaron que no eran interactivas las clases.

Pregunta 13: Herramientas digitales desarrollan habilidades de pensamiento crítico y creativo.

Tabla 15

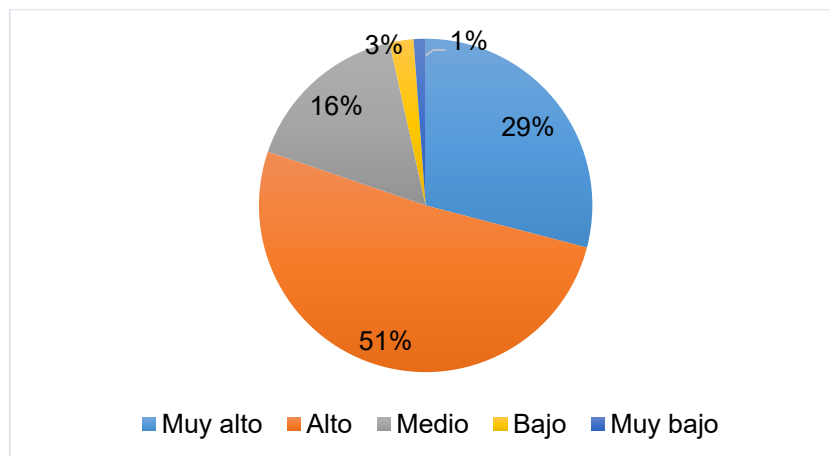
Herramientas digitales y desarrollo de habilidades.

Respuesta	Frecuencia	%
Muy alto	25	29%
Alto	44	51%
Medio	14	16%
Bajo	2	2%
Muy bajo	1	1%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 15

Herramientas digitales y desarrollo de habilidades.



Fuente: UESAP 2025

Los estudiantes de décimo año de bachillerato de la U.E. San Antonio de Padua en su mayoría mencionaron que el desarrollo de las habilidades y pensamiento crítico y creativo en las clases es alto y muy alto gracias a la implementación de herramientas digitales, mientras tanto, los estudiantes que mantiene una baja percepción son muy escasos, obteniendo como conclusión que existe un alto impacto de la creatividad y criterio con el uso de herramientas digitales.

Pregunta 14: Herramientas digitales utilizadas en clases han sido adecuadas para el aprendizaje.

Tabla 16

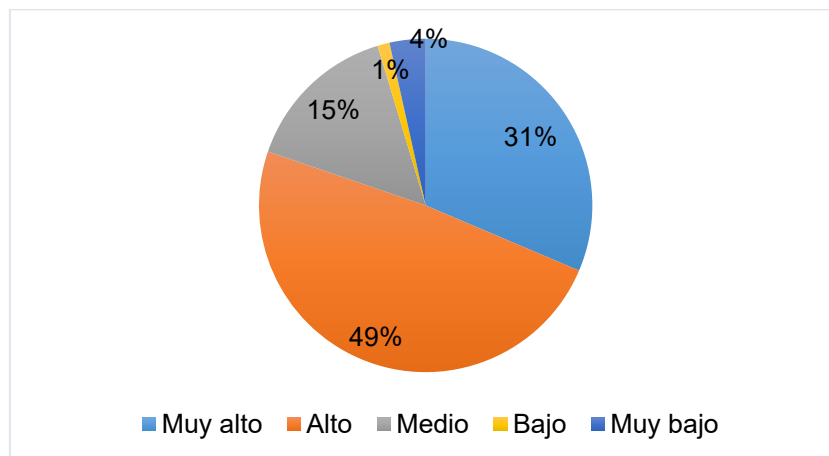
Herramientas digitales adecuadas para el aprendizaje.

Respuesta	Frecuencia	%
Muy alto	27	31%
Alto	42	49%
Medio	13	15%
Bajo	1	1%
Muy bajo	3	3%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 16

Herramientas digitales adecuadas para su aprendizaje.



Fuente: UESAP 2025

Según los estudiantes de décimo año mantiene altas expectativas sobre el aprendizaje mediante las herramientas digitales, la mitad de los estudiantes menciona que las herramientas digitales dentro del aula tienen un alto y muy alto impacto en el aprendizaje, son escasos los alumnos que afirmaron que las herramientas digitales no han contribuido en su aprendizaje.

Pregunta 15: Los docentes emplear técnicas de enseñanza virtual en clases.

Tabla 17.

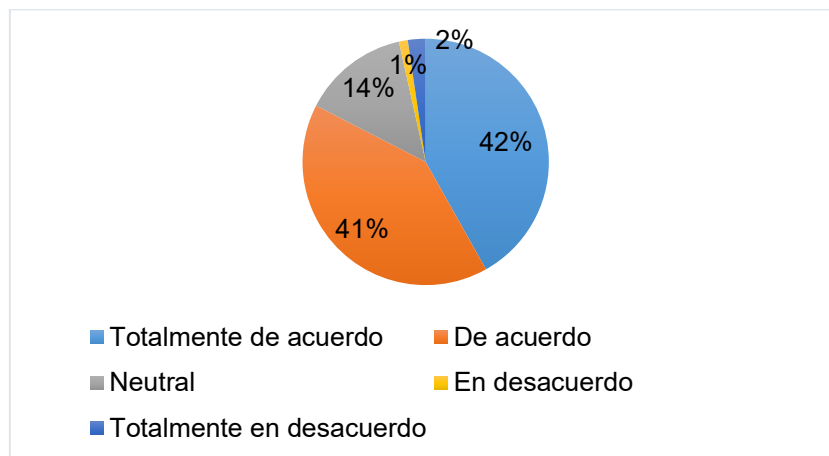
Técnicas de enseñanza virtual en clases

Respuesta	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	36	42%
De acuerdo	35	41%
Neutral	12	14%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	2	2%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 17

Técnicas de enseñanza virtual en clases



Fuente: UESAP 2025

La mayoría de los estudiantes de décimo año de educación básica expresa y confía en la capacitación y habilidad de los docentes para utilizar métodos de enseñanza reconociendo su capacidad para facilitar el aprendizaje mediante herramientas digitales, mientras tanto, son escasos los estudiantes que mencionan que los maestros no poseen la formación adecuada, lo que indica posibles áreas para potenciar la capacitación de los maestros en tecnologías educativas.

Pregunta 16: Docentes han utilizado herramientas de enseñanza virtual e innovadoras en clases.

Tabla 18

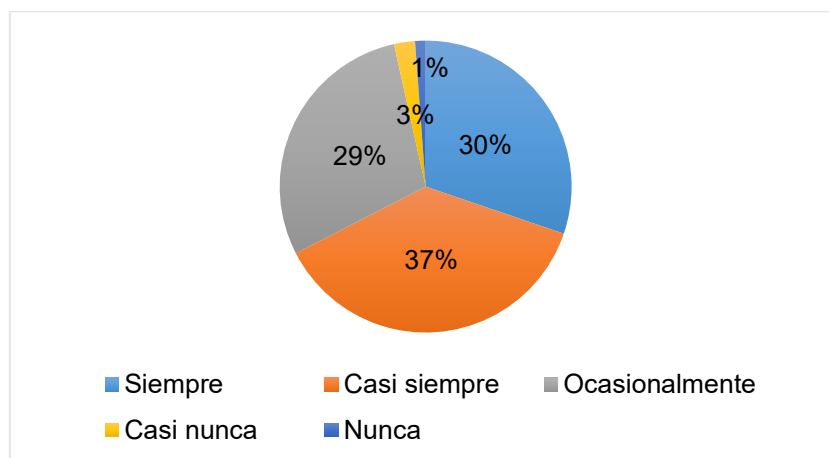
Herramientas de enseñanza virtual e innovadoras.

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	26	30%
Casi siempre	32	37%
Ocasionalmente	25	29%
Casi nunca	2	3%
Nunca	1	1%
TOTAL	86	100%

Fuente: UESAP 2025

Figura 18

Herramientas de enseñanza virtual e innovadoras.



Fuente: UESAP 2025

Finalmente, los estudiantes de décimo año de educación básica en su mayoría mencionaron que los docentes casi siempre utilizan herramientas de enseñanza virtual que sean motivadoras e innovadoras en su aprendizaje, por tal motivo, se puede identificar que los profesores emplean frecuentemente herramientas digitales innovadoras, lo cual contribuye a un aprendizaje más atractivo y dinámico. Seguido de un inferior porcentaje, es decir, un 30% mencionaron que la utilización de estas herramientas es únicamente ocasional.

4.1. Resultados de la entrevista aplicada a docentes

Área de Educación Cultural y Artística de décimo año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscomisional San Antonio de Padua.

Tabla 19

Entrevista aplicada a docentes

PREGUNTAS	ENTREVISTADO 1	ENTREVISTADO 2	ENTREVISTADO 3
1. ¿Como docente que conoce sobre las herramientas didácticas digitales de aprendizaje?	Las herramientas digitales son muy útiles para en mis clases puesto que ellas me ayudan a que sean más didácticas, por ende, conozco algunas.	Considero que tengo un conocimiento importante sobre las herramientas digitales, las mismas que permiten fortalecer el proceso educativo.	Me gusta actualizarme con la tecnología y si, utilizo de manera eficiente las herramientas digitales para brindar un contenido atractivo al estudiante.
Análisis e interpretación	Los docentes coinciden que cuentan con el conocimiento conocen a cerca herramientas didácticas digitales, esto permitió que logren un desempeño de aprendizaje, la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias didácticas que fomentan el interés y la motivación.		
2. ¿Cuáles cree que son los principales beneficios de utilizar la gamificación en el aula?	Ayuda a la enseñanza ya que las clases son más dinámicas y diferentes, ya que los contenidos se los puede presentar de una manera más atractiva. Y los alumnos pueden aprender a través de juegos.	La gamificación permite incentivar el proceso de aprendizaje ya que motiva a los estudiantes que alcancen los conocimientos mediante juegos tecnológicos.	La gamificación permite a más motivar al estudiante logra concentrar cuando de resolver algún problema se trata, a través de los juegos digitales.
Análisis e interpretación	La gamificación aumenta el interés y la motivación de los alumnos y hace que el aprendizaje sea más emocionante y divertido. Esto resulta en una mayor participación y compromiso en las actividades dentro del aula. Para alcanzar metas compartidas, deben colaborar en muchas herramientas de gamificación. Esto fomenta la asunción de roles dentro del grupo y el desarrollo de habilidades de colaboración y comunicación.		

<p>3. ¿Cree usted que es adecuado implementar herramientas didácticas digitales para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>Si son necesarias porque estamos en una época tecnológica que las herramientas son estrategias didácticas innovadoras que ayudan a un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes.</p>	<p>Muy adecuado ya que estamos viviendo un cambio de época, que al mismo tiempo es una época de cambio en donde los docentes debemos implementar todas las herramientas digitales que nos permitan mejorar la educación</p>	<p>Varios estudios han demostrado que en la repetición de cada juego se logra un aprendizaje es decir es una gran ayuda para el docente al momento de brindar su conocimiento.</p>
<p>Análisis e interpretación</p>	<p>Un aprendizaje más interactivo y atractivo es promovido por las herramientas digitales. Las actividades gamificadas, los foros y los cuestionarios en tiempo real aumentan la participación de los alumnos, lo que puede mejorar su motivación y compromiso con el aprendizaje, esto ofrecen que las actividades sean interactivas y colaborativas. Esto no solo capta su atención, sino que fomenta su interés por aprender y fomenta un entorno de aprendizaje más dinámico.</p>		
<p>4. ¿Qué desafíos ha encontrado al haber implementado las herramientas digitales gamificadas en el aula?</p>	<p>Los desafíos son la falta de conectividad a internet y el poco dominio de herramientas didácticas.</p>	<p>Los desafíos son aprender a dominar las herramientas digitales para posteriormente poder aplicarlas a los estudiantes de manera efectiva.</p>	<p>Es difícil pero no imposible se requiere de tiempo y dedicación para poder crear un contenido atractivo que satisfaga o llame la atención del estudiante.</p>
<p>Análisis e interpretación</p>	<p>La falta de recursos tecnológicos y conectividad es uno de los desafíos más importantes. Esto limita la habilidad de los docentes para utilizar herramientas digitales de manera efectiva, ya que la enseñanza se ve limitada sin el equipo necesario. En cuanto a los desafíos de docentes debe tener el dominio de las herramientas digitales y así poder crear un contenido para el aprendizaje de los estudiantes.</p>		
<p>5. ¿Cree que las herramientas digitales le han permitido integrar una enseñanza más actualizada y acorde con los desafíos tecnológicos?</p>	<p>Si porque permiten desafiar a los estudiantes a través de juegos. Y también enseñar de una manera diferente. Además, como docentes debemos innovar para implementar clases más activas y llamativas para los estudiantes.</p>	<p>Las herramientas digitales me han permitido mejorar mis procesos de enseñanza ya que la tecnología en la actualidad permite que los conocimientos sean más accesibles para todos y los docentes debemos convertirnos en guías para que los</p>	<p>Las herramientas digitales han jugado un rol tan importante que se evidencia claramente al momento de enseñar pues los estudiantes al observar un contenido atractivo de cualquier asignatura se motivan y mejora su aprendizaje.</p>

estudiantes descubran sus propios aprendizajes.

Análisis e interpretación

Los docentes coinciden que al integrar las herramientas digitales se logra que la enseñanza sea actualizada y acorde con los desafíos tecnológicos. Además de mejorar el proceso de aprendizaje, esta transformación prepara a los alumnos para ser ciudadanos adaptables y capaces en esta era digital.

6. ¿Qué sugerencias tiene para mejorar la implementación de estrategias didácticas digitales gamificadas en el aula?

Estar en constantes capacitaciones de las nuevas estrategias y herramientas para mejorar las competencias y subir al nivel de los estudiantes.

Cada día aparecen un sin número de nuevas herramientas digitales y para ello los docentes debemos aprender nuevas competencias para estar acorde al nivel de los estudiantes y poder mejorar el proceso educativo dentro del aula.

Sería muy interesante y a la vez llamativo en la gamificación se considere una creación de fases donde el estudiante encuentre un interés una motivación por seguir a la siguiente fase y poder ganar una nota y que a través de los intentos los estudiantes tendrán un mejor aprendizaje.

Análisis e interpretación

Un enfoque integral que incluya la capacitación de los docentes, la adaptación al contexto educativo, el uso de herramientas diversas, la evaluación continua y el diseño acorde con los objetivos de aprendizaje es necesario para que las estrategias didácticas digitales gamificadas sean efectivas. Se puede maximizar el efecto positivo de la gamificación en el aula al abordar estos aspectos.

Discusión de la encuesta a estudiantes

La investigación aborda un tema central de la educación la influencia que tienen las herramientas digitales y la gamificación en el proceso educativo de los estudiantes, especialmente en la materia de Educación Cultural y Artística en décimo año. La gamificación, que conlleva la implementación de juegos interactivos y dinámicos lúdicos, representa una estrategia pedagógica que trasciende el ámbito del entretenimiento. De acuerdo con Vélez (2023), el individuo posee una predisposición intrínseca hacia el juego y la interactividad, y si estos componentes se integran adecuadamente en el entorno educativo, pueden potenciar de manera significativa el proceso de aprendizaje.

Las evidencias y los testimonios de los alumnos demuestran que el empleo de instrumentos digitales, como Canva, Genially, Sketchpad y Quizizz, promueve un aprendizaje más colaborativo y dinámico al facilitar la comprensión del contenido. Estas herramientas fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, además de exponer la información de forma clara y atractiva. Los estudiantes expresaron que estas herramientas digitales han mejorado sus procesos creativos de aprendizaje, pero algunos todavía no ven beneficios. Esto muestra lo importante que es seguir buscando formas de incluir a todos los estudiantes.

Los alumnos aseguran que las plataformas facilitan la comunicación con sus maestros y compañeros, lo cual propició un aprendizaje más eficaz al tener acceso a información pertinente en el momento oportuno. Es fundamental formar a los maestros en el manejo de las TIC para beneficiarse plenamente de estas ventajas, sobre todo en un escenario en el que la educación virtual e híbrida está aumentando necesita y que alumnos y docentes se adapten continuamente.

En resumen, el estudio defiende que la gamificación y las herramientas digitales, si se implementan correctamente, influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo año de educación básica en la materia de Educación Cultural y Artística. Para conseguirlo, es fundamental tener no solo recursos tecnológicos atractivos, sino también profesores capacitados y una estrategia institucional que fomente su uso regular y eficaz, impulsando un ambiente dinámico, participativo y creativo que se adecue a las necesidades educativas del siglo XXI.

Con el análisis de desempeño académico previo, basado en las evaluaciones cuantitativas del primer trimestre 2023-2024, fue esencial para medir el impacto de las estrategias implementadas. Tras la aplicación de las estrategias gamificadas se observa una mejora significativa en las calificaciones de los estudiantes, se puede concluir que el objetivo del estudio fue logrado, ya que estas estrategias ayudaron a aumentar la motivación y el aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Asimismo, para garantizar procesos educativos eficaces e inclusivos, es crucial atender las necesidades educativas de los estudiantes mediante la adecuada implementación de estas herramientas didácticas digitales dentro de la enseñanza-aprendizaje.

Discusión de la entrevista a docentes

La entrevista a los docentes en esta investigación muestra una opinión positiva sobre el uso de la gamificación y las herramientas digitales como recursos didácticos en el aula. Autores como Alite (2023) señalan, la gamificación ayuda a mejorar el interés y la motivación de los estudiantes, haciendo el aprendizaje más interactivo y divertido. Este aumento de la motivación es fundamental, ya que, como afirman Reyes et al. (2020), cuando los estudiantes están más involucrados en su aprendizaje, resolviendo problemas de la vida real y tomando decisiones en el juego, el aprendizaje se vuelve más significativo y perdurable.

Los maestros entrevistados sostienen que emplear herramientas digitales pedagógicas es adecuada y útil para la enseñanza. Estas aplicaciones permiten crear materiales más interesantes y fomentar un entorno de aprendizaje interactivo que capte la atención de los alumnos y otros participantes, componentes fundamentales para la eficiencia en el ámbito educativo. Estos hallazgos concuerdan con los de Guzzetti (2020), quienes ya señalan el potencial que tienen las plataformas virtuales para facilitar una interacción más enriquecedora entre alumnos y profesores, así como para mejorar la utilización del tiempo y de los recursos.

Para mejorar la aplicación de estrategias didácticas gamificadas, los docentes deben involucrarse permanentemente en el uso de herramientas digitales, la adaptación de estrategias, el uso de tecnologías, los procesos de evaluación continua y la creación de contenidos ajustados a los fines pedagógicos. La aceptación y valoración positiva de las TIC por el estudiantado, como ya señalan Montes et al., (2023), refuerza la idea de que,

con un diseño adecuado y una implementación cuidadosa, la gamificación puede transformar positivamente los entornos de aprendizaje.

En síntesis, empleadas con criterio profesional y reflexivo, la gamificación y las herramientas digitales son una oportunidad para reanimar la enseñanza, aumentar el involucramiento de los alumnos y prepararlos para un mundo tecnológico que no deja de transformarse. Esta investigación reafirma la relevancia de seguir poniendo en práctica estas estrategias con el respaldo apropiado para los profesores y un diseño pedagógico que fomente el aprendizaje activo y significativo. El empleo de estrategias gamificadas que se basan en herramientas digitales como Sketchpad, Quizizz, Genially y Canva generando un efecto muy beneficioso en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Educación Cultural y Artística. Esta metodología ha resultado efectiva para atraer el interés y la motivación de los estudiantes, además de aumentar su participación durante las clases. El hecho de que los maestros se actualicen en capacitaciones constante en el uso de estas herramientas posibilitando que se adapten las actividades a lo que necesita el alumno y que se lleven a cabo evaluaciones más eficaces. En términos generales, los profesores están de acuerdo en que se cumplió la meta establecida, porque estas tácticas gamificadas ayudaron a formar un ambiente educativo más inclusivo, activo y favorable para el aprendizaje; Todo esto se ha llevado a cabo con éxito, implementando todas las herramientas que se trabajó dentro del año lectivo y del estudio realizado en la plataforma virtual Moodle.

PROPUESTA

La gamificación para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística

Introducción

El uso de estrategias didácticas digitales gamificadas en la materia de educación cultural y artística transforma la forma en que los alumnos aprenden y se involucran con la materia. El objetivo es crear un entorno de aprendizaje que sea atractivo, interactivo y efectivo, y que permita a los alumnos desarrollar una mayor apreciación y comprensión de la cultura y el arte. Los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje práctico al combinar la gamificación con la tecnología. Las estrategias digitales permiten adaptar el aprendizaje creativo y colaborativo a las necesidades y estilos particulares de cada alumno gracias a la gamificación, lo que aumenta la motivación y el interés por el tema.

La gamificación digital puede fomentar la exploración y el descubrimiento y mejorar el aprendizaje al brindar acceso a una amplia gama de recursos y contenidos educativos. Una ventaja adicional es la evaluación continua, ya que la gamificación permite la evaluación continua del progreso de los alumnos, lo cual ayuda a encontrar áreas de mejora.

Objetivo General

Implementar una estrategia didáctica digital en una plataforma Moodle, mediante la gamificación en el aprendizaje y la creatividad a través del trabajo en equipo de los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Objetivos Específicos

Elaborar un diseño instruccional de la unidad didáctica: Tradiciones del Ecuador. Creencias, Fiestas, Costumbres del Ecuador para los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa San Antonio de Padua, Tulcán.

Implementar actividades de gamificación motivando el aprendizaje mediante la gamificación en los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Elaborar una guía instruccional de los procedimientos requeridos para la utilización de una plataforma MOODLE y herramientas digitales gamificadas, promoviendo la motivación e interés por el aprendizaje en los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Metodología

Para mejorar la calidad educativa y adaptarse a las exigencias del aprendizaje actual, es fundamental utilizar estrategias didácticas digitales. Es evidente que estas herramientas son fundamentales para impulsar el proceso de aprendizaje y preparar a los alumnos para un futuro cada vez más digitalizado, a pesar de que muchos docentes enfrentan dificultades al adoptarlas. Para superar las barreras actuales y maximizar el potencial de estas estrategias en el aula, es esencial la capacitación continua y el apoyo en el uso de tecnologías.

Los juegos digitales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales que son importantes para la vida en la sociedad actual. Profundiza la comprensión y la apreciación de la cultura y el arte y desarrolla las habilidades y capacidades de los estudiantes a un nivel más profundo.

Aumenta la motivación: La sensación de logro y competencia que producen los elementos lúdicos, como los puntos, las insignias, los niveles y los desafíos, motiva a los alumnos a continuar aprendiendo.

Mejora la participación: La gamificación mejora la participación de los alumnos al promover un entorno de aprendizaje dinámico y activo.

Potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la habilidad para encontrar soluciones innovadoras, los juegos educativos fomentan la resolución de problemas.

Adaptabilidad a diversos contenidos: La gamificación se puede utilizar en cualquier campo del saber, desde las ciencias y las matemáticas hasta las humanidades y las lenguas.

Facilita la evaluación: Los docentes pueden evaluar de manera continua el progreso de los alumnos gracias a los sistemas de puntuación y los indicadores de progreso.

Metodología PACIE

Mientras tanto, para la metodología PACIE en la educación cultural y artística se pueden centrarse en la exploración artística local mediante el aula virtual en donde los docentes podrán realizar las siguientes actividades:

Esta metodología, que sirve como guía, contribuye a asegurar la calidad y eficacia al cambiar de una forma de enseñanza tradicional a la educación a distancia. PACIE está fundamentado en cinco etapas sucesivas que constituyen un ciclo de sinergia constante en los procesos virtuales de enseñanza-aprendizaje:

Presencia: Se trata de generar la motivación y necesidad para que los alumnos entren al aula virtual y sigan activos en ella, empleando componentes como una imagen corporativa, estilos gráficos homogéneos y recursos web llamativos (videos, animaciones, etc.).

Alcance: Se centra en ampliar la participación y la comunicación dentro del aula virtual, garantizando que los mensajes y los contenidos se transmitan adecuadamente a los alumnos.

Capacitación: Se refiere a la capacitación y fortalecimiento de habilidades pedagógicas y tecnológicas, tanto para los profesores como para estudiantes.

Interacción: Intenta promover la comunicación y el intercambio de vivencias entre todos los implicados, lo cual permite construir conocimiento de manera colaborativa.

Educación en línea: Es la etapa de implementación efectiva del aprendizaje en línea, en la que se incorporan herramientas tecnológicas y se llevan a cabo procesos pedagógicos característicos del formato virtual.

PACIE fomenta no solo el intercambio de información, sino también la motivación, el acompañamiento, la calidad humana y la interacción significativa entre los participantes del proceso educativo. Es un enfoque dinámico que se ajusta a los avances tecnológicos y que sirve tanto para poner en marcha proyectos de educación virtual como para optimizar los que ya están en curso.

Tabla 20

Metodología PACIE

Nombre	Actividad	Objetivo
Presencia	El docente debe crear varios foros de discusión en las aulas virtuales en donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias	Establecer vínculos iniciales para crear escenarios de confianza para el proceso de aprendizaje
Nombre	Actividad	Objetivo
Alcance	Se proporciona varios recursos digitales que se encuentren disponibles como galerías virtuales, videos, entre otros	Retroalimentar el conocimiento de los alumnos y exponerlos a información sobre un tema específico.
Nombre	Actividad	Objetivo
Capacitación	Los estudiantes posteriores a revisar los materiales podrán participar en foros de debate en donde se incluyan las temáticas de estudio.	Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes y su capacidad de análisis para fortalecer sus conocimientos.
Nombre	Actividad	Objetivo
Interacción	Los estudiantes podrán formar grupos pequeños para realizar actividades grupales, en donde se utilicen varios materiales como dibujos, collages, entre otros.	Promover el aprendizaje, la creatividad, colaboración y la aplicación de todos los conocimientos adquiridos.
Nombre	Actividad	Objetivo


E – Elearning

Se organizarán eventos de cierre en donde los grupos de estudiantes puedan presentar recreaciones mediante sesiones virtuales. Finaliza el proceso de aprendizaje utilizando métodos innovadores.

Fuente: (Oñate, 2009)

Tabla 21

Diseño Instruccional de Unidad Didáctica.

		UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANTONIO DE PADUA” Dir.: Roberto Sierra 0-723 y Bolívar Telf. 2981261 www.sanantoniodepaduatulcan.edu.ec			AÑO LECTIVO 2023 -2024	
DISEÑO INSTRUCCIONAL DE UNIDAD DIDÁCTICA						
1. DATOS INFORMATIVOS						
Docente:	LIC. ALEXANDRA CUAICAL	Curso:	Décimo	Paralelos	A, B, C	
Asignatura:	Educación Cultural y Artística					
Unidad didáctica	Tradiciones del Ecuador. Creencias, Fiestas, Costumbres.					
Objetivo de la unidad	O.ECA.4.6. Utilizar algunos medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, producción y disfrute del arte y la cultura.					
Criterios de Evaluación	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.					
2. PLANIFICACIÓN						
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Estrategias Metodológicas	RECURSOS	EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación de la unidad		Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>ECA.4.1.11. Utilizar aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas con secuencias de imágenes de la propia historia o relacionadas con un tema específico.</p>	<p>Acceso a la Plataforma:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Abre tu navegador web y escribe la URL de la plataforma Moodle de tu institución (https://plataforma.sanantoniodepaduatulcan.com/) ✓ Iniciar Sesión: Haz clic en el botón "Iniciar sesión". ✓ Ingresa el nombre de usuario y contraseña. <p>Navegación en Moodle:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una vez dentro, se verá el panel de control donde se encuentran los cursos en los que estás inscrito. ✓ Clic en el curso donde desea realizar actividades de gamificación. <p>Crear Actividades de Gamificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el curso, activar el modo de edición haciendo clic en el botón "Activar edición". ✓ Agrega una nueva actividad o recurso. Elegir entre varias opciones, como "Cuestionario", "Foro", "Tarea", etc. <p>Estrategias didácticas digitales gamificadas:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ TIC. ✓ Materiales de escritorio. ✓ Internet ✓ Equipos Informáticos (Laptop, PC, Smartphone, Tablet, etc.) ✓ Plataforma Moodle ✓ Herramientas tecnológicas (Canva, Quizizz, Genially, Sketchpad) ✓ Libros del Ministerio de Educación. 	<p>I.ECA.4.6.1. Busca y selecciona información relacionada con Tradiciones del Ecuador para construir conocimiento en la elaboración de estrategias didácticas gamificadas (I.2., S.1.)</p> <p>I.ECA.4.6.2. Utiliza las posibilidades que ofrecen los medios audiovisuales y recursos tecnológicos a su alcance para la creación individual o colectiva, y para la difusión de contenidos artísticos. (I.3., S.3.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lista de control: ✓ Escala de valoración y/o talleres ✓ Técnica: Prueba. ✓ Cuestionario: Quizizz, Canva, Sketchpad. ✓ Presentación, análisis y formulación de alternativas de solución a un problema. ✓ Evaluaciones
--	--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integrar gamificación como, Canva, Quizizz, Genially, para realizar cuestionarios interactivos y juegos en tiempo real. ✓ Fomentar la interacción con audiencia a través de chats, comentarios y preguntas. ✓ Utilizar Quizizz para realizar cuestionarios interactivos. ✓ Explorar exposiciones sobre cultura ecuatoriana ✓ Enlazar estas herramientas en curso de Moodle. <p>Seguimiento y Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sección de "Calificaciones" para hacer seguimiento del rendimiento de estudiantes en las actividades de gamificación. ✓ Proporciona retroalimentación y reconoce los logros de los estudiantes. 			
--	--	--	--	--

Subtema:

Contexto
histórico
Evaluación

- Elementos culturales y Artísticos que la caracterizan (máscara, trajes, música).



Gamificación

- De clic en el siguiente enlace y complete el crucigrama sobre la cultura de la diablada de Píllaro.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8100433-la_diablada_de_pillaro.html




La Diablada de Píllaro.

- Realice la evaluación en Quizizz para saber importancia de mantener la cultura y tradición de la Diablada de Píllaro.


<https://quizizz.com/embed/quiz/65c0095aa0fd7df8f8370883>


	 <ul style="list-style-type: none"> Realizar un foro y comente de tres compañeros sobre su vestimenta y música. 		
<p>Tema:</p> <p>Carnaval de Guaranda</p> <p>Subtema:</p> <p>Producción frutal y floral</p>	<p>Presentación de las fiestas tradicionales en el Ecuador</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexionar sobre la importancia del Carnaval de Guaranda en la cultura ecuatoriana. Discutir cómo estas tradiciones pueden ser preservadas y promovidas en el futuro Crear un video corto o una infografía sobre el Carnaval de Guaranda utilizando herramientas digitales. <p>https://www.youtube.com/watch?v=bsryRijZf8U</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigar sobre otros carnavales en Ecuador y compararlos con el de Guaranda. Realizar una evaluación en Quizizz. <p>https://quizizz.com/embed/quiz/65ce2c48865cf1afde12133a</p> 	<p>Enlaces a videos y artículos</p> <p>Herramientas digitales para presentaciones.</p>	<p>Evaluación</p> <p>Participación en discusiones grupales.</p> <p>Calidad de la presentación digital.</p> <p>Creatividad y contenido en la tarea adicional.</p>


<p>Tema: Inti Raymi</p> <p>Subtema: Importancia cultura y simbolismo</p>	<p>Presentar un breve video sobre la Fiesta del Inty Raimy. https://www.youtube.com/watch?v=GocfMqt6VD0</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una discusión inicial sobre lo que los estudiantes saben acerca de esta celebración. Realizar una presentación en Canva. https://www.canva.com/design/DAGOrMe6nG4/69FsO0PW0eVpp8LoaOyoGQ/edit?utm_content=DAGOrMe6nG4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton  <ul style="list-style-type: none"> Subir a la plataforma de la institución. 	<p>Videos</p> <p>Imágenes y enlaces de recursos adicionales.</p> <p>Canva</p>	<p>Evaluar la calidad de las presentaciones y la creatividad en el uso de estrategias didácticas digitales gamificadas.</p>
<p>Tema: La mama negra-Latacunga</p> <p>Subtema: Contexto histórico,Cultura</p>	<p>Presentar un breve video sobre la Fiestas de la Mama Negra.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lluvia de ideas sobre lo que los estudiantes saben de la Fiesta de la Mama Negra. Presentar un video corto y llamativo sobre la celebración para captar su atención. https://www.youtube.com/watch?v=D2QqJ19Cx9s Utilizar Canva para compartir recursos digitales como artículos, videos y enlaces a sitios web confiables. https://www.canva.com/design/DAGOrYRTDKM/FyIWNV-wGq_DXN8L9GkJnw/edit?utm_content=DAGOrYRTDKM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton 	<p>Videos</p> <p>Imágenes Celebración</p> <p>Herramientas digitales: Canva,</p>	<p>Evaluación</p> <p>Presentación</p> <p>Creatividad</p>

	<div data-bbox="781 188 1303 576" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes investigarán su tema utilizando las herramientas digitales proporcionadas. <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11658735-personajes_mama_negra.html</p> <div data-bbox="770 671 1319 1011" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Cada grupo presentará sus hallazgos a la clase utilizando una herramienta digital como Genially para crear una presentación interactiva. Los estudiantes podrán incluir imágenes, videos, textos y otros elementos multimedia en sus presentaciones. 	Educaplay, etc.	
Rodeo Montuvio - Costa	Presentación de un video sobre el Rodeo Montuvio- Costa Ecuatoriana	Video	Participación en las actividades.

	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video https://youtu.be/hhWHTaDxXaE  <p>Fiesta Tradicional: Rodeo Montuvio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar sketchpad para crear unas imágenes digitales donde los estudiantes puedan compartir sus conocimientos y creaciones. https://sketch.io/sketchpad/ • Se pueden incluir preguntas abiertas para fomentar la discusión y el intercambio de ideas. • Evaluación https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17701286-eventos_culturales_rodeo_montuvio.html  <p>¿Por qué se celebra el rodeo montuvio?</p> <p>A: Expresaban su descontento con las reglas de la ciudad</p> <p>B: En homenaje a sus raíces y costumbres como instrumento, género musical.</p> <p>C: Es la expresión, la relación afectiva y cotidiana que los campesinos de la Costa ecuatoriana</p>	Educaplay	<p>Calidad de investigación y presentación.</p> <p>Contribución al mural digital colaborativo.</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje.</p>
--	--	-----------	---

<p>Tema:</p> <p>Fiesta de la Yuca- Amazonia</p> <p>Subtema:</p> <p>Contexto Histórico</p>	<p>Investigar sobre la Fiesta de la Yuca en la Amazonia https://pressreader.com/article/282325387602819</p> <div data-bbox="734 316 1346 699"> <p>Las fiestas de la yuca empiezan en la región oriental: duran tres meses</p> <p>La etnia Sarayacu está preparando el ritual para el próximo mes</p> <p>Días festivos 07 enero 2021</p> <p>Desde este mes hasta marzo, las diversas comunidades indígenas de las provincias amazónicas (Sucumbíos, Orellana, Napo, Pastaza, Morona Santiago y Zamora Chinchipe) celebran la fiesta de la yuca, un tubérculo con el que preparaban múltiples productos, entre ellos la chicha. Por la pandemia, algunas comunidades han decidido celebrar los rituales en grupos pequeños.</p>  <p>Celebración. Una mujer sarayacu prepara la yuca cocinada.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Recursos digitales como Sketchpad Genially. https://view.genially.com/65c43091edbeb500149b58ac/interactive-content-mapa-conceptual-educacion-superior <div data-bbox="734 794 1355 1157"> <p>Educación Cultural y Artística: Desarrollo de competencias digitales fundamentadas en la gamificación</p> <p>El desarrollo de competencias digitales en la asignatura de Educación Artística representa un reto en la actualidad,</p> <p>La fiesta de la Yuca en la Amazonia ecuatoriana.</p> <table border="1"> <tr> <th>Fiesta de la Yuca</th> <th>Música, baile y chicha de yuca.</th> <th>Gamificación</th> </tr> <tr> <td>Al ingresar te recibían las mujeres junto con una macahua de chicha de yuca; no se podía rechazar la bebida puesto que si no lo haces los comuneros lo tomarían como una falta de respeto.</td> <td>Los hombres tocaban los instrumentos la gastronomía no podía faltar, en el techo se veía colgado carne de monte, carne de armadillo, y otras. Como en cualquier otra fiesta te sirven la comida.</td> <td>Para esta fiesta popular se realiza una ceremonia de la huerta nueva, se prepara la cerveza de la yuca, en un estado no aún maduro y se lo hace una vez al año. Antes de la celebración las mujeres van a traer de la huerta la yuca y los hombres, muy de mañana salen de casería.</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> Crear una infografía incluyendo imágenes, videos relevantes Sobre la celebración de la Fiesta de la Yuca Reflexionar sobre la experiencia como está relacionado con la celebración. 	Fiesta de la Yuca	Música, baile y chicha de yuca.	Gamificación	Al ingresar te recibían las mujeres junto con una macahua de chicha de yuca; no se podía rechazar la bebida puesto que si no lo haces los comuneros lo tomarían como una falta de respeto.	Los hombres tocaban los instrumentos la gastronomía no podía faltar, en el techo se veía colgado carne de monte, carne de armadillo, y otras. Como en cualquier otra fiesta te sirven la comida.	Para esta fiesta popular se realiza una ceremonia de la huerta nueva, se prepara la cerveza de la yuca, en un estado no aún maduro y se lo hace una vez al año. Antes de la celebración las mujeres van a traer de la huerta la yuca y los hombres, muy de mañana salen de casería.	<p>Videos</p> <p>Infografía</p> <p>Sketpach</p>	<p>Realizar auto evaluación con los compañeros de clases.</p>
Fiesta de la Yuca	Música, baile y chicha de yuca.	Gamificación							
Al ingresar te recibían las mujeres junto con una macahua de chicha de yuca; no se podía rechazar la bebida puesto que si no lo haces los comuneros lo tomarían como una falta de respeto.	Los hombres tocaban los instrumentos la gastronomía no podía faltar, en el techo se veía colgado carne de monte, carne de armadillo, y otras. Como en cualquier otra fiesta te sirven la comida.	Para esta fiesta popular se realiza una ceremonia de la huerta nueva, se prepara la cerveza de la yuca, en un estado no aún maduro y se lo hace una vez al año. Antes de la celebración las mujeres van a traer de la huerta la yuca y los hombres, muy de mañana salen de casería.							

<p>Tema:</p> <p>La Chonta en la Amazonia Pastaza</p> <p>Subtema:</p>	<p>Fomentar la creatividad utilizando elementos visuales sobre que representa la chonta y su uso</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=siCeZLqz6ls https://www.goraymi.com/es-ec/napo/archidona/fiestas-tradicionales/fiesta-chonta-amazonia-a791c3b17</p>  <ul style="list-style-type: none"> Utilizar Canva para crear un resumen de la información sobre la chonta y su importancia. https://www.canva.com/design/DAGOsErKlml/L1_zKU38Tuv7F4NSkMkevQ/edit?utm_content=DAGOsErKlml&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton  <ul style="list-style-type: none"> Zoom para realizar intercambio de experiencias y fotos del proceso de creación Reflexionar sobre la experiencia y como está relacionado con la cultura local 	<p>Canva Plataforma zoom</p>	<p>Evaluar la presentación en base a la claridad, creatividad y contenido</p> <p>Participación en el taller de investigación.</p>
--	--	---	---

Evaluación Final	<p>Evaluación final Tradiciones del Ecuador. Creencias, Fiestas, Costumbres. https://quizizz.com/embed/quiz/60ed69be1c0cd0001c92521a</p> 	Quizizz	Evaluación sobre las Fiestas tradicionales del Ecuador.
------------------	--	---------	---

Guía instruccional de moodle y herramientas digitales

1. Plataforma Moodle

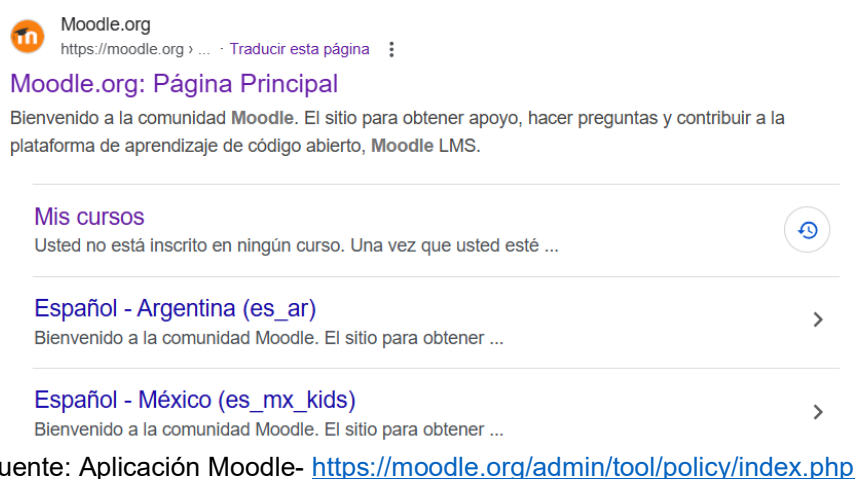
Paso 1. Accede a la plataforma

Abre tu navegador web y escribe navegador la URL de la plataforma Moodle de la institución en la barra de direcciones de la plataforma.

<https://educacionaristicauesap.milaulas.com/course/view.php?id=2>

Figura 19

Plataforma Moodle



Paso 2. Iniciar sesión en Moodle

Localice el botón "Iniciar sesión" o "Acceder" en la página principal y haga clic en él. Página principal y haga clic en ella.

Figura 20

Inicio sesión Moodle.



Fuente: Aplicación Moodle- <https://moodle.org/admin/tool/policy/index.php>

Paso 3. Ingresar credenciales

Ingrese su nombre de usuario y contraseña nombre de en el y contraseña en los campos correspondientes, campos correspondientes.

Figura 21

Ingresar credenciales

Entrar a educacionaristicauesap.milaulas.c

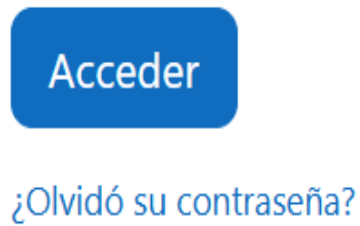
Fuente: Aplicación Moodle- <https://moodle.org/admin/tool/policy/index.php>

Paso 4. Recuperar contraseña

Si No puedes recordar tu usuario o contraseña busca la opción " ¿Olvidaste tu nombre de usuario o contraseña? " y sigue instrucciones para recuperarlos

Figura 22

Recuperar contraseña



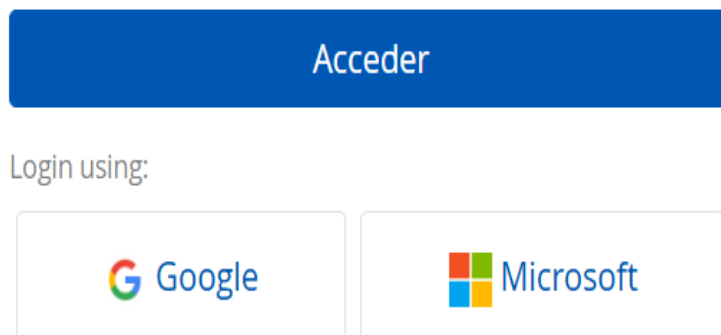
Fuente: Aplicación Moodle- <https://moodle.org/admin/tool/policy/index.php>

Paso 5. Acceder

Para acceder a la plataforma, haga clic en los botones "Acceder" o "Iniciar sesión"

Figura 23

Acceder a Moodle



Fuente: Aplicación Moodle- <https://moodle.org/admin/tool/policy/index.php>

Paso 6. Navegar

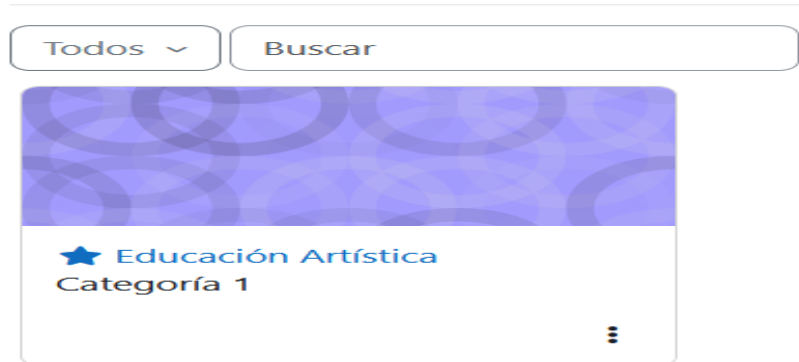
Una vez en el interior se puede acceder a tus cursos, foros, tareas, etc.

Figura 24 Navegar en la plataforma Moodle.

Navegar en la plataforma Moodle

Mis cursos

Vista general de curso



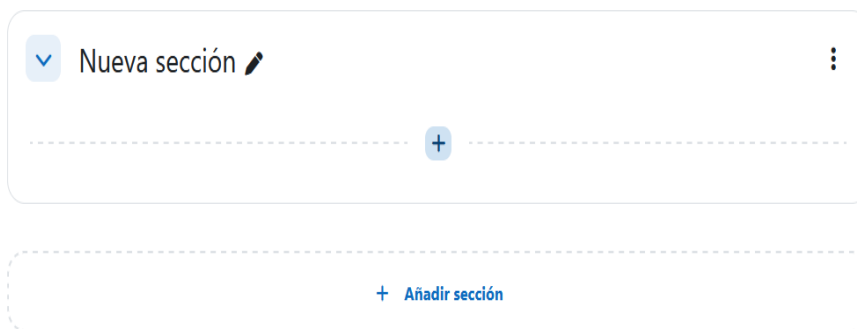
Fuente: Apli-Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 7. Añadir sección

Agregue la nueva sección o secciones al final de la lista con nombres genéricos como "Tema 7", " Tema 8 ", etc. según el número apropiado.

Figura 25

Añadir sección en la plataforma Moodle

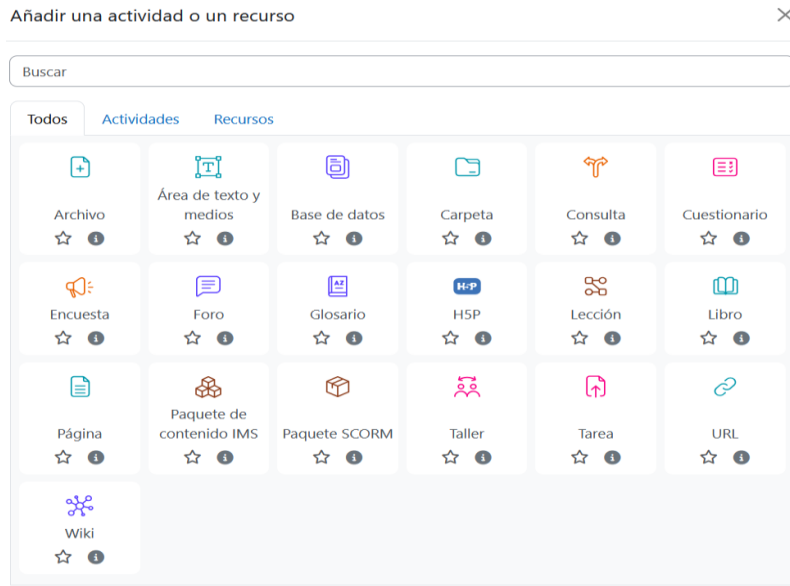


Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 8. Añadir actividad o recurso

Figura 26

Adjuntar archivo



Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 9 Archivos para subir a la plataforma Moodle

Añadir una actividad o recurso" para agregar actividades o recursos en la nueva sección.

Figura 27

Archivos para enviar

Educación Artística

Curso Configuración Participantes Calificaciones Actividades Más ▾

Nuevo Archivo

Expandir todo

General

Nombre !

Descripción

Muestra la descripción en la página del curso ?

Seleccionar archivos

Tamaño máximo para archivos nuevos: 100 MB

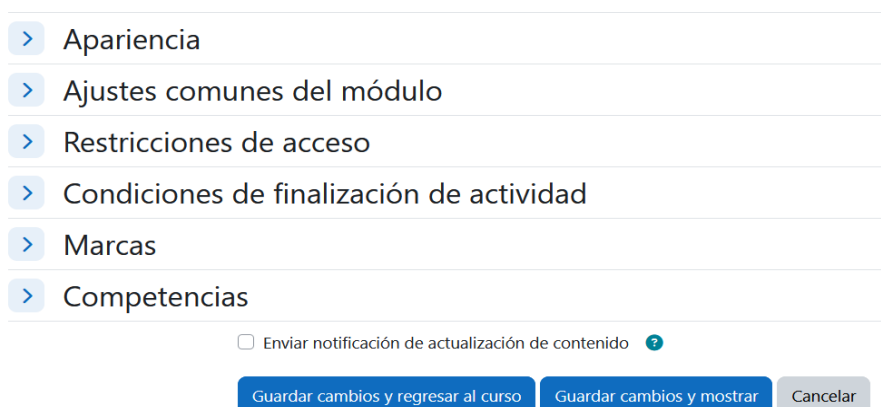
Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 10. Guardar cambios del documento

Realice las necesario modificaciones o cambios ediciones en el documento, buscar y elegir y la opción "Guardar" o el icono del disco en la barra de herramientas o menú.

Figura 28

Guardar cambios del documento adjunto.



Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 11. Documentos adjuntos en la plataforma Moodle

Según el tipo de archivo, el documento aparecerá como un recurso directamente visualizable o descargable.

Figura 29

Documentos Adjuntos subido a la plataforma Moodle

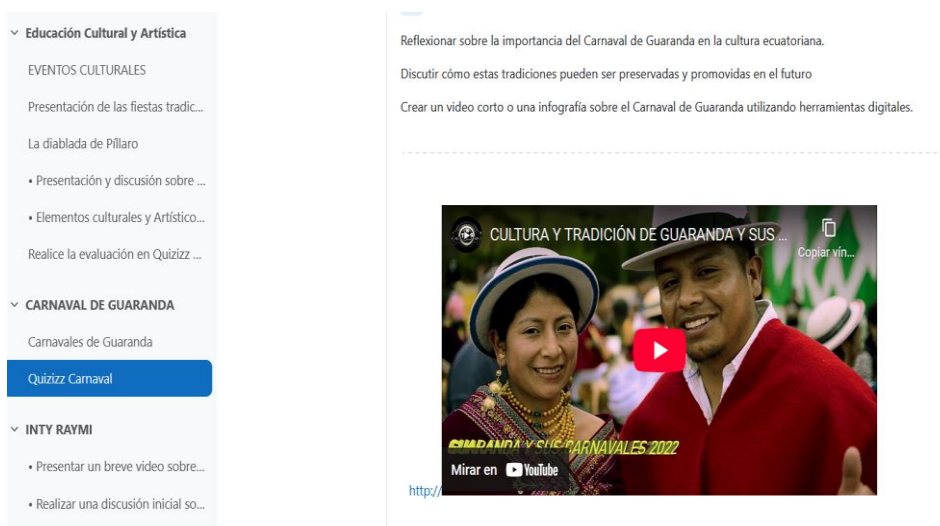


Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 12. Trabajos realizados

Figura 30

Trabajos realizados y subido a la plataforma Moodle



The screenshot displays a Moodle course interface. On the left is a sidebar menu with the following categories and items:

- ▼ Educación Cultural y Artística
 - EVENTOS CULTURALES
 - Presentación de las fiestas tradic...
 - La diablada de Pillaro
 - Presentación y discusión sobre ...
 - Elementos culturales y Artístico...
 - Realice la evaluación en Quizizz ...
 - ▼ CARNAVAL DE GUARANDA
 - Carnavales de Guaranda
 - Quizizz Carnaval
 - ▼ INTY RAYMI
 - Presentar un breve video sobre...
 - Realizar una discusión inicial so...

The main content area on the right contains the following text:

Reflexionar sobre la importancia del Carnaval de Guaranda en la cultura ecuatoriana.
Discutir cómo estas tradiciones pueden ser preservadas y promovidas en el futuro
Crear un video corto o una infografía sobre el Carnaval de Guaranda utilizando herramientas digitales.

Below the text is a video player showing a man and a woman in traditional carnival attire. The video title is "CULTURA Y TRADICIÓN DE GUARANDA Y SUS ...". The video player includes a "Copiar vínculo" button, a "Mirar en YouTube" button, and a URL starting with "http://".

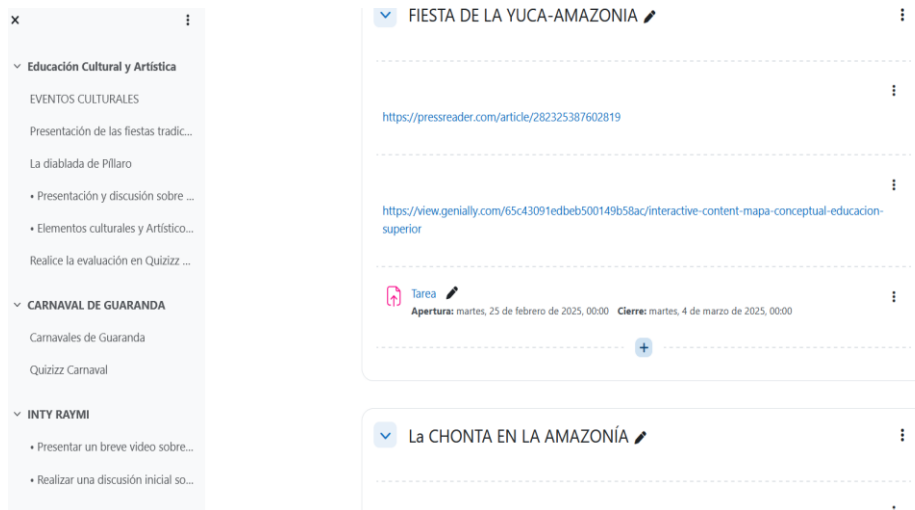
Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

Paso 13. Trabajos de unidad subidos a la plataforma Moodle

Los pasos permiten compartir documentos de forma sencilla y organizada con estudiantes y docentes del curso desde la plataforma Moodle.

Figura 31

Trabajos de la unidad didáctica en la plataforma Moodle



Fuente: Aplicación Moodle- <https://educacionaristicauesap.milaulas.com/login/index.php>

2. Herramientas digitales gamificadas

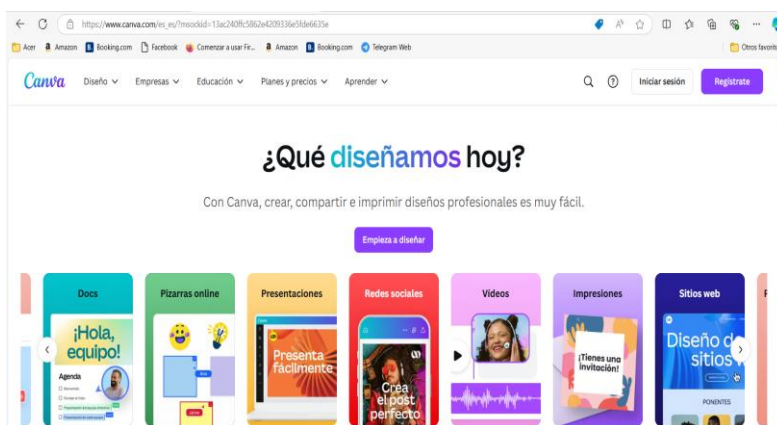
2.1 canva

Paso 1. Iniciar cuenta en Canva

Se puede acceder al sitio web de Canva: Entra en www.canva.com en la computadora. Ingresar o iniciar sesión: Si no tiene una cuenta, haga clic en "Registrarse" y siga los pasos para crear una con tu correo electrónico, Google o Facebook. Simplemente haga clic en "Iniciar sesión" si ya tiene una cuenta.

Figura 32

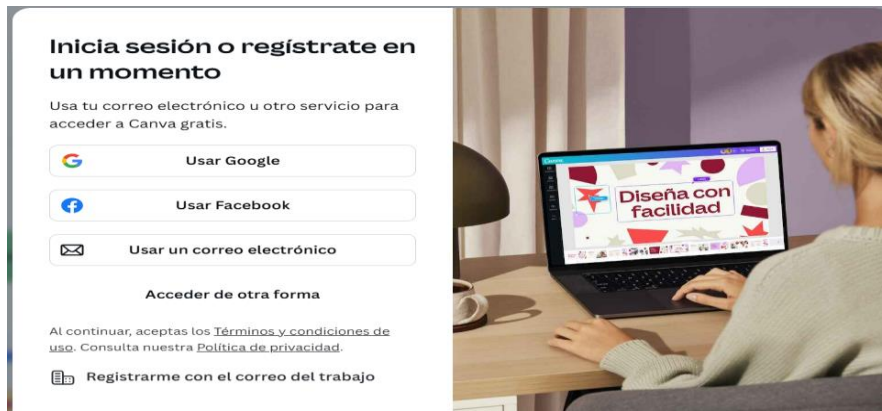
Inicio de cuenta de Canva



Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Figura 33

Registro en Canva



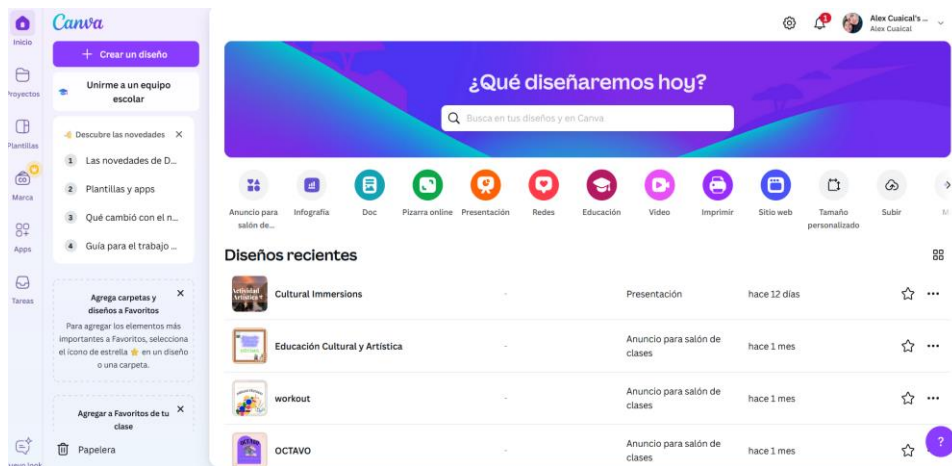
Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Paso 2. Elegir una plantilla para la presentación

En busca de plantillas, escriba "Presentación" en la barra de búsqueda y presione Enter, Choose a plantilla: Explora las opciones y haga clic sobre la plantilla que más te guste.

Figura 34

Plantillas de Canva



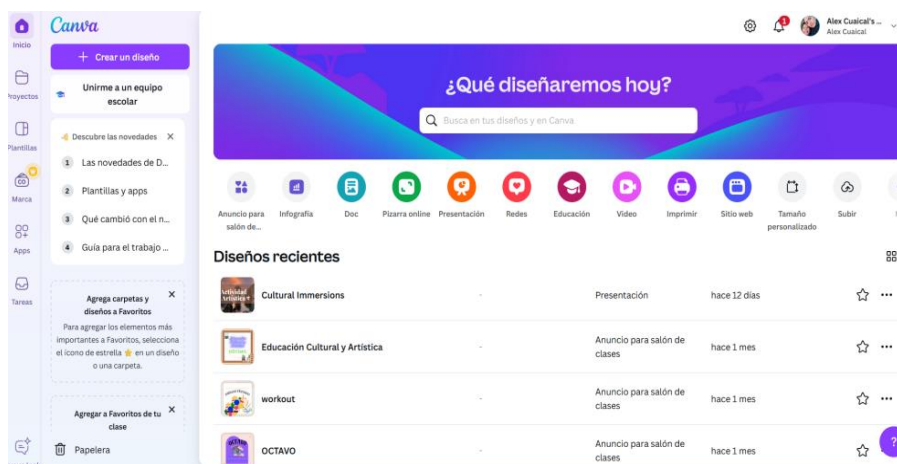
Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Paso 3. Personalizar la presentación

Personalice el contenido haciendo clic en los textos, las imágenes y otros elementos de la plantilla. El panel izquierdo le permite cambiar el texto, los colores, las fuentes y agregar nuevos elementos.

Figura 35

Elementos de Canva

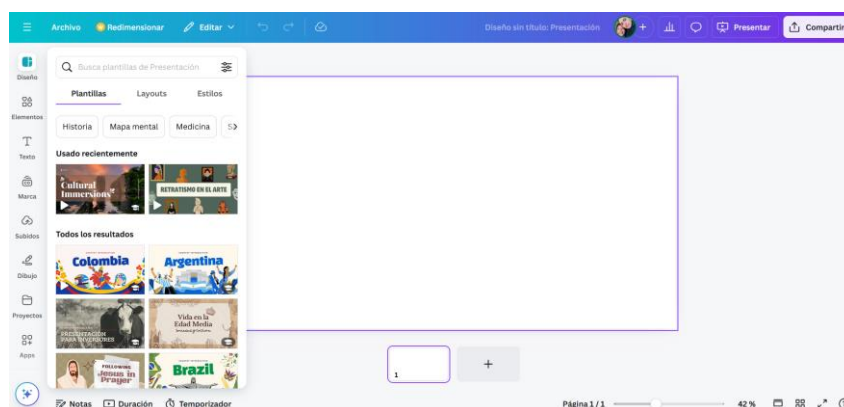


Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Añadir nuevas diapositivas: En el panel de la izquierda, haga clic en el botón "+" para agregar más diapositivas.

Figura 36

Presentación de Canva



Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Paso 4. Almacenar y distribuir la presentación

Guarda tu trabajo: Canva guarda automáticamente tu trabajo; sin embargo, también puedes hacer clic en "Archivo" y luego en "Guardar".

Figura 37

Guardar el trabajo Canva



Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Paso 5. Compartir o descargar

Para compartir su presentación, haga clic en "Compartir" y seleccione si desea enviar un enlace o invitar a colaboradores. Haz clic en "Descargar" y seleccione el formato que desea (PDF, PowerPoint, etc.).

Figura 38

Copiar el enlace para compartir



Fuente: Aplicación Canva- <https://www.canva.com/>

Pulsa el diseño que desea compartir

Introduce la dirección de correo electrónico para enviar.

2.2 Genially

Paso 1: Iniciar cuenta en genially

Regístrate: Haz clic en el botón azul que dice "Comienza ahora, es gratis" o en "Regístrate" en la parte superior derecha. Puede iniciar sesión con su cuenta de correo electrónico o cuenta de redes sociales como Google o Facebook.

Figura 39

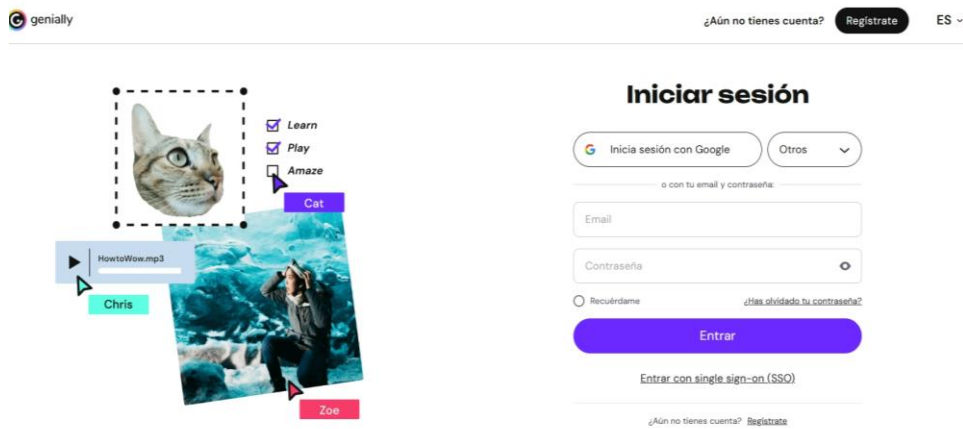
Registrarse en genially



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Figura 27

Iniciar sesión en genially



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Paso 2. Completa los detalles

Para comenzar, debes introducir tu nombre, correo electrónico y contraseña. Haz clic en "Regístrate" después de aceptar los términos y condiciones. Para personalizar tu experiencia, selecciona tu perfil (educador, estudiante, etc.)

Figura 40

Terminos para continuar en genially

¡Hola! Hemos actualizado nuestros Términos

Haz clic en "Aceptar" para continuar creando contenidos en Genially.



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Paso 3. Empezar un nuevo proyecto

Seleccione el tipo de contenido que desea: Después de ingresar, verá una variedad de categorías, incluidas presentaciones, infografías y juegos. Crear un nuevo proyecto, haga clic en el símbolo "o".2

Figura 41

Plantilla de genially

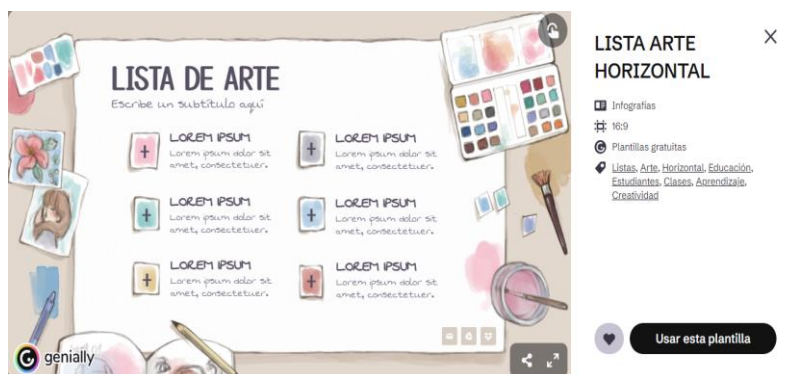


Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Seleccione una plantilla: Puede elegir una plantilla predeterminada o comenzar de nuevo. Navega por las opciones disponibles para seleccionar una plantilla. Luego, haz clic en "Usar esta plantilla" para comenzar a editar.

Figura 42

Plantila para editar



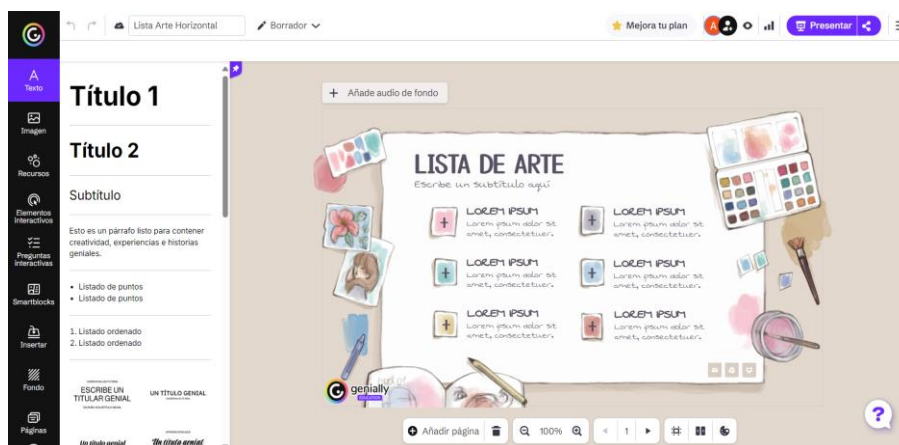
Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Paso 4. Edite de manera genial

Usar la barra lateral izquierda para incluir textos, imágenes y otros recursos. Puede buscar imágenes en la biblioteca de Genially o subirlas desde su computadora.

Figura 43

Plantilla para incluir textos.



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

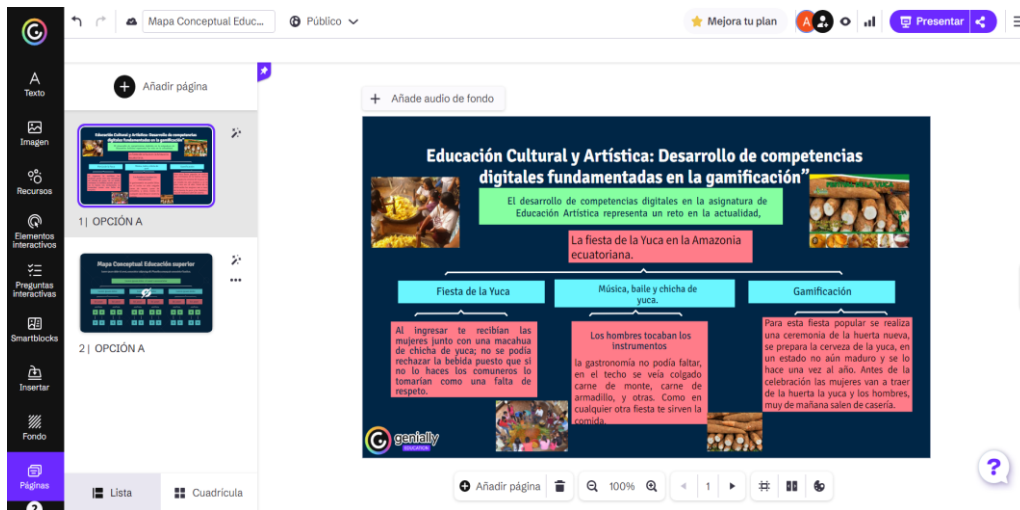
Configure tu contenido: Cambia los colores, las fuentes y los tamaños de la barra superior. Para hacer tu contenido más dinámico, puede agregar interactividad como botones y enlaces.

Paso 5. Guardar y compartir

Previsualice su proyecto: Antes de finalizar, use la opción de vista previa para asegurarse de que todo esté correcto.

Figura 44

Guardar plantilla de genially



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

Paso 6. Guarda y difunde

Una vez que estés satisfecho con tu trabajo, guarda tu trabajo en Genially y difúndalo a través de un enlace, redes sociales o plataformas educativas como Google Classroom.

Figura 45

Link para compartir genially



Fuente: Aplicación genially- <https://genially.com/es/>

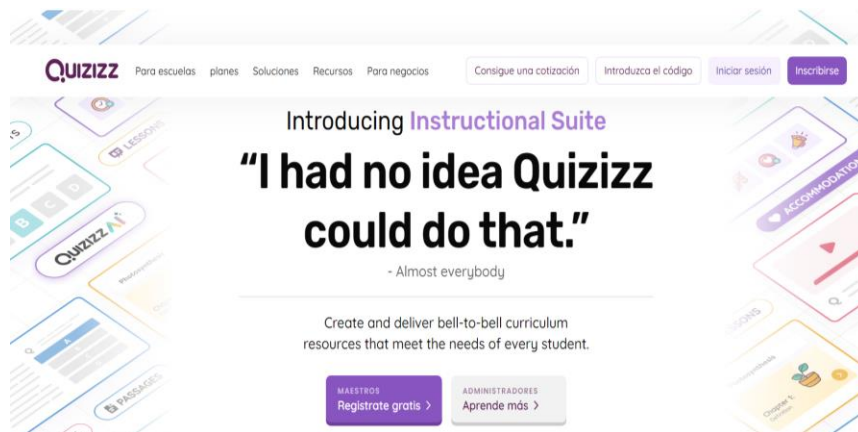
3. Quizizz.

Paso 1. Iniciar una cuenta en

Visite la página web: Entra en www.quizizz.com.

Figura 46

Inicio de Quizizz



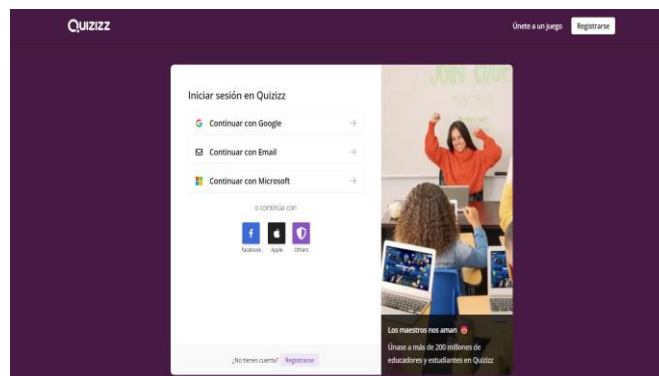
Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Paso 2. Regístrese

A continuación, haga clic en el botón "Registrarse". Puedes iniciar sesión utilizando tu cuenta de Google o ingresando un correo electrónico y una contraseña.

Figura 47

Registrarse en Quizizz



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Seleccione tu trabajo: Elige "Como Profesor" y complete los detalles. Verifique su cuenta: Verifique su correo electrónico para activar su acceso.

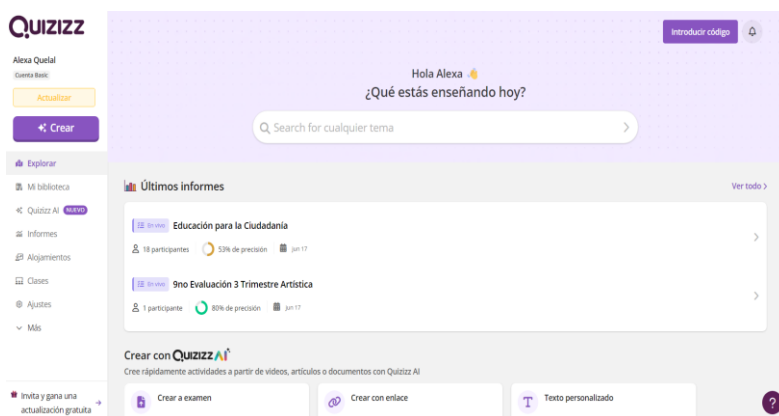
Paso 3. Regístrese en Quizizz.

Entra en www.quizizz.com.

Comienza la sesión: Seleccione "Iniciar Sesión". Presiona el botón azul "Iniciar Sesión" después de ingresar su correo electrónico y contraseña.

Figura 48

Plantilla de Quizizz



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Paso 4. Navegue por la plataforma

En la barra lateral, verás varias opciones:

Crear: para crear un cuestionario nuevo.

Buscar un juego: Buscar se basa en otros maestros.

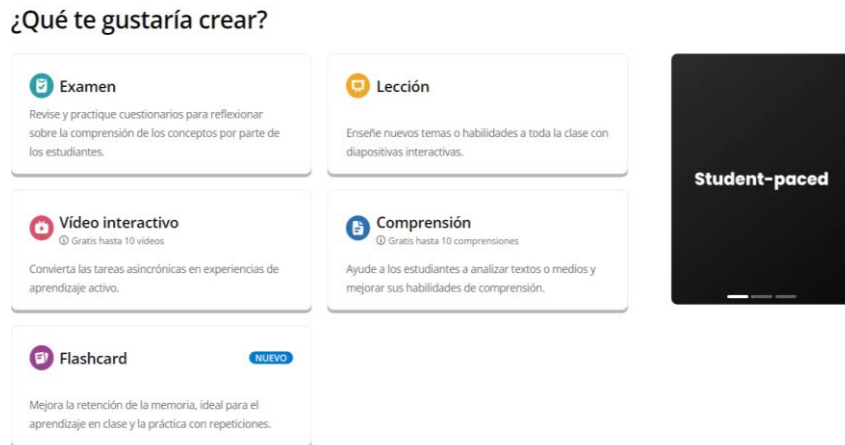
Cuestionarios: consulte los cuestionarios que haya creado o importado.

Contribuir a las estadísticas de los juegos utilizados por sus estudiantes.

Clases: Crear y administrar tus clases y alumnos

Figura 49

Página para elegir el trabajo.



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Paso 5. Juega

Si desea completar un cuestionario:

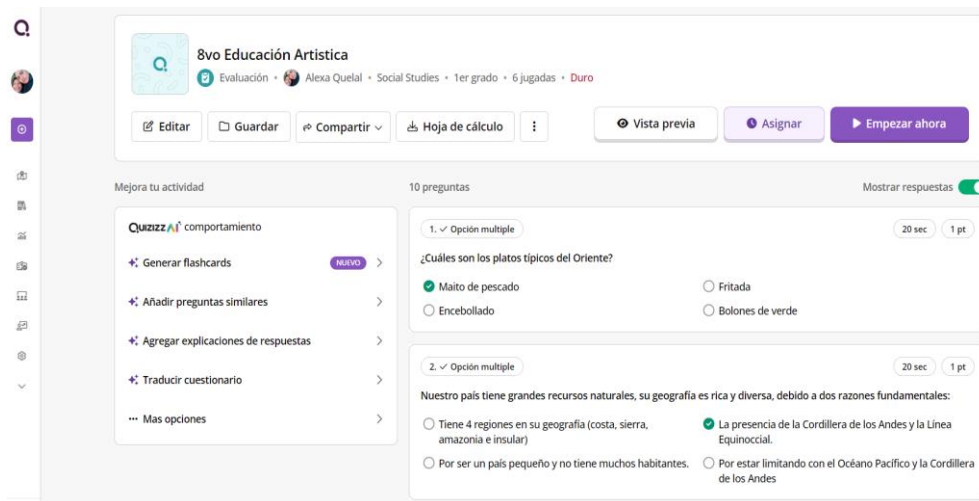
Entra a www.quizizz.com en una nueva ventana.

Hacer clic en "Unirse al juego".

Presente el código del juego que le dio su profesor y escriba tu nombre para unirse.

Figura 50

Evaluación terminada en Quizizz



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Figura 51

Inicio de evaluación para estudiantes



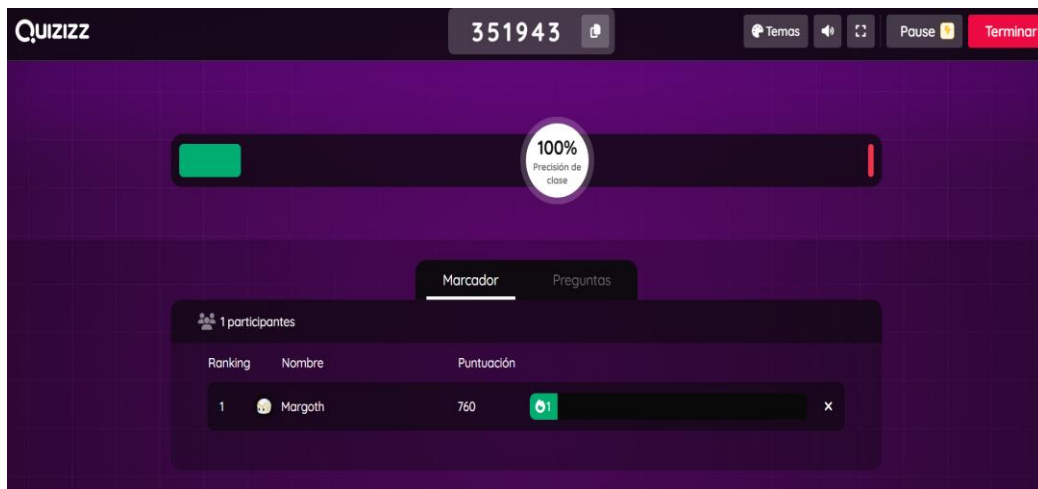
Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Paso 5. Iniciar el juego

Espera que el profesor te ayude una vez que estés en el juego. Las preguntas aparecen en tu dispositivo, así que puedes responder cuando sea necesario sin mirar la pizarra o el proyector.

Figura 52

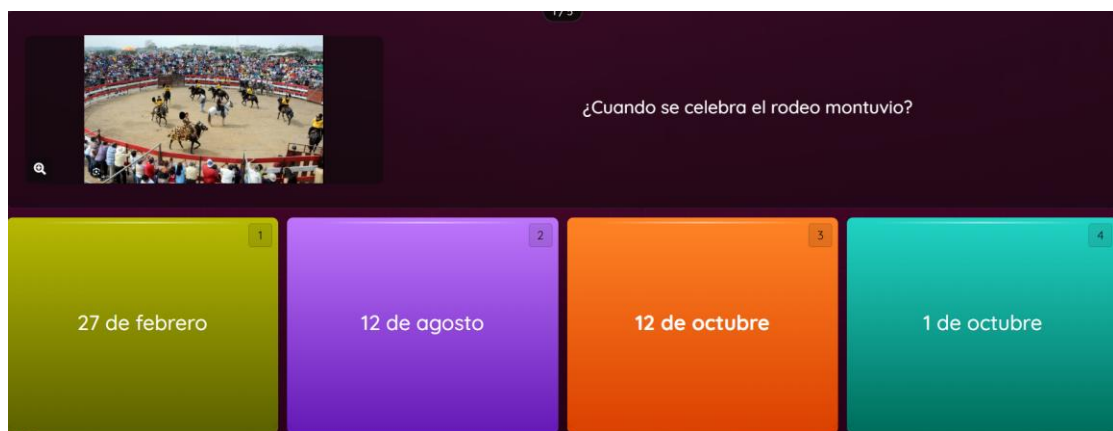
Lista de estudiantes riendiendo la evaluación



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

Figura 53

Preguntas del cuestionario



Fuente: Aplicación Quizizz- <https://wayground.com/admin>

4. Sketchpad

Paso 1. Inicio en Sketchpad

Visite la página web: Sketchpad es la aplicación de dibujo en línea gratuita.

Figura 54

Inicio de Sketchpad



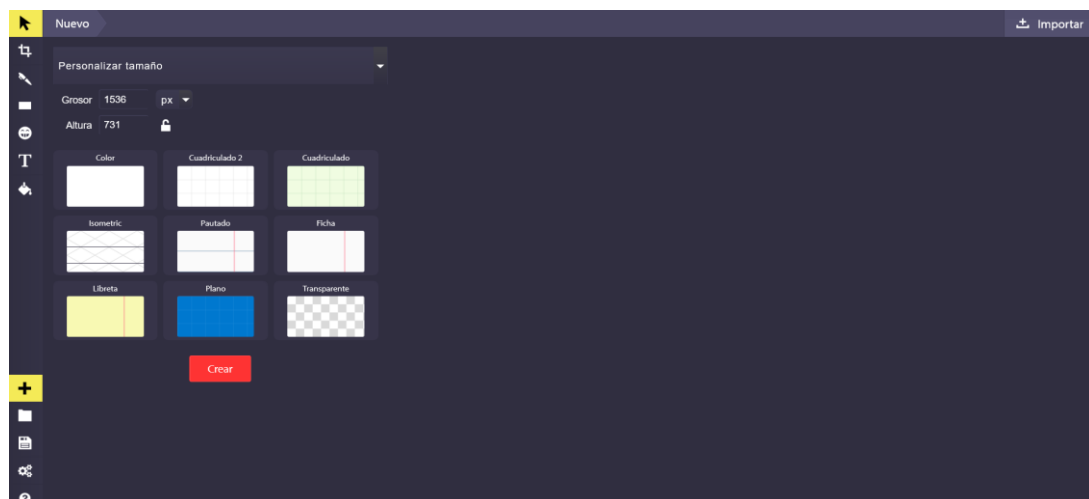
Fuente: Aplicación sketchpad- <https://sketch.io/sketchpad/>

Paso 2. Explora los recursos

Una vez que ingresas a la página, verás una variedad de herramientas de dibujo y opciones para crear ilustraciones digitales.

Figura 55

Plantillas para trabajar en Sketchpad



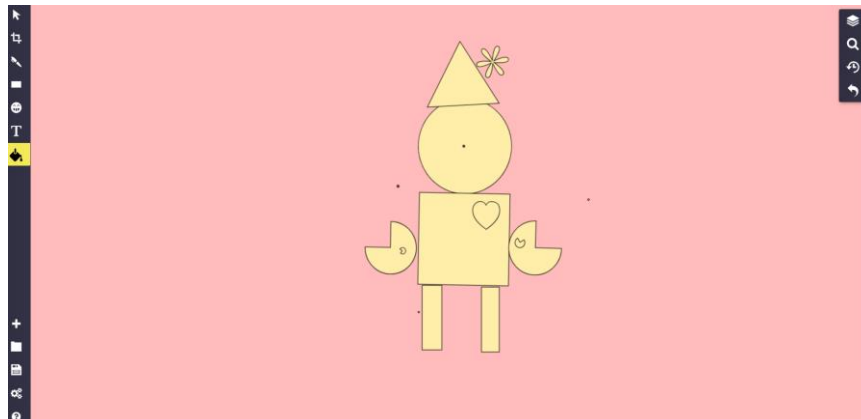
Fuente: Aplicación sketchpad- <https://sketch.io/sketchpad/>

Paso 3. Construya y almacene su trabajo

Puede comenzar a dibujar en la interfaz. Tendrás la opción de exportar tus creaciones en formatos como JPEG, PNG, SVG y PDF con AI-al-algo.

Figura 56

Dibujo realizado por los estudiant



Fuente: Aplicación sketchpad- <https://sketch.io/sketchpad/>

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se identificó que los estudiantes del décimo año de Educación Básica Superior, de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, presentan bajo interés y aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística, principalmente por tratarse de clases desarrolladas con una metodología tradicional que no los motivaba, aspecto que mejoró notoriamente con la implementación de las estrategias didácticas basadas en la gamificación.

Según las necesidades educativas detectadas, se diseñaron varias estrategias digitales basadas en Canva, Genially, Quizizz, Sketchpad que permitan fortalecer la enseñanza en la asignatura de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior; mediante la elaboración de estas estrategias los alumnos mejoraron la adquisición de conocimientos, realizándolo de forma dinámica e interactiva, motivando su participación en el desarrollo de las actividades académicas.

La implementación de herramientas digitales constituyó un método pedagógico eficaz y novedoso para fortalecer el proceso educativo en la materia de Educación Cultural y Artística. Esta integración de métodos tecnológicos fomentó una educación más dinámica, relevante y accesible, que satisfizo la diversidad y necesidad académicas de los alumnos, impulsando el desarrollo de sus habilidades y optimizando el desempeño áulico.

Recomendaciones

Se recomienda a la Institución Educativa realizar procesos de capacitación continua en formación de estrategias digitales y métodos de enseñanza innovadores a sus docentes, junto con la provisión de recursos tecnológicos que contribuyan a garantizar una implementación de mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es necesario que los docentes identifiquen las necesidades educativas de los estudiantes para poder cumplir con sus expectativas de aprendizaje y de esta manera utilizar mecanismos lúdicos y digitales que despierten interés y motivación para la adquisición de los conocimientos en la asignatura de Educación Cultural y Artística; esto principalmente porque la gamificación se ha convertido en una herramienta considerada como una alternativa al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La participación de los estudiantes en clase combinada con el uso efectivo de los recursos digitales crea un entorno de aprendizaje dinámico e inspirador. El aprendizaje significativo estimula el crecimiento de la independencia y el pensamiento crítico, lo que genera que sean dinámicos y responsables de sus actividades académicas. Esta dinámica se fortalece a través de una comunicación consistente y efectiva entre estudiantes, docentes y padres, les permite atender ocasionalmente sus necesidades académicas y emocionales.

Se recomienda a los padres de familia que se apropien de la educación en casa y principalmente del uso responsable de tecnologías digitales para reforzar el aprendizaje, inculcando valores y principios de responsabilidad en sus hijos. Esta amalgama de responsabilidad y colaboración potencia el empleo adecuado de los recursos digitales, confluyendo en bienestar y éxito escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, L., y Solano, C. (2020). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la educación artística usando tecnologías digitales que desarrollen procesos de pensamiento creativos e innovadores en estudiantes de grado undécimo*. Bogotá: Universidad de santander -udes.
- Alite, L. (2023). *Análisis de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos en el dpto. De fol. Máster universitario en formación del profesorado eso y bachillerato, fp y enseñanzas de idiomas*.
- Alvarez, L., Chicani, M., Benavides, E., Kary, C., Calle, L., Condori, A., & Gomez, E. (2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Revista espacios*, 51-65.
- Bálsamo, M. (2022). Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. Obtenido de centro de investigación interdisciplinar en valores integración y desarrollo social:<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%A9tica-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Barbazan, D., Driss, K., y Montes, C. (2021). La competencia digital docente en educación superior: estado del arte en España y Latinoamérica. *Etic@net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 267-282.
- Benticuaga, J., & Contreras, J. (2023). *Por qué las aulas del futuro necesitan la educación artística: Yo eres, tú soy*. Universidad de Sevilla, 113-134.
- Bravo, H. (2023). *Competencias digitales en los estudiantes de básica superior y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua*. Milagro: universidad estatal de milagro.
- Cabrera, E., & Tapia, S. (2023). Aprendizaje colaborativo aplicado en la enseñanza de la lengua y literatura: potenciando la participación y el desarrollo de

competencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3266-3282.
doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6408

Castellaro, M., & Peralta, N. (2020). *Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo*. Perfiles Educativos.

Coello, M., & Esteves, Z. (2024). Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano. *Revista Scielo*, 8(2), 55-79. doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2920>

Figueroa, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Revista Catedra*, 7(1), 53-75. doi: <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>

Franco, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(8), 844-852. doi: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879/14689>

Freitas de Torres, L. (2023). *Las tics en educación musical: una propuesta de herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje de la música*. Universidad del Valle de México, 1-28.

Guamaní, M., & Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(29), 1399–1410. doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Gutiérrez, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. doi: *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*

Guzzetti, P. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencias Latina Revista Multidisciplinar*, 860-877.

Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Scielo*, 7(28), 155-178. doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>

- Jordán, A. O. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Redalyc*, 44(2), 67-89. doi:10.1590/S1678-4634201844173773
- Justiniano, R., & Cancino, D. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380-392. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1342/2511>
- Kempff, J. (2023). *La arquitectura y su contexto gráfico*. Madrid: escuela técnica superior de arquitectura a de Madrid universidad politécnica de Madrid.
- Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). *Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior*. XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, 313-317.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Derecho a la educación Intercultural. Obtenido de *Educacion.gob*: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Marcillo, P., & Cintya, N. (2021). *La teoría del Conectivismo de Siemens en la educación*. Universidad Central del Ecuador, 11.
- Masegosa, N. (2023). *Evaluación didáctica: flipped classroom in history of schooling*. *Revista científica de la Universidad de Cienfuegos*, 127-136.
- MINEDUC. (2018). *Guía de Presentación Evaluación de Proyectos de Educación Cultural y Artística*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Montejo, C. (2019). El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el desarrollo de la inteligencia emocional de estudiantes universitarios. *Scielo*, 7(2). doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.288>
- Montes, A., Barrios, D., & Mercedes, P. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia. *Revista Perspectivas*, 1-17.

- Mora, V., López, N., Larrea, E., Pérez, H., Aldaz, O., & Criollo, R. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Revista De Investigación E Innovación*, 9(2), 95–111. doi:<https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Morales, F., Pazmiño, M., & San Andrés, E. (2021). Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 183-203.
- Morales, J. (2023). *Plataforma genially como herramienta digital*. Quito: Universidad Indoamérica dirección de posgrado.
- Morocho, H., Cuenca, K., & Tapia, S. (2023). *El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650, 7(3), 6494-6505. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650
- Muñoz, C. (2013). *Métodos mixtos: una aproximación a sus ventajas y limitaciones en la investigación de sistemas y servicios de salud*. Departamento de Medicina Interna, Universidad de la Frontera cmunoz@ufro.cl, 218-223.
- Muñoz, S., & Gamboa, M. (2023). *Aprendizaje basado en la participación en estudiantes de nivelación con discapacidad auditiva*. Publicación del Centro de Estudios Pedagógicos de la Universidad de Las Tunas. Cuba., 348-365.
- Navarrete, J. (2017). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Scielo*, 9(17), 89-103. doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3374>
- Olaya, J. (2023). Narrativa Transmedia: Profundizando destrezas en la materia de Educación Cultural y Artística postpandemia COVID-19. *Revista de Investigación y Pedagogía del Artes*, 1-14.
- Oñate, L. (2009). *La Metodología PACIE*. FATLA.
- Quispe, Y., Vásquez, P. F., & Velásquez, A. (2023). *Diseños y Secuencia Didáctica para la Investigación en un Nuevo Paradigma*. Centro de Investigación y Desarrollo, 1-199.

- Quizhpi, H. (2023). *Herramientas digitales relacionadas con las destrezas*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Revilla, D., Degola, M., Poma, L., Trelles de Peña, L., & Puente, R. (2020). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. Perú: ISBN: 978-612-48288-0-5.
- Reyes, G., & Enrique, C. (2020). Alfabetización y alfabetización digital Literacy and digital literacy. *Transdigital*, 1-17.
- Reyes, Y., Cañizares, R., Karina, V., & Michel, G. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas*. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 158-178.
- Reynosa, E., Serrano, E., Arles ortega, O. N., Salazar, E., & Cruz, J. (2019). Estrategias didácticas para investigación científica. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-259.pdf>
- Rivera, A., & Gonzales, D. (2024). Análisis del ejercicio profesional docente desde la motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación en diferentes escuelas y colegios de Azuay y Cañar. *Revistas UNAE*, 10(2), 7-26. doi:<https://doi.org/10.70141/runae.10.917>
- Rodríguez, B. (2021). La Gamificación como Predictor de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(2), 57-65. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v11i2.253>
- Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Scielo*, 6(12), 67-89. doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>
- Sarabia-Guevara, D. A.-M. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 20-60.

Tovar, T. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del viii ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad*. Perú: Universidad Católica Los Ángeles - Chimbote.

UESAP. (28 de 07 de 2019). *Unidad Educativa San Antonio de Padua*. Obtenido de Unidad Educativa San Antonio de Padua: <https://sanantionidepadua.edu.ec/joomla30/>

ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstracto por parte de idiomas

Tulcán, 22 de octubre de 2025

AVAL DE TRADUCCIÓN

Yo, **Iván Mateo Mina Vásquez**, con cédula de ciudadanía **0401733G85**, docente del idioma inglés como lengua extranjera, con número de registro **1031-2024-2G67588** en la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, declaro que después de revisar y hacer observaciones a la traducción del "Abstract" del trabajo: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística.", mismo que pertenece a **Jomaira Alexandra Cuaical Quelal**, con cédula **0401891627**.

Se expide este certificado validando el "Abstract" del trabajo mencionado para los fines que los interesados estimen conveniente.

 Firmado electrónicamente por:
**IVAN MATEO MINA
VASQUEZ**
Validez únicamente con FirmasE

Lic. Iván Mateo Mina Vásquez

Contacto: 0963262467

Topic: Gamified digital teaching strategies for learning Cultural and Artistic Education.

Abstract

The objective of this study was to propose a digital teaching strategy based on gamification, using the tools Canva, Genially, Quizizz, and Sketchpad, to improve motivation and interest in learning the subject of Cultural and Artistic Education (ECA) among tenth-grade students in Upper Basic Education at the San Antonio de Padua Educational Unit in the city of Tulcán. The information was collected using a mixed approach, including descriptive, documentary, and field research. Digital surveys were administered to 86 students, and interviews were conducted with three teachers of the subject. The results reveal that 90% of students are familiar with and use the digital tools Canva and Quizizz. In addition, 86% stated that they have access to the tools provided by the ECA teacher, indicating that gamification facilitates the learning process because it increases their motivation when performing digital activities. In the interviews, the teachers indicated that they frequently use digital tools, ensuring that teaching is up-to-date and in line with technological challenges, highlighting the importance of teacher training. Based on these results, a digital teaching strategy was implemented on the Moodle platform, using gamification in learning and creativity through teamwork. The educational intervention transformed the teaching-learning process by fostering motivation and interest, where playful elements not only enhance students' skills but also generate commitment in them.

Keywords: learning, cultural and artistic education, digital environments, gamification, motivation.



Anexo B. Autorización para realizar la investigación.

Tulcán, 12 de agosto de 2024

Hermana María Del Pilar Ayala
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN ANTONIO DE PADUA
Presente. -

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo junto a mis deseos de éxitos en las funciones que Usted desempeña en beneficio de su Institución Educativa.

El motivo de la presente es el de solicitarle de la manera más comedida se me AUTORICE realizar la investigación de mi Proyecto de Tesis "**Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística**" esta Investigación será dirigida a los décimos cursos de EGBS y a los docentes de la Institución que usted acertadamente dirige. Este proyecto es previo a la obtención de mi título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Seguro de su aceptación a mi pedido, tengo a bien agradecerle.

Atentamente,


Alexandra Cuaical
MAESTRANTE UPEC

Autorizado
12-08-2024



Anexo C. Validación entrevista docentes.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta para docentes) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística".

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	0	65	65
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN	100.00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Cristina Elizabeth Moreno Yandún
Cédula de ciudadanía	1003726542
Título profesional	Msc. en Tecnología e Innovación Educativa
Años de experiencia profesional	4 años
Años de experiencia específica en el área	4 años
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0009-0006-3696-9819
FECHA DE VALIDACIÓN	20 de Agosto 2024

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular



Firma electrónica por:
CRISTINA ELIZABETH
MORENO YANDUN

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (entrevista para docentes) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística".

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Subresaltante	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	0	65	65
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							100,00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	William Jativa
Cédula de ciudadanía	0400141775
Título profesional	MAGISTER EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Años de experiencia profesional	8 años
Años de experiencia específica en el área	8 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	15-ago-24

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo D. Validación de encuesta para estudiantes.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta para estudiantes) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística".

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	0	65	65
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN	100.00

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Cristina Elizabeth Moreno Yandún
Cédula de ciudadanía	1003726542
Título profesional	Msc. en Tecnología e Innovación Educativa
Años de experiencia profesional	4 años
Años de experiencia específica en el área	4 años
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0009-0006-3696-9819
FECHA DE VALIDACIÓN	20 de Agosto 2024

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular



Firma digitalizada por
CRISTINA ELIZABETH
MORENO YANDÚN

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta para estudiantes) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "Estrategias didácticas digitales gamificadas para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística".

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación				X		
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL		0	0	0	4	60	64
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN	98,46

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	William Iátiva Arcos
Cédula de ciudadanía	0401141775
Título profesional	MAGISTER EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
Años de experiencia profesional	8
Años de experiencia específica en el área	8
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	15-ago-24

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda