



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales

Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.

Trabajo de Integración Curricular previa a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Informática.

AUTORA:

Samira Claribel Garcés Ludeña.

DIRECTOR:

Lic. Marlon Alexander Maldonado González. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

Certificación

Loja, 22 de agosto de 2023

Lic. Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática** de autoría de la estudiante **Samira Claribel Garcés Ludeña**, con **cédula de identidad Nro. 1105573156**, , una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:
**MARLON ALEXANDER
MALDONADO GONZALEZ**

Lic. Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Samira Claribel Garcés Ludeña**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de Identidad: 1105573156.

Fecha: 11 de diciembre de 2023

Correo institucional: samira.garces@unl.edu.ec

Teléfono: 0992688590

Carta de autorización por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Samira Claribel Garcés Ludeña**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Pedagogía de la Informática**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que, con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo en la ciudad de Loja, a los once días del mes de diciembre del dos mil veintitrés.



Firma:

Autora: Samira Claribel Garcés Ludeña.

Cédula: 1105573156.

Dirección: Loja, Cdla. Shushuhuayco/ Calles La Cruz (195-58) y Santa Rita.

Correo institucional: samira.garces@unl.edu.ec

Teléfono: 0992688590

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director del Trabajo de Integración Curricular:

Lic. Marlon Alexander Maldonado González. Mg. Sc.

Dedicatoria

Deseo expresar mi agradecimiento a Dios por ser mi apoyo idóneo al finalizar este maravilloso viaje de mi carrera universitaria, elevo mi corazón lleno de gratitud hacia ti. Tu luz ha guiado cada paso de este camino, dándome fuerza en los momentos difíciles y bendiciéndome con salud, sabiduría y vida para alcanzar esta meta tan anhelada.

A ti, mi amado hijo Ellery, eres mi mayor tesoro y la razón de mi esfuerzo constante. Durante este recorrido, tu dulzura y apoyo incondicional han sido mi mayor inspiración. Te dedico este logro, con la certeza de que cada esfuerzo ha valido la pena para brindarte un mejor futuro. Espero que siempre encuentres en mí un ejemplo de perseverancia y amor.

A mis queridos padres, Bélgica y Alfredo, sus sacrificios, amor y constante apoyo han sido el pilar fundamental de mi vida. Cada paso que di, cada obstáculo superado, lo hice con la certeza de que ustedes estaban ahí, alentándome y brindándome su sabiduría. Agradezco infinitamente todo lo que han hecho por mí y les dedico este logro, como una muestra de mi eterna gratitud y amor filial.

A mis queridos hermanos, amigos y familiares cercanos que, a lo largo de esta travesía, su compañía y aliento han sido un bálsamo para mi corazón. Gracias por compartir mis alegrías y apoyarme en los momentos difíciles. Ustedes han sido mi red de contención y un recordatorio constante de que nunca estoy sola en este camino de la vida. Este logro también es de ustedes, pues han sido una parte invaluable de mi crecimiento y éxito.

Samira Claribel Garcés Ludeña.

Agradecimiento

Expreso mi más profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja y, en especial, a la Carrera de Pedagogía de la Informática, por brindarme una educación de calidad y ser el cimiento de mi formación académica y personal. Los docentes de esta carrera han sido fuentes invaluable de sabiduría, aporte intelectual y guía durante todo mi proceso estudiantil. Su paciencia y dedicación como mentores han sido fundamentales para mi crecimiento, tanto en el ámbito del conocimiento como en el desarrollo de valores humanos.

En particular, quiero expresar mi gratitud al Lic. Marlon Maldonado, director de mi Trabajo de Integración Curricular. Gracias a su apoyo constante y valiosas orientaciones, pude enfrentar con confianza los desafíos de esta etapa de investigación. Su experiencia y compromiso fueron un faro que me guio hacia el éxito en la culminación de este importante proyecto académico.

Asimismo, quiero agradecer a la Ing. Fanny Soraya Zúñiga, mi docente guía en el proyecto de investigación. Su generosidad al brindarme su tiempo, paciencia y conocimiento fueron un factor clave para el logro de mi trabajo de investigación. Siempre estuvo dispuesta a ofrecerme sus valiosas recomendaciones y orientaciones, lo que enriqueció significativamente mi trabajo y me permitió alcanzar resultados satisfactorios.

También quiero extender mi agradecimiento a mis compañeros de la Carrera de Pedagogía de la Informática, quienes compartieron conmigo anécdotas y experiencias a lo largo de los años de estudio. Nuestra convivencia en las aulas fue enriquecedora, y cada uno contribuyó a mi aprendizaje y crecimiento personal. A mis amigas/os más cercanas, les agradezco su apoyo incondicional, fortaleza y confianza en mí. Sus consejos y palabras de aliento fueron un sostén en los momentos más desafiantes.

Agradezco sinceramente a todos aquellos que, directa o indirectamente, contribuyeron a mi formación y desarrollo como profesional.

Con gratitud y cariño,

Samira Claribel Garcés Ludeña

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras	viii
Índice de anexos	ix
1. Título.....	1
2. Resumen	2
Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico.....	6
5. Metodología.....	23
6. Resultados	30
7. Discusión.....	60
8. Conclusiones.....	63
9. Recomendaciones.....	65
10. Bibliografía.....	66
11. Anexos.....	72

Índice de tablas:

Tabla 1. Elementos y componentes de la gamificación.....	11
Tabla 2. Herramientas digitales para gamificar.....	13
Tabla 3. Objetivos de aprendizaje de ECA.....	21
Tabla 4 Elementos que componen una estrategia de gamificación	31
Tabla 5. Elementos de la gamificación y las características de motivación.	34
Tabla 6. Principales estrategias de gamificación que aportan a la motivación.	35
Tabla 7. Características de las herramientas para gamificar.....	36
Tabla 8. Resumen del análisis de las herramientas de gamificación.....	44
Tabla 9. Herramientas para gamificar en el área de Educación Cultural y Artística.....	45
Tabla 10. Estructura del cuestionario para el docente.	46
Tabla 11. Estructura del cuestionario para los estudiantes	47
Tabla 12. Frecuencia de uso de herramientas para gamificar en ECA.....	50

Índice de figuras:

Figura 1. Clasificación de los elementos de la gamificación	10
Figura 2. Ubicación de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.....	23
Figura 3. Elementos de gamificación.	30
Figura 4. Características de Motivación.....	33
Figura 5. Características de Educación Cultural y Artística.....	43
Figura 6. Edad de estudiantes de octavo grado de EGB.	51
Figura 7. Sexo de estudiantes de octavo grado de EGB.....	52
Figura 8. Definición de gamificación.....	52
Figura 9. Preferencias de los estudiantes en relación a las herramientas de gamificación utilizadas en el área de ECA.	53
Figura 10. Dimensión 1. Relación con el contenido y objetivos de la clase.	54
Figura 11. Dimensión 2. Experiencia emocional en clase.....	55
Figura 12. Dimensión 3. Relación y comprensión del contenido.	56
Figura 13. Dimensión 4. Motivación y uso de herramientas de gamificación.	57
Figura 14. Dimensión 5. Interacción y participación en clase.	58

Índice de anexos:

Anexo 1. Solicitud de pertinencia.....	72
Anexo 2. Oficio de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.....	73
Anexo 3. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular.	75
Anexo 4. Autorización para elaborar el Proyecto de Investigación.	76
Anexo 5. Análisis detallado de los elementos de la gamificación y las características de motivación.	77
Anexo 6. Análisis detallado de las herramientas de gamificación.	78
Anexo 7. Instrumento de encuesta al docente.	79
Anexo 8. Instrumento de encuesta a los estudiantes.	80
Anexo 9. Validación del instrumento dirigido al docente.	81
Anexo 10. Validación del instrumento dirigido a los estudiantes.	82
Anexo 11. Resultados de la aplicación de la encuesta dirigida al docente.....	83
Anexo 12. Aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes.....	84
Anexo 13. Certificado de traducción del Resumen del Trabajo de Integración Curricular.	85

1. Título

Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.

2. Resumen

La gamificación, como estrategia educativa, se presenta como una opción para brindar una enseñanza innovadora en todas las asignaturas del currículo, en este caso de Educación Cultural y Artística, mediante la incorporación de elementos de juego en el entorno educativo, busca mejorar la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, para lograr una implementación efectiva de la gamificación en el aula, es fundamental familiarizarse con las principales estrategias de gamificación que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje y se respalden en el uso adecuado de las herramientas digitales. La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar la utilización de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, durante el año lectivo 2022-2023. La metodología aplicada fue de carácter deductivo, con enfoque cuantitativo y el tipo de investigación descriptiva-exploratoria. Se realizó una revisión bibliográfica en diversos repositorios académicos y revistas científicas, lo que permitió construir un marco teórico sólido que incluye definiciones, clasificación y ventajas de la gamificación, además de las características de las herramientas digitales, así también como aspectos relacionados con la motivación. Se diseñó un instrumento de recolección de datos basado en la Norma UNE, generando resultados que permitieron sistematizar la información recopilada. Se obtuvo de la investigación que 13 estrategias de gamificación aportan mayor motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística. Además, se evidenció que entre las diversas herramientas utilizadas por el docente para gamificar sus clases, Kahoot y Quizizz destacaron por su capacidad para generar un mayor interés y motivación en los estudiantes hacia los contenidos de la asignatura, las cuales en su diseño cuentan con elementos de gamificación.

Palabras clave: Gamificación, Estrategia, Motivación, Enseñanza, Aprendizaje.

Abstract

Gamification, as an education strategy, is presented as an option to provide an innovative teaching in all subjects of the curriculum, in this case Cultural and Artistic Education, through the inclusion of gaming elements in the education environment, aims to improve the motivation of the students. Therefore, to accomplish an effective implementation of gamification in the classroom, it is essential to familiarize with the main strategies of gamification that helps the process of teaching-learning and supports the proper use of digital tools. The present investigation had as a main objective to analyze the use of gamification as a motivational strategy in the teaching-learning process of the students of grade eight of basic education in the area of Cultural and Artistic Education of the “Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús” in the city of Loja, during the school year 2022–2023. The methodology applied was of deductive character, with a quantitative approach and a descriptive-exploratory investigation. A bibliographic review was carried out in many academic repositories and scientific magazines, which allowed us to build a solid theoretical framework that includes definitions, classifications, advantages of gamification, the characteristics of digital tools, as well as aspects related to motivation. A data collection instrument was designed based on the UNE Standard, generating results that allowed to systematize the information collected. It was obtained from the investigation that 13 strategies of gamification contribute to increase motivation in the teaching-learning process in Cultural and Artistic Education. Moreover, among the various tools used by the teacher to gamify their lessons it was showed that Kahoot and Quizizz stand out due to its capacity to generate an elevated interest and motivation in the students towards the contents of the subject, which in its design count with gamification elements.

Keywords: *Gamification, Strategy, Motivation, Teaching, Learning.*

3. Introducción

En la actualidad, la educación experimenta cambios significativos debido a la implementación de metodologías activas que buscan motivar al alumnado y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Parra et al. (2020), indican que “una de las principales preocupaciones de los docentes en la actualidad es la falta de motivación, implicación y participación de los estudiantes en clase”. Por otra parte, Márquez y Abundez (2015), enfatizan que, “la motivación abarca procesos que proveen energía, direccionan y mantienen la conducta de los estudiantes, de tal forma que debe considerarse como una de las tareas fundamentales de la enseñanza, ya que para lograr que los alumnos aprendan, es esencial que participen a nivel cognitivo, emocional y conductual en las actividades propias de la clase” (p. 5). Por tal razón Gaspar (2021), señala que los docentes deben emplear diferentes estrategias como la gamificación para despertar el interés del estudiante y crear un ambiente favorable donde interactúe con los contenidos y la tecnología de una manera amena, teniendo en cuenta que se puede emplear en los diferentes momentos didácticos, lo que contribuye a que el estudiante sea capaz de evaluar su progreso y disfrute durante la actividad.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación tiene como propósito **analizar la utilización de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**

Este tema de investigación proporciona un aporte significativo para los docentes, ya que les permite conocer las estrategias de gamificación que contribuyen a la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, apoyadas por herramientas digitales. Cada una de estas herramientas está diseñada con elementos de gamificación que pueden ser analizados por los educadores para seleccionar las más adecuadas y así implementar estrategias gamificadas que motiven a los estudiantes a aprender sobre la asignatura. Al contar con este conocimiento, los docentes pueden crear un ambiente educativo más motivador y enriquecedor, lo que favorecerá el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, de acuerdo con el Ministerio de Educación (2021), enfatiza que, “la gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, no solo mejora la atención de los estudiantes, sino que también ofrece ventajas en la planificación y la mejora del proceso de

enseñanza-aprendizaje”.

Autores como San Andrés et al. (2021), Sánchez (2019) y Gamero (2022) han enfatizado en sus investigaciones que, la gamificación como estrategia de motivación mejora significativamente el interés de los estudiantes por la asignatura, permitiéndoles sentirse protagonistas del proceso de aprendizaje y generando un mayor compromiso con su desarrollo académico. Al adoptar esta metodología, los estudiantes se sienten motivados y expresan felicidad y entusiasmo al realizar las actividades propuestas en clase, lo que los impulsa a participar de forma competitiva y eficiente, aumentando así su interés en el aprendizaje de manera lúdica y atractiva.

En el transcurso de la investigación se presentaron ciertas limitaciones debido a que, se coincidió con la culminación del año lectivo escolar, por lo que la recolección de los datos informativos se ejecutó de manera rápida puesto que la institución educativa, se encontraba por iniciar las pruebas del tercer parcial del segundo quimestre. Pese aquello, se logró recoger los datos e información necesaria para sustentar la investigación. De esta forma, se deja una base sólida para futuros trabajos investigativos, tanto a nivel individual como para la comunidad académica en general. Aprovechar los resultados y las conclusiones alcanzadas en este estudio puede fomentar un mayor avance en la comprensión de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y abrir nuevas perspectivas para mejorar la práctica educativa y promover un aprendizaje más efectivo y motivador.

4. Marco Teórico

4.1. Estrategias de enseñanza aprendizaje

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se han convertido en un aspecto clave dentro del ámbito educativo, según Díaz y Hernández (1999) las definen, como “procedimientos o recursos utilizados por el docente para fomentar aprendizajes significativos que se basan en los procesos de las estrategias cognitivas, partiendo de la idea fundamental de que el educador tiene la responsabilidad no solo de enseñar los contenidos de su especialidad, sino también de enseñar a aprender”. Es decir, estas estrategias implican la participación activa tanto del docente como de los estudiantes en las actividades áulicas, las cuales pueden incluir el uso de tecnología, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, entre otros enfoques.

Para comprender a fondo este concepto, es importante analizar de manera individual las estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje, para comprender su función dentro de los procesos educativos.

Montagud (2020) manifiesta que, “las estrategias de enseñanza son métodos, procedimientos o recursos utilizados por los profesores para conseguir que sus alumnos logren aprendizajes significativos”. En este sentido, la aplicación de estas estrategias permite al profesorado transformar el aprendizaje en un proceso activo, más participativo y que el alumno recuerde con mayor facilidad.

Las estrategias de aprendizaje, según el autor Guerrero (2019), “son una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales para procesar información y aprenderla significativamente. Los procedimientos usados en una estrategia de aprendizaje se denominan técnicas de aprendizaje”.

En concordancia con lo antes mencionado, las estrategias de enseñanza aprendizaje, resultan ser procesos sistemáticos y organizados en donde el docente diseña planificaciones, de acuerdo a los objetivos que quiere alcanzar en clases, a su vez implica la combinación de técnicas, herramientas y recursos, con el fin de que el estudiante adquiera, comprenda, recuerde y aplique la información. Es por ello, que tanto los docentes como estudiantes deben contar con estrategias adecuadas que les permitan mejorar su desempeño en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.1.1. Estrategias de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística (ECA).

Las estrategias de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) están orientadas a que el estudiante desarrolle habilidades creativas, innovadoras y de resolución de problemas de la vida cotidiana. De acuerdo con Gordillo et al. (2019):

Las estrategias de enseñanza se basan a partir del acercamiento a diversos lenguajes artísticos como la pintura, danza, dramatización, expresión corporal, logrando conexiones simbólicas con el mundo actual y que permiten el desarrollo de la imaginación y la creatividad, siendo mediador entre su yo, el otro y el mundo que le rodea, puntos fundamentales de la propuesta de área de estudio. Donde los aprendizajes lleven a niños y adolescentes a reconocer sus talentos, a desarrollar habilidades que les permitan enfrentar los retos personales y profesionales de estas sociedades, a convivir en paz, armonía con sus pares y protegiendo el ambiente. (pp. 207-209)

La Educación Cultural y Artística tiene influencia directa porque permite generar diferentes propuestas y proyectos para fijar los sucesos en el tiempo y el espacio, posibilitando la visión y conexión con una misma realidad compartida en la que necesitamos entender estas diferentes propuestas, ya que sirven también para transmitir los valores que se manifiestan en el espacio escolar (Ministerio de Educación, 2016, p.53).

En este contexto, las estrategias de enseñanza-aprendizaje que se pueden emplear en el área de Educación Cultural y Artística, deben estar enfocadas en fomentar la creatividad, la apreciación, el conocimiento del arte y la cultura. Entre las estrategias que se pueden utilizar se encuentra: el aprendizaje basado en proyectos, gamificación, el aprendizaje cooperativo, el uso de tecnologías y medios de comunicación, entre otros. Dichas estrategias permiten al estudiante desarrollar habilidades de investigación, creatividad y colaboración.

4.1.2. Estrategias de enseñanza aprendizaje mediadas por tecnología.

Las estrategias de enseñanza aprendizaje, mediadas por tecnología, trata sobre la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dentro del aula. Según Marín et al. (2017, p.32, citado en Flores y Fernández, 2019), manifiesta que la

sociedad actual necesita del sistema educativo, la implementación de procesos y estrategias de enseñanza- aprendizaje mediadas por herramientas tecnológicas, que brinden al docente la posibilidad de aplicar procedimientos organizados para llevar al estudiante a concentrar su atención en el aprendizaje, resaltando la importancia en la incorporación de estrategias mediadas por TIC de manera efectiva.

Para que las estrategias de enseñanza puedan generar aprendizaje, es fundamental considerar los siguientes aspectos, tal como señala Pérez (2017):

- Estrategias de enseñanza vinculadas a herramientas tecnológicas.
- Tipos de recursos tecnológicos utilizados.
- La articulación de los recursos tecnológicos con la experticia conceptual de los docentes y las necesidades identificadas en las asignaturas en relación al proceso de enseñanza de los contenidos.

Los docentes deben considerar la elaboración de planes de clase a partir de elementos concretos y tangibles para lograr el éxito en la enseñanza y el aprendizaje esperado, el cual debe estar alineado con los objetivos del currículo y fortalecido con estrategias de enseñanza apoyadas en recursos tecnológicos. (Pérez, 2017, p. 8)

Esto indica que la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, es concebida como medio para generar conocimientos, donde el docente es el encargado de adoptar las estrategias necesarias, incorporando las TIC para generar en el estudiante aprendizajes significativos, con base en los conocimientos previos.

4.2. Gamificación

La gamificación se refiere a la implementación de estrategias, modelos y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos con el objetivo de transmitir un mensaje, contenidos específicos o modificar conductas. Todo esto se lleva a cabo a través de una experiencia lúdica que fomente la motivación, el compromiso y la diversión (Gallego et al. 2014).

Según el autor Gómez (2020), la gamificación se define como el "uso, proceso, enfoque, práctica y/o experiencia que toma elementos y principios del diseño de juegos en contextos que no son propiamente juegos" (pp. 13-14).

A partir de los conceptos mencionados, la gamificación consiste en emplear

elementos de juego en contextos no lúdicos, con el propósito de mejorar la participación, la motivación, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, involucrando de manera más activa a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Así, al considerar la integración de la gamificación en la educación, resulta fundamental tener en cuenta los aspectos señalados por Valero (2018), los cuales destacan que:

- Uno de los principales objetivos de la gamificación es influir en el comportamiento de las personas a través del disfrute de las actividades, sin importar los objetivos secundarios planteados en el juego gamificado.
- La gamificación genera experiencias y despierta sentimientos de dominio y autonomía en los participantes, lo que conduce a cambios significativos en su comportamiento. (p. 9)

Según Simbaña (2018), es esencial destacar que toda actividad gamificada se orienta hacia tres objetivos específicos, como los que se describen a continuación:

- La fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- Busca ser una herramienta motivacional para combatir el aburrimiento.
- Optimiza y recompensa al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

4.2.1. Estrategias de gamificación en el proceso educativo

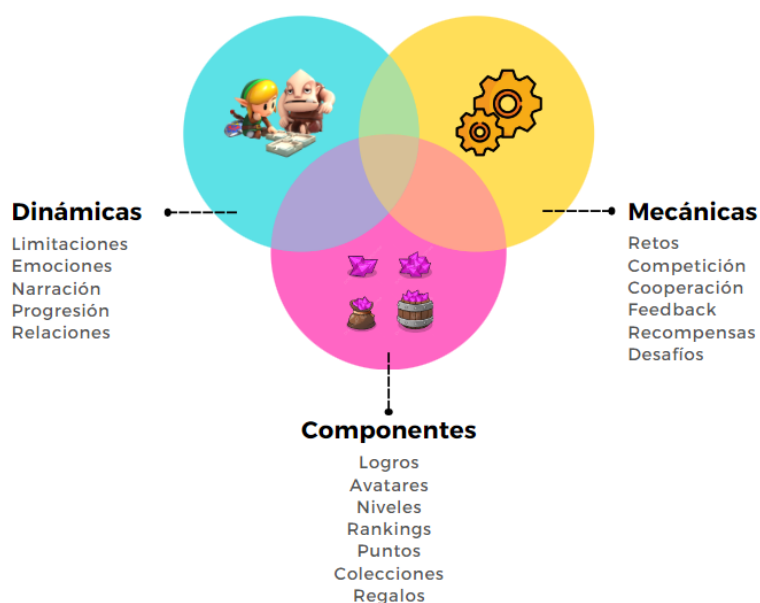
Para la correcta aplicación de la gamificación como estrategia educativa, “se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas, extrapoladas de los juegos. En función de cada una de ellas se realizarán juegos que dan respuesta a diferentes estrategias de gamificación” (Malvido, 2019). En este sentido, los docentes son quienes elaboran las estrategias de acuerdo a los objetivos que quiera alcanzar en clases, apoyándose de los diferentes elementos que contiene la gamificación.

4.2.1.1. Elementos de la gamificación. La gamificación se compone de tres elementos interrelacionados que los docentes deben tener en cuenta al gamificar sus clases. Según Gaspar (2021) plantea que estos elementos tienen como objetivo proporcionar una guía para que los docentes observen y evalúen cada uno de ellos en el proceso de gamificación.

Por lo tanto, es importante conocer estos elementos que conforman la gamificación. De acuerdo con Werbach y Hunter (2012, como se citó en Biel y García, 2015), clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 1

Clasificación de los elementos de la gamificación



Nota: Adaptado de Biel y García (2015)

- **Dinámicas:** Son estructuras de juego en la que los jugadores pueden interactuar con la mecánica y los componentes del juego. Estos elementos revelan las fuerzas subyacentes, como la narrativa, elección, restricciones, retroalimentación y progresión, que están presentes en casi todos los juegos (Borrás, 2015).
- **Mecánicas:** Se trata de un conjunto de reglas que buscan crear juegos que resulten atractivos para los usuarios, proporcionándoles desafíos y un camino que seguir, ya sea en un videojuego o en cualquier otro tipo de aplicación. El objetivo es fomentar el compromiso y el interés de los usuarios en la actividad (Cortizo, et al., 2011).
- **Componentes:** Son elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos anteriores. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego (Borrás, 2015).

Estos elementos se relacionan entre sí, tal como Biel y García (2015) lo manifiestan, las mecánicas son los componentes fundamentales del juego, que incluyen sus reglas, motor y funcionamiento. Las dinámicas, por su parte, son la forma en que se implementan las

mecánicas, determinando el comportamiento de los estudiantes y estando directamente relacionadas con su motivación. Por último, los componentes se refieren a los elementos utilizados para diseñar las actividades gamificadas (p. 76). Esta interconexión entre mecánicas, dinámicas y componentes es esencial para crear una estrategia efectiva de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, en la **Tabla 1**, se presentan ejemplos de estrategias de gamificación aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, clasificadas en las 3 categorías.

Tabla 1

Elementos y componentes de la gamificación

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad.
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje.
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno.
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo.
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzados.
Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo.
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo.
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto.
	Recompensas	Beneficios por logros.
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo.
	Suerte	El azar influye.
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios.
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa.
	Avatar	Representación visual del jugador.
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse.
Componentes	Combate	Batalla definida.
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos.
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común.
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad.
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse.
	Insignias	Representación visual de los logros.
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo.
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad.
	Puntos	Recompensas que representan la progresión.
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros.
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros.
	Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias.

Nota: Adaptado de Biel y García (2015).

Es importante mencionar que, al diseñar una estrategia de gamificación, no es necesario tomar todos los elementos mencionados, sino que se pueden elegir de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar (Gaspar, 2021). Al momento de realizar una actividad gamificada, según los autores como San Andrés et al. (2021), manifiestan que “se debe considerar los principios del diseño, así como las mecánicas involucradas dentro del proceso gamificado, de eso dependerá el éxito de la estrategia para alcanzar los objetivos establecidos” (p. 675).

Esto indica que, los elementos de la gamificación son fundamentales para desarrollar una estrategia de gamificación, tomando en cuenta el contexto y los objetivos de la actividad que quiera aplicar el docente en el aula. Al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se logra involucrar a los estudiantes de una manera más activa y participativa.

La gamificación ofrece diversos beneficios tanto para el docente como para los estudiantes en el aula. Según Oliva (2016), algunos de estos beneficios son los siguientes:

- Estimula el trabajo en equipo y el aprendizaje colectivo, buscando mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula.
- Dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.
- Mejora el desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras. (pp.33-34)

Por otra parte, Serrano (2021) menciona las siguientes ventajas que posee el uso de la gamificación:

- Estimular el desarrollo social, emocional y cognitivo.
- Propiciar la automotivación.
- Promover la aceptación de retos.
- Favorece la comunicación y las relaciones entre iguales.
- Estimula la experimentación desde una dimensión emocional.
- Proporcionar un feedback inmediato del proceso de aprendizaje a través de su sistema de puntuación.

También se consideran algunas desventajas de la gamificación, según Blas (2019), menciona las siguientes:

- Provocar reacciones negativas e impulsar la agresividad y enemistad entre los alumnos.
- Desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia que puede provocar resultados negativos al principio.
- Salir de la zona de confort puede generar estrés en el grupo de alumnado que trabaja con esta metodología.




De esta manera, se entiende que la gamificación es una estrategia educativa valiosa que, si se implementa de manera adecuada, puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un entorno motivador, participativo y enriquecedor para todos los estudiantes.

4.2.2. Herramientas para gamificar

Las estrategias de gamificación van de la mano con las herramientas digitales. De acuerdo con Dalmases (2017), se mencionan algunas de las herramientas utilizadas para gamificar el aula, las cuales se presentan en la siguiente tabla, en la cual se detalla: el logotipo, el nombre comercial y la descripción de cada una:

Tabla 2

Herramientas digitales para gamificar

Logotipo	Herramienta	Descripción
	Cerebriti	Es una plataforma gratuita de aprendizaje y gamificación que permite crear y compartir juegos educativos interactivos. Ofrece una variedad de actividades de preguntas y respuestas, crucigramas, juegos de memoria y entre otras opciones lúdicas que se pueden personalizar según el contexto al que se quiere aplicar la actividad.
	Classcraft	Es una plataforma educativa altamente gamificada que permite a los estudiantes crear y personalizar personajes (magos, sanadores y guerreros) y participar en misiones colaborativas, donde ganar puntos y oro les permite mejorar su equipo y avanzar en el juego mientras desarrollan su conocimiento y habilidades.
	ClassDojo	Es una herramienta que facilita la comunicación entre docentes, estudiantes y padres de familia para mejorar el comportamiento de los estudiantes. Permite crear aulas virtuales, registrar la asistencia y publicar información en el muro para retroalimentar a los alumnos.






Continúa

Tabla 2: Continuación

Logo	Herramienta	Descripción
	CodeCombat	Es una plataforma educativa que utiliza la gamificación para enseñar programación y desarrollar habilidades en lenguajes de programación como Python, JavaScript, y otros. La plataforma se presenta en forma de un videojuego interactivo en el que los estudiantes deben resolver problemas y superar desafíos utilizando código.
	Edpuzzle	Es una plataforma educativa que, al combinarse con gamificación, permite a los docentes crear lecciones interactivas basadas en videos y agregar elementos lúdicos. Ofrece características de seguimiento y análisis que permitiendo monitorear el progreso y el rendimiento de los estudiantes en las lecciones.
	Genially	Es una herramienta de creación de contenido interactivo y multimedia que permite a los usuarios diseñar presentaciones, infografías, pósters, mapas conceptuales, y mucho más. Integra elementos interactivos, como enlaces, vídeos, audios y cuestionarios, lo que enriquece la experiencia del usuario y potencia la interacción con el contenido.
	Kahoot	Es una plataforma educativa gratuita y accesible en dispositivos móviles con conexión a internet. Permite a los educadores crear evaluaciones personalizadas y obtener resultados en tiempo real para brindar retroalimentación a los estudiantes.
	Knowre	Es una plataforma de aprendizaje de matemática en línea, utiliza tecnología adaptada e inteligencia artificial. Diseñada para estudiantes de diferentes niveles de conocimiento y se adapta al ritmo de aprendizaje de cada uno, está disponible para usarse en celulares y computadores.
	Minecraft Education Edition	Es una versión educativa del popular videojuego Minecraft, diseñada específicamente para su uso en entornos educativos. Esta plataforma ofrece a los estudiantes un mundo virtual en el que pueden explorar, crear y colaborar en diversas actividades educativas. Permite la creación de escenarios y desafíos educativos personalizados, lo que brinda a los docentes la posibilidad de integrar contenidos curriculares en un entorno inmersivo y lúdico
	Nearpod	Es una plataforma educativa que permite a los docentes crear y compartir contenido interactivo para sus clases. Permite crear presentaciones, cuestionarios, encuestas, y actividades interactivas que los estudiantes pueden acceder en tiempo real desde sus dispositivos móviles. Los docentes pueden guiar a los estudiantes a través del contenido, permitiendo una participación activa y en tiempo real durante las clases. Además, ofrece herramientas de seguimiento y análisis para que los docentes puedan evaluar el progreso.
	Pixton	Es una plataforma en línea que permite crear cómics y tiras de cómic de manera sencilla y creativa. Ofrece una amplia variedad de personajes, escenarios, accesorios y efectos visuales para que los usuarios puedan diseñar sus historias de forma personalizada. Esta plataforma es ideal para actividades educativas, presentaciones, proyectos escolares y actividades.

Continúa

Tabla 2: *Continuación*

Logo	Herramienta	Descripción
	Plickers	Es una herramienta interactiva y gratuita que permite crear evaluaciones con preguntas abiertas y cerradas para los estudiantes. Proporciona información sobre el porcentaje de respuestas correctas e incorrectas de los estudiantes.
	Quizizz	Es una herramienta educativa que permite a los docentes crear evaluaciones y proporcionar códigos a los estudiantes para que puedan acceder y completar las evaluaciones de manera interactiva a través de dispositivos móviles u ordenadores.
	Quizlet	Es una herramienta educativa que permite a los usuarios crear y acceder a una amplia variedad de recursos de estudio, incluidos juegos basados en cuestionarios, fichas de aprendizaje y unidades de estudio. Se puede utilizar para diseñar cuestionarios propios o modificar aquellos que han sido creados y compartidos por otros profesores, lo que proporciona una extensa biblioteca de recursos educativos disponibles para su uso.
	Socrative	Es una herramienta útil para evaluar a los estudiantes antes, durante y después del proceso educativo. Permite a los docentes verificar el nivel de conocimiento y comprensión de los estudiantes, así como su progreso a lo largo del tiempo.
	Wordwall	Es una herramienta en línea, la cual permite crear juegos y desafíos basados en el vocabulario, como juegos de emparejamiento, sopas de letras interactivas, crucigramas y actividades de completar espacios en blanco. Ofrece la posibilidad de compartir y colaborar con otros docentes, lo que facilita la creación y el intercambio de recursos educativos en línea.

Nota: Adaptado de Dalmases (2017).

Es así que, estas herramientas se convierten en opciones ideales para que los docentes gamifiquen sus clases, ya que incorporan elementos de gamificación en su diseño. Cada una de ellas ofrece características únicas que el educador puede aprovechar para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y lograr un ambiente más innovador para los estudiantes.

4.2.3. Diferencia entre gamificación y juegos serios

La gamificación o ludificación consiste en aplicar elementos de juegos, como puntos, medallas, rankings, niveles, avatares, logros, recompensas, etc., a ámbitos reales que no son juegos (Grau, 2016). Por otra parte, San Andrés et al. (2021) menciona que “no hay que confundirla con los juegos serios, los cuales, son juegos o videojuegos que se aplican con una única finalidad didáctica, tienen reglas establecidas para alcanzar los mismos objetivos, son cerrados en su estructura”.

Aunque como conceptos pueden parecer sinónimos, no lo son. Como menciona García (2017), lo que diferencia estos dos temas son que:

Los juegos serios son juegos en sí mismos, diseñados con una finalidad que va más allá del mero entretenimiento: mejorar el aprendizaje en algún aspecto concreto. Sin embargo, la gamificación no es un juego como tal, sino que utiliza mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos que no son lúdicos, otorgando, por ejemplo, recompensas para premiar un determinado comportamiento del usuario final.

Es síntesis, ambos enfoques coinciden en que el juego puede ser una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que motiva a los estudiantes y les permite comprender mejor los contenidos. Sin embargo, lo que los distingue es la forma en que se aplican en el proceso formativo. Mientras la gamificación utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje, los juegos serios en sí mismo implica la participación activa en actividades lúdicas con un propósito educativo o de entretenimiento.

4.3. Motivación

En términos generales, la motivación, según Naranjo (2009) se define como “el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta” (p.154). Es así que, la motivación es fundamental para que la persona logre éxito en su vida.

La motivación en contexto escolar, “es un estado dinámico que tiene sus orígenes en las percepciones que un alumno tiene de él mismo y de su entorno, y que le incita a elegir una actividad, a comprometerse con ella y a perseverar en su finalización, con el propósito de alcanzar una meta” (Vivar, 2013). Por tanto, la motivación es el interés que tiene el estudiante por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él.

Por su parte, el autor Choez (2022), resalta la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando dos tipos esenciales: la motivación intrínseca y extrínseca, enfatizando que un estudiante motivado no solo se propone metas, sino que también refuerza sus conocimientos y desarrolla sus habilidades (p. 18). En este sentido, destaca la necesidad de implementar estrategias motivacionales en las clases para

fomentar la participación activa y potenciar la creatividad del estudiante, permitiéndole generar nuevas ideas para la resolución de problemas.

Los dos tipos de motivación se definen, de acuerdo con Orozco (2021) de la siguiente manera:

- **La motivación intrínseca**, es aquella motivación que proviene de los deseos de satisfacer las necesidades de autorrealización personales, surge en el interior de cada individuo. Al existir un mayor nivel de convicción, el compromiso por lograr los objetivos más elevado.
- **La motivación extrínseca**, es aquella que proviene de fuerzas externas que logran influir en el comportamiento de cada individuo, está impulsado por recibir una recompensa. No existe una total convicción, por lo que el compromiso por cumplir objetivos no es tan fuerte.

A partir de estas definiciones, la motivación intrínseca se refiere a los factores internos, como la curiosidad, el interés, el deseo por aprender, etc. Lo cual, lleva a un aprendizaje duradero y significativo. En cambio, la motivación extrínseca, proviene de los factores externos, como las recompensas, castigos, retos, etc. Esta motivación es útil para motivar al estudiante a que alcance objetivos a corto plazo.

4.3.1. Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje

La gamificación se ha consolidado como una estrategia motivacional esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, según Sánchez (2019), esta estrategia, al integrar elementos de juegos en contextos educativos, empodera al estudiante como protagonista de su propio conocimiento, facilita el aprendizaje significativo, fomenta la cooperación y mejora la memorización. Por su parte, San Andrés et al. (2021) respaldan esta perspectiva, indicando que la gamificación eleva el interés de los estudiantes en la asignatura, permitiéndoles asumir un papel activo en el proceso educativo de manera lúdica.

En la conceptualización de Prieto (2020), la gamificación motiva al alumno y establece un vínculo más sólido con el contenido, transformando la percepción del mismo. Se busca mejorar la absorción de conocimientos, desarrollar habilidades o recompensar acciones específicas, entre otros objetivos.

En la actualidad, es importante sistematizar un nuevo enfoque de enseñanza que guíe a los alumnos hacia un aprendizaje más significativo. De acuerdo con Zambrano et al. (2020) quienes resaltan el papel de las herramientas digitales al proporcionar estrategias de gamificación a los docentes, puesto que se utilizan como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiendo las clases en ambientes interactivos que fomentan la motivación y el aprendizaje independiente de los estudiantes). La gamificación, en este contexto, impulsa a los estudiantes a alcanzar objetivos predefinidos, brindándoles la oportunidad de motivarse y disfrutar de la experiencia de aprendizaje gamificado.

4.3.2. Motivación en adolescentes de 12 y 13 años de edad.

En el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, la motivación desempeña un papel crucial, según Sellan (2017) destaca la importancia de que los educadores sean perceptivos a las variaciones emocionales de los estudiantes, proporcionándoles las herramientas necesarias para despertar su interés en las tareas de aprendizaje. La motivación se considera esencial para el aprendizaje, un acto individual que se desarrolla en sociedad y debe ser voluntario para interiorizar el conocimiento.

Brooks (2014) aborda la motivación de manera transformadora, señalando que el docente es el motor para generar amor al aprendizaje y entusiasmo por seguir aprendiendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p.58).

El creciente uso de la tecnología en el ámbito educativo, especialmente entre los adolescentes, ha llevado a la familiarización con ella. Amores (2020) enfatiza la posibilidad de combinar la motivación con herramientas tecnológicas en la educación secundaria, aprovechando recursos digitales para mejorar el rendimiento académico.

Es por ello que, la gamificación, según Oliva (2016), busca convertir las clases aburridas en acciones de aprendizaje significativo y entretenido ya que la dinámica gamificadora se presenta como una forma efectiva de fidelizar a los estudiantes con una materia académica, sustituyendo, mejorando y revitalizando la enseñanza.

En educativo, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora. De acuerdo con Gamero (2022), “la implementación de la gamificación en el aula, mejora la motivación de los estudiantes, puesto que demuestran felicidad y expresan alegría al momento de realizar las actividades” (p. 81). Por su parte, Villalustre y del Moral (2015),

indican que la estrategia de gamificación es un elemento que a través de la utilización de mecánicas de juego se incrementa la motivación y nivel de satisfacción en los estudiantes.

Por lo tanto, para motivar a los niños de 12 y 13 años en las clases, es necesario emplear una combinación de estrategias y enfoques que resulten atractivos y relevantes para ellos. Esto implica crear un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante para establecer conexiones entre el contenido y la vida cotidiana. Los docentes pueden utilizar la gamificación como una estrategia novedosa para atraer la atención de los adolescentes y aprovechar la tecnología para crear experiencias emocionantes.

En este contexto, para identificar la motivación en adolescentes, el INTEF (2020) proporciona una guía de 15 estándares de calidad para poder evaluar recursos educativos, donde define perfectamente los objetivos didácticos, los receptores a los que va dirigido, las competencias que desarrolla e incluye indicaciones para su uso. Esta descripción del recurso aporta valor y coherencia didáctica al mismo. Así que, en esta investigación, se toman como referencia dos criterios específicos que ayudarán a cumplir con los objetivos planteados, los cuales se detallan a continuación:

- **Criterio 3 Capacidad para generar aprendizaje**, el recurso educativo digital promueve el aprendizaje, promueve la creatividad e innovación, y estimula el espíritu y la reflexión.
- **Criterio 6 Motivación**, el recurso está vinculado a las experiencias vitales del estudiante, desarrolla su autonomía, se adecúa al ritmo de aprendizaje y presenta los contenidos de manera atractiva e innovadora, incrementando la competencia social del alumno.

De este modo, a continuación, se presentan los elementos característicos que posee el criterio de motivación según la guía de estándares de calidad de INTEF (2020):

- **Vinculación a la experiencia:** Implica que los recursos educativos se relacionen directamente con la realidad y las vivencias del estudiante. Esto significa que los recursos deben estar conectados con el entorno del estudiante, proporcionando estímulos que sean relevantes y significativos para su experiencia personal (INTEF, 2020).
- **Desarrolla la autonomía:** Capacidad del estudiante de asumir la iniciativa en diversas situaciones y contextos para aprender por cuenta propia. A ello se le suma

también el ser capaz de tomar decisiones conscientes y cumplirlas. (Tassinari, 2017).

- **Atractivo:** Se refiere a la presentación visualmente novedosa de un recurso o material educativo, el cual debe contar con elementos que despierten el interés en los estudiantes (Mota, 2022).
- **Innovador:** Hace referencia a la utilización de materiales y recursos que buscan despertar el interés y la participación del estudiante. Estos materiales se adaptan a las características individuales de los estudiantes y ofrecen una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva. Al ser novedosos y creativos, facilitan la labor docente al hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más interactivo y motivador (Cedeño, 2018, p. 9).
- **Ritmo adecuado:** La calidad de los contenidos tiene que ver con el nivel adecuado, y además debe promover el aprendizaje significativo, fomentar la creatividad e innovación, y estimular el espíritu crítico y la reflexión. Para que sea significativo, se resalta que el recurso debe adaptarse a los distintos niveles y perfiles de aprendizaje de los alumnos, debe permitir realizar distintos tipos de aproximación metodológica para conseguir los objetivos didácticos, y promover en todo momento la autonomía del alumnado y adaptarse a su ritmo (INTEF, 2020).
- **Incrementa la competencia social:** Es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales básicas, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes prosociales y asertividad (Bisquerra, s.f).

Para fomentar la motivación de los estudiantes, es primordial tener en cuenta sus vivencias personales y establecer una conexión significativa entre ellas y los recursos educativos utilizados. A medida que interactúan con su entorno y responden a los estímulos que encuentran, adquieren autonomía y desarrollan su propio ritmo de aprendizaje. Los recursos educativos deben estar diseñados de manera que se relacionen directamente con esas experiencias, promoviendo el desarrollo de la autonomía y adaptándose a los diferentes ritmos de los estudiantes.

4.4. El Ministerio de Educación (MINEDUC) y el área de Educación Cultural y Artística

Educación cultural artística es una asignatura que aparece en el currículo 2016 y que sustituye lo que estaba vigente desde 1997. El Ministerio de Educación (2016), hace énfasis en la asignatura, tiene un enfoque en el que centra la información integral del ser humano, para promover saberes desde edad temprana y está constituido por 3 enfoques que son: personal, social y simbólico.

4.4.1. Contribución de ECA en el nivel de educación básica superior

El subnivel Superior de la Educación General Básica constituye la antesala del nivel de Bachillerato, el cual se destaca por favorecer la comprensión de procesos sociales de liberación, integración regional y construcción de proyectos sociales alternativos, según el Ministerio de Educación (2016), en este subnivel se promueve la creación artística, deportiva, lúdica y literaria, así como el uso de diversos lenguajes, en un entorno seguro que valora el trabajo en equipo y el juego limpio. Además, se cuestiona la influencia de representaciones sociales estereotipadas sobre el cuerpo. Estos aprendizajes se abordan mediante el uso técnico y ético de diversas fuentes, recursos multimedia, cartográficos y tecnologías de la información y comunicación (TIC).

4.4.2. Objetivos de aprendizaje del área de ECA según el currículo nacional

Los objetivos de aprendizaje en el área de Educación Cultural y Artística, que se alinean más con los objetivos de esta investigación, se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3.

Objetivos de aprendizaje de ECA

OG.ECA.1.	Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.
OG.ECA.6	Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.
OG.ECA.8	Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

Nota: Adaptado de Ministerio de Educación (2016).

Conforme a lo establecido por el Ministerio de Educación (2016) en el área de Educación Cultural y Artística, en esta investigación se identifican las siguientes características clave de la asignatura en relación a los objetivos de aprendizaje:

- **Evaluación:** Es un proceso continuo y personalizado dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje cuyo objetivo es conocer el rendimiento individual de cada estudiante. A partir de esa información, adoptar medidas de refuerzo o de compensación para garantizar que se alcanzan los objetivos educativos definidos para su nivel (UNIR, 2020).
- **Retroalimentación:** Se refiere a la valoración del logro alcanzado por el alumno para orientarlo hacia el logro de los aprendizajes esperados y pasa de ser una simple observación respecto a sus aciertos o errores a un proceso de reflexión entre el profesor y el alumno que le permita identificar la o las formas más adecuadas para alcanzar el objetivo deseado (Piñón, 2020).
- **Creación de producciones propias:** Se refiere al acto de potenciar la capacidad de los estudiantes para investigar, experimentar, imaginar, planificar y realizar sus propias expresiones artísticas y culturales. A través del proceso creativo, se busca promover el autoconocimiento y el desarrollo personal, integrando diversos aspectos como la conciencia corporal, la sensibilidad, la imaginación, la reflexión, la comunicación, el disfrute y la creatividad. Esto permite a los estudiantes expresarse de manera única y desarrollar su identidad artística (Gobierno de Canaria, 2021).
- **Medios audiovisuales:** Se refiere a los diferentes medios que existen donde se incluye imagen y audio (fotografías, diapositivas, videos, podcast, canciones, entre otros) que utilizados didácticamente son de mucha ayuda en las experiencias de aprendizaje (Echegaray, 2022).
- **Búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales:** Es el acto en el cual los estudiantes investigan, crean y difunden contenidos relacionados con el arte y la cultura, fomentando su conocimiento y apreciación en esta área (Gobierno de Canarias, 2021).

5. Metodología

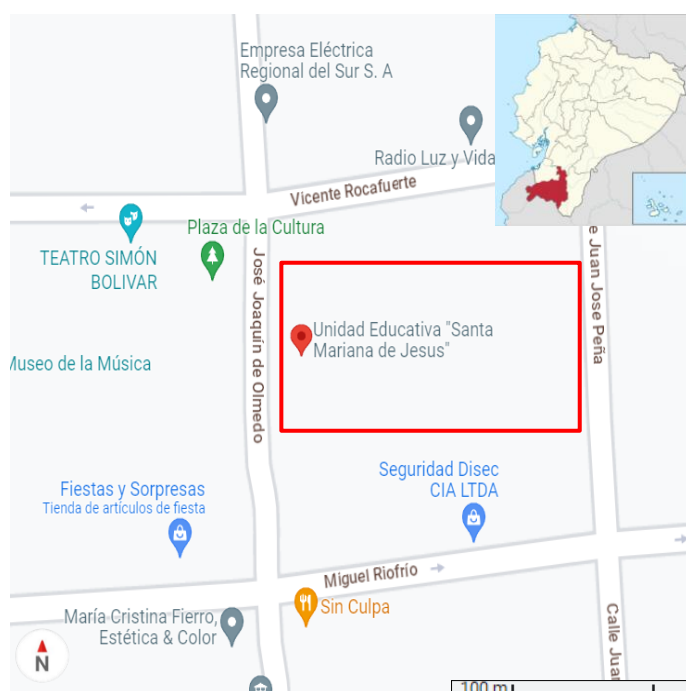
5.1. Área de estudio

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús durante el año lectivo 2022- 2023, esta institución educativa se ubica en la zona urbana de la ciudad de Loja. Se encuentra en las calles José Joaquín de Olmedo, entre Rocafuerte y Miguel Riofrío, en la parroquia El Sagrario, perteneciente al cantón y provincia de Loja, en la Zona 7 del Distrito de Educación. La institución se identifica con el código AMIE 11H00053 y forma parte del circuito 05_11, del distrito 11D01 de Loja, en el Régimen Sierra. Es una institución de sostenimiento particular que ofrece educación regular en los siguientes niveles: Educación General Básica (subniveles: inicial, preparatorio, elemental, media y superior) y Bachillerato General Unificado y las clases se imparten en jornada matutina y en modalidad presencial.

Preliminarmente se otorgó un oficio de pertinencia (Anexo 1), un informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto (Anexo 2), del mismo modo se designó el director del presente estudio (Anexo 3) y posteriormente la autorización de la Institución Educativa (Anexo 4), que permitió la realización de esta investigación.

Figura 2

Ubicación de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús.



Nota. La figura muestra el área de estudio. Tomado de (Google maps, 2023).

5.2. Procedimiento

La metodología utilizada en la investigación se caracterizó por ser de tipo exploratorio-descriptivo y se apoyó en el método deductivo de tipo no experimental. Esta metodología permitió realizar una exploración detallada del tema de estudio y una descripción precisa de las variables investigadas. Se utilizó un enfoque cuantitativo, que permitió recopilar datos numéricos sobre las variables en estudio.

La población de esta investigación se compuso de docentes y estudiantes del área de Educación Cultural y Artística, específicamente en los tres paralelos de octavo grado de educación básica. Esta población fue representada por una muestra de 73 estudiantes, cuyas edades oscilan entre 12 y 13 años, y un docente responsable de la cátedra en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús durante el año lectivo 2022-2023.

Para la recolección de datos, se aplicó dos cuestionarios estructurados, uno para el docente y otro para los estudiantes, aplicados mediante la técnica de encuesta, es importante recalcar que se adaptó un instrumento de investigación basado en la Norma INTEF UNE 71362:2020, con el fin de obtener información objetiva y cuantificable. Esto facilitó el análisis estadístico y la obtención de resultados numéricos significativos, para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

La fundamentación teórica se llevó a cabo, mediante una búsqueda de bibliografía confiable y coherente relacionada con el tema de investigación. Se seleccionó cuidadosamente la información más relevante y pertinente para la construcción de la revisión de literatura. Por último, se organizó la literatura con la finalidad de contar con un esquema oportuno para una correcta comprensión.

Para cumplir con el primer objetivo, se llevó a cabo la identificación de las principales estrategias de gamificación que aportan a la motivación del proceso de enseñanza- aprendizaje de niños en edad escolar. En primera instancia, se realizó una descripción detallada de la gamificación como estrategia, destacando en la **Figura 3** la clasificación de los elementos fundamentales que la conforman. Esto sirvió como base para la creación de la **Tabla 4**, sobre los elementos que componen una estrategia de gamificación, que recopila las principales características de cada uno, con el fin de comprender los conceptos teóricos y cómo estos elementos se integran en su estructura general y la función

que desempeñan en la experiencia gamificada.

Se procedió a describir la importancia de la motivación en el contexto educativo y se tomó como base las características que conforman el Criterio de Motivación de la Norma INTEF UNE 71362:2020 las cuales se muestran en la **Figura 4**.

Con la información recopilada, se presenta el **Anexo 5**, en el cual se describen a detalle los elementos que cuentan con las características de motivación, con los datos obtenidos se creó la **Tabla 5**, que presentó un resumen del **Anexo 5**, permitiendo visualizar de mejor manera los elementos que presentan motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De tal forma que, se elaboró la **Tabla 6**, en la que se identificaron los principales elementos que incorporan las seis características de motivación, lo que indica que poseen un mayor impacto motivacional en el diseño y estructura de una estrategia de gamificación.

Posteriormente, se desarrolló la **Tabla 7** que aborda las características de las herramientas para gamificar. En esta tabla se incluyen el nombre comercial, logotipo, características principales y la URL de cada herramienta. Esta recopilación ofrece una visión completa y detallada de las opciones disponibles para gamificar.

De este modo, se procedió a describir al área de Educación Cultural y Artística, así como sus principales características que fueron identificadas de acuerdo a los objetivos de aprendizaje, presentadas en la **Figura 5**.

Tras el análisis de los elementos que contribuyen en el diseño de las estrategias de gamificación, así como su impacto motivacional y las características de las herramientas de gamificación, se ha desarrollado un instrumento detallado en el **Anexo 6**. El cual tuvo como objetivo identificar las herramientas para gamificación que cumplen con los elementos clave de una estrategia de gamificación y las características de la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA). A partir de ese instrumento, se creó la **Tabla 8**, denominada “Análisis de las herramientas de gamificación” que resume los resultados obtenidos del instrumento del **Anexo 6**.

En base a ese resultado, se identificó las herramientas que cumplen con los elementos y características necesarias para ser consideradas adecuadas para gamificar las clases de ECA, dichos resultados se presentaron en la **Tabla 9**, que muestran a las 12 herramientas que cumplen con los criterios establecidos.

Para dar cumplimiento al objetivo dos de la investigación, se procedió a tomar en cuenta los criterios de evaluación del instrumento INTEF UNE 71362:2020 sobre la Capacidad para generar aprendizaje y Motivación, los cuales se explicaron a detalle para una mejor comprensión. A partir de ello, se crearon dos encuestas en forma de cuestionarios una dirigida al docente y otra a los estudiantes.

Dichos cuestionarios tuvieron la finalidad de identificar la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, de la ciudad de Loja, en relación a las estrategias de gamificación aplicadas en el área de Educación Cultural y Artística. Posteriormente se describió la estructura de cada una de las encuestas.

La encuesta dirigida al docente constó de un encabezado que incluyó: presentación, datos informativos e instrucciones, seguido de un cuestionario adaptado del instrumento que proporciona la Norma INTEF UNE 71362:2020 en donde el docente debía contestar con una "X" las opciones que creía conveniente a su criterio.

Este cuestionario se compuso por 13 preguntas objetivas. Estas preguntas se elaboraron a partir de los criterios de Motivación y Capacidad para generar aprendizaje establecidos en el instrumento de la Norma INTEF UNE 71362:2020. Se utilizó la escala de Likert, con opciones de respuesta "*Nunca*", "*A veces*" y "*Siempre*", con el fin de obtener una visión precisa de la percepción y experiencia del docente en el uso de la gamificación como estrategia en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Además, se incluyeron 3 preguntas sobre los elementos de gamificación utilizados por el docente en el aula, donde se solicitaba marcar con una "X" los componentes, dinámicas y mecánicas de la gamificación presentes en sus clases. El objetivo fue evaluar el grado de utilización de estos elementos en las actividades gamificadas y comprender su impacto como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Adicionalmente se desarrolló una pregunta que contuvo una lista de herramientas que promueven la gamificación. En donde el docente siguiendo con los parámetros de la escala de Likert "*Nunca*", "*Raramente*" y "*Frecuentemente*", debía seleccionar con qué frecuencia o grado las utiliza para impartir sus clases. La estructura de la encuesta se muestra en la **Tabla 10** y la encuesta completa se presentó en el **Anexo 7**.

Por otro lado, el cuestionario dirigido a los estudiantes también contó con un encabezado que incluía una presentación, datos informativos e instrucciones, seguido de un cuestionario con diversas preguntas. La primera pregunta fue de opción múltiple, con respuestas “*verdadero*” o “*falso*”, y tuvo como objetivo evaluar el nivel de conocimiento y comprensión de los estudiantes sobre el concepto de gamificación, proporcionando información citada para respaldar y validar la respuesta.

Además, se incluyó una pregunta en la que los estudiantes debían encerrar en un círculo los logotipos de las herramientas de gamificación que les resultaban interesantes y motivantes en el contexto de la asignatura de Educación Cultural y Artística. Además, se diseñaron 15 preguntas basadas en los criterios de Motivación y Capacidad para generar aprendizaje establecidos en la norma INTEF UNE 71362:2020. Estas preguntas se dividieron en 5 dimensiones relacionadas con el contenido y los objetivos de la clase, la experiencia emocional en el aula, la motivación y el uso de herramientas de gamificación, la relación y comprensión del contenido, y la interacción y participación en clases.

Estas dimensiones se centraron en explorar cómo la gamificación puede motivar a los estudiantes en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Para recopilar los datos, se utilizó la escala de Likert con opciones de respuesta “*Nunca*”, “*A veces*” y “*Siempre*”, que permitió obtener datos cuantitativos sobre la frecuencia de las respuestas proporcionadas por los estudiantes, lo que facilitó analizar el impacto de estas actividades gamificadas en su proceso de aprendizaje. La estructura del cuestionario se muestra en la **Tabla 11** y en el **Anexo 8**, se presenta la encuesta completa.

Para dar cumplimiento al objetivo tres, el cual tuvo como finalidad, diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica del área de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja.

Se procedió a recopilar los datos obtenidos de las encuestas, tanto del docente como de los estudiantes, utilizando tablas de tabulación de datos, que permitieron obtener resultados claros y precisos, los cuales se representaron visualmente mediante gráficos para facilitar su comprensión.

En el caso del cuestionario dirigido al docente, los resultados se organizaron en dos dimensiones principales: la motivación y la capacidad para generar aprendizaje. Las respuestas a las preguntas se registraron utilizando la escala de Likert, que consta de las opciones "*Nunca*", "*A veces*" y "*Siempre*". Además, se incluyeron tres preguntas relacionadas con los elementos de gamificación, donde el docente debía marcar con una "X" aquellos elementos que emplea en sus clases. Las respuestas se describieron de forma narrativa, ya que solo se encuestó a un docente responsable de la asignatura de ECA.

Por otra parte, se generó la **Tabla 12**, denominada "Frecuencia de uso de herramientas para gamificar en ECA", con el propósito de describir la frecuencia con la que el docente utiliza las herramientas de gamificación en su asignatura. Para dicho análisis de frecuencia, se utilizó la escala de Likert, donde las opciones eran "*Nunca*", "*Raramente*" y "*Frecuentemente*". Mediante esta tabla, se obtuvo un panorama de cómo el docente integra la gamificación en su enseñanza de ECA. De esta manera, se presentaron y describieron los resultados obtenidos del cuestionario dirigido al docente responsable de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

En relación al cuestionario dirigido a los estudiantes de octavo grado de educación general básica, se dividió en dos partes. La primera parte se centró en recopilar información sobre la muestra, incluyendo datos como la edad y el sexo de los estudiantes encuestados. Estos datos se presentaron en las **Figuras 6 y 7**, brindando información relevante para comprender el perfil de los participantes en la investigación.

La segunda parte del cuestionario se enfocó en analizar la motivación de los estudiantes en relación a las estrategias de gamificación aplicadas en el área de Educación Cultural y Artística. En la parte inicial de la encuesta, se analizó el nivel de conocimiento de los estudiantes acerca de la definición de gamificación. Esto se llevó a cabo mediante una pregunta de tipo "*Verdadero*" o "*Falso*", cuyos resultados se presentaron en la **Figura 8**.

Además, se observó las preferencias de los estudiantes con respecto a las herramientas de gamificación utilizadas por el docente en las clases de Educación Cultural y Artística. Estos datos se mostraron en la **Figura 9**, donde se pudo observar qué herramientas de gamificación son interesantes y generan mayor motivación en los estudiantes para aprender sobre el contenido de la asignatura.

La encuesta también incluyó 5 dimensiones relacionadas con el contenido y los objetivos de la clase, la experiencia emocional en el aula, la relación y comprensión del contenido, la motivación y el uso de herramientas de gamificación, la interacción y participación en clases. Estas dimensiones se exploraron a través de una serie de preguntas, siguiendo los criterios de motivación y capacidad para generar aprendizaje establecidos por la Norma UNE INTEF 71362:2020.

Los resultados de las diferentes dimensiones se presentan en las **Figuras 10, 11, 12, 13 y 14**, utilizando la escala de Likert con las opciones "*Nunca*", "*A veces*" y "*Siempre*". Estas figuras ofrecieron un análisis detallado de los resultados obtenidos de cada pregunta.

La recopilación de datos se llevó a cabo utilizando Microsoft Excel como herramienta para tabular la información recopilada en la investigación. Permitiendo la organización, análisis y visualización de los datos de manera clara y precisa, por medio de tablas y figuras.

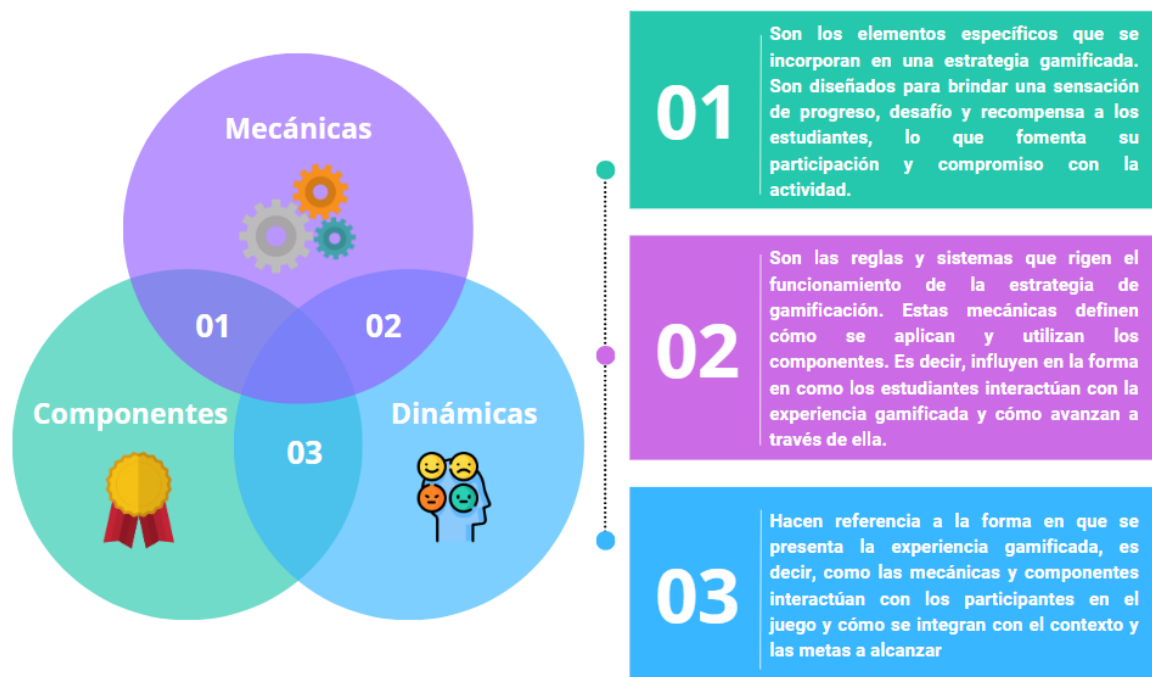
6. Resultados

En relación al primer objetivo, se llevó a cabo una revisión bibliográfica y sistematización de información sobre la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, a través de esta revisión se logró definir a la gamificación como una estrategia educativa que incorpora elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos educativos no lúdicos, con la finalidad de estimular, involucrar y promover la participación activa de los estudiantes en diversas actividades dentro del aula. Es decir, se utilizan elementos característicos de los juegos como estrategias gamificadas para generar un mayor compromiso y motivación en los estudiantes en las actividades aúlicas.

Los elementos de gamificación se clasifican en tres: componentes, mecánicas y dinámicas. Estos trabajan en conjunto para desarrollar una estrategia gamificada efectiva en el aula.

Figura 3

Elementos de gamificación.



A continuación, se proporciona una descripción detallada de los elementos que conforman una estrategia de gamificación, enfocándose en cómo se integran en su estructura general y la función que desempeñan en la experiencia gamificada.

Tabla 4*Elementos que componen una estrategia de gamificación.*

DINÁMICAS	Restricciones	Son reglas o límites establecidos en el juego para determinar qué acciones son posibles o permitidas, lo que puede añadir desafío y estructura al juego.
	Emociones	Son respuestas afectivas que experimentan los jugadores durante el juego, como la diversión, la emoción, la frustración o la satisfacción.
	Narrativa	Es la historia o contexto que se incorpora a la gamificación, brindando un hilo conductor y una estructura narrativa que involucra a los jugadores.
	Relaciones	Interacciones sociales y colaborativas que se fomentan en la gamificación, permitiendo la formación de vínculos entre los jugadores, ya sea a través de la competencia o la colaboración.
	Progresión	Es el avance gradual y ordenado que los jugadores experimentan en el juego, a medida que alcanzan nuevos niveles, desbloquean contenido o consiguen logros.
MECÁNICAS	Colaboración	Se refiere a trabajar en equipo o de manera conjunta para alcanzar objetivos comunes dentro del juego.
	Competición	Consiste en la rivalidad entre jugadores, donde se busca obtener un mejor desempeño o resultados superiores a los demás participantes.
	Desafíos/ Retos	Son tareas o actividades que presentan dificultad o requerimientos específicos.
	Recompensas	Son incentivos o premios otorgados a los jugadores como reconocimiento a sus logros o progresos dentro del juego.
	Retroalimentación	Consiste en recibir información o comentarios sobre el desempeño del jugador, proporcionando orientación y oportunidades de mejora.
	Suerte	Es un elemento aleatorio que puede influir en el resultado de acciones o eventos dentro del juego.
	Turnos	Se refiere al orden o secuencia en el cual los jugadores participan o realizan acciones dentro del juego.
	Adquisición de recursos	Proceso de obtener o recolectar elementos valiosos dentro del juego, como monedas, puntos o herramientas, que pueden ser utilizados para avanzar o mejorar.
COMPONENTES	Transacciones	Son intercambios o interacciones relacionadas con la obtención, compra o intercambio de recursos o elementos dentro del juego.
	Logros	Son metas o hitos específicos que los jugadores pueden alcanzar dentro del juego, generalmente asociados con acciones o logros destacados.
	Niveles	Representan diferentes etapas o niveles de dificultad dentro del juego, donde los jugadores avanzan a medida que progresan y alcanzan objetivos.

Continúa

Tabla 4: *Continuación*

Puntos	Unidades de puntuación otorgadas a los jugadores por su desempeño o logros en el juego, que pueden ser acumulados y utilizados para diferentes fines.
Tabla de líderes	Lista o ranking que muestra la posición o rendimiento relativo de los jugadores en función de su puntuación.
Límites de tiempo	Son restricciones temporales establecidas en el juego, donde los jugadores deben completar tareas o desafíos dentro de un marco de tiempo determinado.
Avatares	Representaciones visuales personalizadas que los jugadores utilizan para representarse a sí mismos dentro del juego.
Regalos	Son recompensas adicionales o elementos especiales que se otorgan a los jugadores en ciertos momentos o logros importantes del juego.
Misiones	Tareas o actividades asignadas a los jugadores que deben completar dentro del juego, a menudo relacionadas con la historia o los objetivos del juego.
Equipos	Grupos de jugadores que colaboran y trabajan juntos dentro del juego, a menudo compitiendo contra otros equipos.
Insignias	Son símbolos visuales o gráficos que representan logros o reconocimientos especiales obtenidos por los jugadores en el juego.
Tutoriales	Son guías o lecciones interactivas que proporcionan instrucciones y orientación a los jugadores sobre cómo jugar o utilizar diferentes características del juego.
Combates	Enfrentamientos o competencias directas entre jugadores dentro del juego, donde se busca superar a los oponentes en una tarea o desafío específico.
Gráficas sociales	Representaciones visuales de las interacciones y relaciones sociales entre los jugadores dentro del juego, como conexiones, amistades o competencias.
Clasificación/ Barra de progreso	Representación visual que muestra el progreso o avance de los jugadores en el juego, a menudo en forma de una barra o indicador visual.
Desbloqueo de contenido	Es el acceso o apertura de nuevo contenido en el juego.

Para determinar qué elementos de la gamificación contribuyen a la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es relevante describir la importancia de la motivación en el contexto educativo, la cual actúa como un estímulo positivo que impulsa al estudiante hacia su propio aprendizaje y lo motiva a participar activamente en las actividades que conducen a ello. Cuando los estudiantes se sienten motivados, se muestran más

comprometidos en alcanzar los objetivos establecidos en el aula, lo que se traduce en un mayor interés y disposición para aprender de manera significativa los temas de la clase.

De este modo, de acuerdo con el Criterio 6 de Motivación establecido por la Norma INTEF UNE 71362:2020, se presentan en la **Figura 4**, seis características motivacionales: vinculación a la experiencia, desarrollo de la autonomía, atractivo, innovador, ritmo adecuado e incremento de la competencia social.

Figura 4

Características de Motivación.



A partir de esta información, se presenta la **Tabla 5.**, en la cual se da un resumen del análisis de los elementos que componen una estrategia de gamificación y las características de motivación establecido por la Norma INTEF UNE 71362:2020 (**Anexo 5**).

Tabla 5*Elementos de la gamificación y las características de motivación.*

Elementos de una estrategia de gamificación	Características de Motivación						Total
	<i>Vinculación a la experiencia</i>	<i>Desarrolla la autonomía</i>	<i>Atractivo</i>	<i>Innovador</i>	<i>Ritmo adecuado</i>	<i>Incremento de la competencia social</i>	
Clasificación/ Barra de progreso	X	X	X	X	X	X	100%
Colaboración	X	X	X	X	X	X	100%
Combates	X	X	X	X	X	X	100%
Desbloqueo de contenido	X	X	X	X	X	X	100%
Equipos	X	X	X	X	X	X	100%
Límites de tiempo	X	X	X	X	X	X	100%
Logros	X	X	X	X	X	X	100%
Puntos	X	X	X	X	X	X	100%
Recompensas	X	X	X	X	X	X	100%
Retroalimentación	X	X	X	X	X	X	100%
Tabla de líderes	X	X	X	X	X	X	100%
Misiones	X	X	X	X	X	X	100%
Niveles	X	X	X	X	X	X	100%
Avatares	X	X	X	X		X	83%
Graficas sociales	X	X	X	X		X	83%
Progresión	X	X	X		X	X	83%
Suerte	X	X	X		X	X	83%
Tutoriales	X	X	X	X	X		83%
Competición	X	X	X			X	67%
Desafíos/ Retos	X	X	X			X	67%
Emociones	X		X	X		X	67%
Insignias			X	X	X	X	67%
Relaciones	X	X	X			X	67%
Turnos	X	X			X	X	67%
Narrativa	X		X	X		X	67%
Adquisición de recursos	X		X	X			50%
Regalos			X	X		X	50%
Restricciones	X	X					33%
Transacciones			X	X			33%

Conforme a la información obtenida del análisis de cada elemento de gamificación que presenta características de motivación, es posible identificar las principales estrategias de gamificación que aportan una mayor motivación en el proceso educativo, puesto que en su implementación en el diseño gamificado integran las 6 características de motivación.

Tabla 6*Principales estrategias de gamificación que aportan a la motivación.*

Elementos de una estrategia de gamificación	Características de Motivación						<i>Total</i>
	<i>Vinculación a la experiencia</i>	<i>Desarrolla la autonomía</i>	<i>Atractivo</i>	<i>Innovador</i>	<i>Ritmo adecuado</i>	<i>Incremento de la competencia social</i>	
Clasificación/ Barra de progreso	X	X	X	X	X	X	100%
Colaboración	X	X	X	X	X	X	100%
Combates	X	X	X	X	X	X	100%
Desbloqueo de contenido	X	X	X	X	X	X	100%
Equipos	X	X	X	X	X	X	100%
Límites de tiempo	X	X	X	X	X	X	100%
Logros	X	X	X	X	X	X	100%
Puntos	X	X	X	X	X	X	100%
Recompensas	X	X	X	X	X	X	100%
Retroalimentación	X	X	X	X	X	X	100%
Tabla de líderes	X	X	X	X	X	X	100%
Misiones	X	X	X	X	X	X	100%
Niveles	X	X	X	X	X	X	100%

Los resultados obtenidos de la tabla enfatizan la importancia de considerar estas estrategias de gamificación como elementos fundamentales para crear un ambiente más motivador en el aula, puesto que, pueden ser implementadas a través de diversas herramientas digitales que faciliten su integración en el proceso educativo. Es esencial tener en cuenta que los elementos de gamificación deben ser adaptados y personalizados de acuerdo con el contexto y los objetivos específicos de cada actividad que el docente desee aplicar en el aula.

La incorporación de elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje logra que los estudiantes se involucren de manera más activa y participativa, lo que, a su vez promueve la participación, el compromiso y la motivación en el proceso de aprendizaje de los niños en edad escolar, creando entornos más inspiradores y enriquecedores para su formación académica. Al hacer que el aprendizaje sea más dinámico y divertido, el docente fomenta el interés y el entusiasmo de los estudiantes por aprender los contenidos de la asignatura, lo que conduciría a un mayor rendimiento y una experiencia educativa más significativa.

Conforme a la información recopilada sobre las estrategias de gamificación, se desarrolla una tabla de herramientas para gamificación que cumplen con las características

de motivación, en ella se detalla el nombre comercial, la url, su logotipo (mismo que permite una rápida identificación) y sus características, como se puede observar en la siguiente tabla.

Tabla 7

Características de las herramientas para gamificar.



Herramientas	Logotipo	Características	URL
Cerebriti		<ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma gratuita en la que los juegos son los protagonistas. • Permite diseñar juegos personalizados, como cuestionarios y crucigramas, para involucrar y evaluar a los jugadores. • Ofrece una biblioteca de juegos creados por otros usuarios. • Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, retroalimentación, turnos, niveles, puntos, tablas de clasificación, límites de tiempo, equipos, tutoriales, gráficas sociales, clasificación y desbloqueo de contenidos. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://www.cerebriti.com/
Classcraft		<ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma en línea que transforma el aula en un juego interactivo. • Proporciona una forma divertida de aprender. • Elementos: roles de personajes, restricciones, narrativa, relación, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, recompensas, retroalimentación, suerte, turnos, adquisición de recursos, transacciones, logros, niveles, puntos, tabla de líderes, límites de tiempo, avatares, regalos, misiones, equipos, insignias, tutoriales, combates, gráficas, sociales, clasificación/ barra de progreso, desbloqueo de contenido. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://www.classcraft.com/

Tabla 7: Continuación



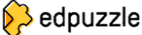


Herramientas	Logotipo	Características	URL
ClassDojo		<ul style="list-style-type: none">• Es una plataforma en línea que permite a los docentes registrar y seguir el progreso del comportamiento de los estudiantes.• Facilita la comunicación entre padres y profesores.• Elementos: emociones, relaciones, progresión, colaboración, recompensas, retroalimentación, puntos, avatares, tutoriales, gráficas sociales y clasificación o barra de progresión.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://www.classdojo.com/
CodeCombat		<ul style="list-style-type: none">• Es un juego de rol que combina la programación y los juegos para enseñar a los estudiantes a codificar.• Elementos: narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, recompensas, retroalimentación, adquisición de recursos, transacciones, logros, niveles, puntos, tabla de lideres, avatares, misiones, equipos, insignias, tutoriales, combates, graficas sociales, clasificación/ barra de progreso y desbloqueo de niveles.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://codecombat.com/
Edpuzzle		<ul style="list-style-type: none">• Es una plataforma educativa en línea• Permite crear y utilizar videos interactivos en el aula.• Facilita la personalización y el seguimiento del aprendizaje a través de videos.• Elementos: restricciones, narrativa, progresión, desafios/ retos, retroalimentación y desbloquear contenido.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://edpuzzle.com/

Tabla 7: *Continuación*

Herramientas	Logotipo	Características	URL
Genially		<ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma digital en línea. • Permite a los usuarios crear presentaciones, infografías, cuestionarios y juegos, además de compartir contenido interactivo y atractivo • Elementos: restricciones, emociones, narrativa, progresión, desafíos/ retos, retroalimentación, suerte, logros, niveles, límites de tiempo, misiones, insignias, tutoriales, clasificación, barra de progreso y desbloqueo de contenido. • Incorpora animaciones, efectos visuales y elementos interactivos. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://www.genial.ly/
Kahoot		<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de gamificación. • Permite crear cuestionarios, evaluaciones, compartir y participar. • Cuestionarios interactivos y actividades de aprendizaje, por medio de preguntas y respuestas. • Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, competición, desafíos/ retos, recompensas, retroalimentación, puntos, tabla de líderes, límite de tiempo, tutoriales, graficas sociales, clasificación, barra de progresión y desbloqueo de contenido. • Compartir resultados en redes sociales, por medio de enlaces o código único. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://kahoot.com/

Continúa

Tabla 7: *Continuación*






Herramientas	Logotipo	Características	URL
Knowre		<ul style="list-style-type: none"> • Es una plataforma de aprendizaje de matemáticas en línea • Utiliza tecnología adaptativa e inteligencia artificial. • Diseñada para estudiantes de diferentes niveles y se adapta al ritmo de aprendizaje de cada uno, brindando apoyo y retroalimentación individualizada. • Elementos: restricciones, progresión, desafíos/ retos, retroalimentación, logros, niveles, puntos, límites de tiempo, tutoriales, clasificación/ barra de progreso y desbloquear contenido. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://www.knowre.com/
Minecraft Education Edition		<ul style="list-style-type: none"> • Es una versión educativa del popular videojuego Minecraft diseñada específicamente para entornos educativos. • Proporciona una plataforma virtual para explorar y crear mundos tridimensionales. • Se utiliza en una variedad de asignaturas y áreas de aprendizaje, incluyendo matemáticas, ciencias, historia, arte y más. • Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, recompensas, adquisición de recursos, transacciones, logros, avatares, misiones, equipos, tutoriales, gráficas sociales, clasificación y desbloqueo de contenido. • Uso en dispositivos móviles, computadoras o consola de videojuego. • Conexión a internet. 	https://www.minecraft.net/en-us/education-edition/

Tabla 7: Continuación

Herramientas	Logotipo	Características	URL
Nearpod		<ul style="list-style-type: none">• Es una herramienta en línea.• Permite crear y entregar lecciones interactivas en el aula o de manera remota.• Transforma las presentaciones estáticas en experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas.• Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, retroalimentación, turnos, tabla de líderes, límite de tiempo, avatares, equipos, tutoriales, graficas sociales, desbloqueo de contenido.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://nearpod.com/
Pixton		<ul style="list-style-type: none">• Es una plataforma en línea• Permite a los usuarios crear cómics y novelas gráficas de manera interactiva y personalizada.• Elementos: retroalimentación, emociones, narrativa, colaboración, retroalimentación, equipos y tutoriales.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://www.pixton.com/
Plickers		<ul style="list-style-type: none">• Es una herramienta educativa que combina el uso de tarjetas impresas y una aplicación móvil para realizar evaluaciones interactivas en el aula.• Elementos: retroalimentación.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://www.plickers.com/

Continúa

Tabla 7: *Continuación*





Herramientas	Logotipo	Características	URL
Quizizz		<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta en línea. • Permite crear cuestionarios interactivos y divertidos para evaluar el conocimiento. • Transforma las evaluaciones en una experiencia de juego. • Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competencia, desafíos/ retos, retroalimentación, puntos, tabla de líderes, límite de tiempo, equipos, tutoriales, gráficas sociales y barra de progresión. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://quizizz.com/
Quizlet		<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta en línea. • Permite crear actividades interactivas donde se puede crear, estudiar y memorizar contenido educativo. A través de conjuntos de tarjetas personalizables, modos de estudio variados y opciones de aprendizaje colaborativo. • Elementos: relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, retroalimentación, turnos, equipos y tutoriales. • Uso en dispositivos móviles o computadoras. • Conexión a internet. 	https://quizlet.com/
Socrative		<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de aprendizaje en línea. • Permite crear cuestionarios, evaluaciones y actividades interactivas, compartir y participar. • La herramienta recopila y muestra respuestas en tiempo real, lo que permite a evaluar el progreso y brindar retroalimentación instantánea. • Elementos: restricciones, narrativa, relaciones, progresión, colaboración, competición, desafíos/ retos, retroalimentación, límite de tiempo y equipos. • Uso en dispositivos móviles, computadoras o pizarra interactiva. • Conexión a internet. 	https://www.socrative.com/

Tabla 7: *Continuación*

Herramientas	Logotipo	Características	URL
Wordwall		<ul style="list-style-type: none">• Es una herramienta en línea.• Permite crear juegos y desafíos basados en el vocabulario, como juegos de emparejamiento, sopas de letras interactivas, crucigramas y actividades de completar espacios en blanco.• Elementos: restricciones, narrativa, progresión, colaboración, competición, retos, retroalimentación, recompensas, suerte, turnos, límites de tiempo, equipos y tutoriales.• Uso en dispositivos móviles o computadoras.• Conexión a internet.	https://wordwall.net/

Con la información definida de las herramientas para gamificar, se procedió a verificar los objetivos del área de Educación Cultural y Artística, establecidos en la **Tabla 3**, los cuales guiaron la selección de las herramientas motivadoras en esta área de estudio del currículo educativo ecuatoriano.

El área de Educación Cultural y Artística es fundamental en el currículo educativo, ya que impulsa el desarrollo integral de los estudiantes al fomentar el conocimiento y aprecio por la diversidad cultural y artística del país. A través de la exploración de expresiones artísticas como música, danza, teatro, artes visuales y literatura, los estudiantes adquieren habilidades creativas, estéticas y críticas.

También, busca cultivar el pensamiento reflexivo, la sensibilidad estética y la capacidad de expresión de los estudiantes, proporcionándoles herramientas para su desarrollo personal y contribuyendo a la construcción de una sociedad más inclusiva y culturalmente enriquecedora. A continuación, en la **Figura 5** se mencionan las principales características identificadas de acuerdo a sus objetivos generales de aprendizaje:

Figura 5

Características de Educación Cultural y Artística.



Se desarrolló un instrumento (**Anexo 6**), en el cual se analizó a detalle las características del área de Educación Cultural y Artística, las principales estrategias de gamificación que aportan a la motivación, y las herramientas digitales para gamificar. Este instrumento tuvo como propósito identificar las herramientas de gamificación que cumplen con los elementos clave de una estrategia motivadora y las características del área de ECA. A partir del instrumento mencionado, se generó la **Tabla 8**, titulada "Análisis de las herramientas de gamificación", en la cual se resume la información obtenida durante el desarrollo del instrumento.

Tabla 8

Resumen del análisis de las herramientas de gamificación.

HERRAMIENTAS	DINÁMICAS				MECÁNICAS								COMPONENTES										DISPOSITIVOS				CARACTERÍSTICAS ECA																			
	NOMBRES	Restricciones	Emociones	Narrativa	Relaciones	Progresión	TOTAL DE DINÁMICAS	Colaboración	Competición	Desafíos/Retos	Recompensas	Retroalimentación	Sorteo	Turnos	Adquisición de recursos	Transacciones	TOTAL DE MECÁNICAS	Logros	Niveles	Puntos	Tablas de líderes	Límites de tiempo	Avatares	Regalos	Misiones	Equipos	Insignias	Tutoriales	Combates	Graficas sociales	Clasificación, barra de progreso	Desbloquear contenido	TOTAL DE COMPONENTES	Ordenador	Smart Phone	Consola de videojuego	Pizarra Interactiva	TOTAL DISPOSITIVOS	Evaluación	Retroalimentación	Creación de producciones propias	Medios audiovisuales	Búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales	TOTAL DE CARACTERÍSTICAS ECA	TOTAL GENERAL	
Cerebriti	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8	X	X					2	X	X	X	X	X	5	24	
Classcraft	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15	X	X					2	X	X	X	X	X	5	35
ClassDojo		X	X	X	X	3	X			X	X					3			X			X				X	X	X	X	5	X	X	X					3	X	X			2	16		
CodeCombat		X	X	X	X	3	X	X	X	X	X		X	X		7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	14	X	X					2					0	26	
Edpuzzle	X	X	X	X	X	3			X	X						2														X	1	X	X					2	X	X	X	X	X	5	13	
Genially	X	X	X	X	X	4			X	X	X					3	X	X			X		X		X	X			X	X	8	X	X					2	X	X	X	X	X	5	22	
Kahoot	X	X	X	X	X	4		X	X	X	X					4			X	X	X					X	X	X	X	X	6	X	X					2	X	X	X	X	X	5	21	
Knowre	X				X	2			X	X						2	X	X	X		X					X			X	X	7	X	X					2					0	13		
Minecraft Education Edition	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X		X	X			6	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7	X	X	X					3	X	X	X	X	X	5	24
Nearpod	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X	X		X			5				X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	7	X	X	X					3	X	X	X	X	X	5	24
Pixton	X	X	X			3	X				X					2									X	X					2	X	X						2	X	X	X	X	X	5	13
Plickers											X					1															0	X	X						2	X	X			3	6	
Quizizz	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X	X					4			X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	7	X	X					2	X	X	X	X	X	5	22	
Quizlet			X	X	X	2	X	X	X	X	X		X			5								X	X						2	X	X					2	X	X	X	X	X	5	16	
Socrative	X	X	X	X	X	4	X	X	X	X	X					4				X		X									2	X	X	X					3	X	X	X	X	X	5	18
Wordwall	X	X	X	X	X	3	X	X	X	X	X	X	X	X		7				X		X									3	X	X						2	X	X	X	X	X	5	20

A partir de este resultado se identificaron aquellas herramientas que cumplen con los requisitos pedagógicos y motivacionales necesarios para mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. En la **Tabla 9**, se muestran las herramientas que cumplen con los elementos y características necesarios para ser consideradas adecuadas para gamificar las clases de Educación Cultural y Artística (ECA), a continuación, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 9

Herramientas para gamificar en el área de Educación Cultural y Artística.

Herramientas para gamificar	Características ECA					
Nombres	<i>Evaluación</i>	<i>Retroalimentación</i>	<i>Creación de producciones propias</i>	<i>Medios audiovisuales</i>	<i>Búsqueda de información, creación y difusión de contenidos artísticos y culturales</i>	<i>Total de características ECA</i>
Cerebriti	X	X	X	X	X	5
Classcraft	X	X	X	X	X	5
Edpuzzle	X	X	X	X	X	5
Genially	X	X	X	X	X	5
Kahoot	X	X	X	X	X	5
Minecraft Education Edition	X	X	X	X	X	5
Nearpod	X	X	X	X	X	5
Pixton	X	X	X	X	X	5
Quizizz	X	X	X	X	X	5
Quizlet	X	X	X	X	X	5
Socrative	X	X	X	X	X	5
Wordwall	X	X	X	X	X	5

Estas herramientas incorporan elementos motivacionales en su diseño, lo que las convierte en opciones efectivas para impulsar la motivación y la participación activa de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística.

Respecto al objetivo 2, a partir de la identificación de las principales estrategias de gamificación se tomó en cuenta los criterios de evaluación del instrumento INTEF UNE 71362:2020 sobre la Capacidad para generar aprendizaje y Motivación, los cuales se explican a continuación:

- **Capacidad para generar aprendizaje:** Se refiere a la capacidad de un recurso educativo para fomentar el aprendizaje, este criterio se mide a través del estímulo de la creatividad, la innovación y la reflexión. Además de promover un ambiente propicio para desarrollar ideas y perspectivas, impulsando el pensamiento crítico.
- **Motivación:** Se refiere a la capacidad del recurso educativo para vincular las experiencias vitales del estudiante, el desarrollo de la autonomía, el ritmo de aprendizaje y la presentación de los contenidos de manera atractiva e innovadora, para incrementar la competencia social del estudiante.

En base a estos criterios, se diseñó una encuesta adaptada del instrumento de INTEF UNE 71362:2020 en forma de cuestionario dirigido al docente (**Anexo 7**). La encuesta tuvo como objetivo recopilar información sobre la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, respecto a las estrategias de gamificación utilizadas en el área de Educación Cultural y Artística. La estructura del cuestionario, se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 10

Estructura del cuestionario para el docente.

Cuestionario	
Conjunto de preguntas objetivas	El objetivo de estas preguntas fue evaluar la percepción y experiencia del docente en relación a la gamificación en el aula, las preguntas se realizaron a partir de dos dimensiones conformadas por los criterios de motivación y capacidad para generar aprendizaje del instrumento de la Norma INTEF UNE 71362:2020. Se utilizó la escala de Likert bajo los parámetros " <i>Nunca</i> ", " <i>A veces</i> " y " <i>Siempre</i> ", para obtener datos cuantitativos sobre el grado de acuerdo o frecuencia de las respuestas del docente. El uso de esta escala permitió medir el cumplimiento de las afirmaciones planteadas en cada pregunta. Se buscó obtener información objetiva para realizar un análisis estadístico de los resultados y una visión precisa de la percepción y experiencia del docente con la gamificación en el aula en relación a la asignatura de Educación Cultural y Artística.
Preguntas sobre los elementos de la gamificación	Dentro del cuestionario se planteó tres preguntas sobre los elementos de gamificación que utiliza el docente como estrategia para motivar en el aula. El objetivo de incluir estas preguntas en el cuestionario para el docente, donde se le solicita marcar con una "X" los componentes, dinámicas y mecánicas de la gamificación que utiliza en sus clases, es evaluar el grado de utilización de los diferentes elementos en las actividades gamificadas y de esta manera comprender el uso de estos componentes como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Continúa

Tabla 10: *Continuación*

Cuestionario	
Pregunta sobre las herramientas de gamificación	Corresponde a una pregunta que contiene una lista de herramientas que promueven la gamificación. Donde el docente debía marcar con una “X” la opción que corresponde a su criterio. El objetivo de realizar esta pregunta utilizando la escala de Likert bajo los parámetros de: “ <i>Nunca</i> ”, “ <i>Raramente</i> ” y “ <i>Frecuentemente</i> ” fue evaluar el uso y la frecuencia de las herramientas de gamificación por parte del docente en el contexto de sus clases de ECA. A manera de obtener datos cuantitativos sobre el nivel de incorporación de estas herramientas en el proceso educativo del docente. Además, se incluyó dentro de la pregunta general un apartado de respuesta abierta donde se le solicitó al educador, que en el caso de utilizar otras herramientas para gamificar las clases, indicar sus nombres y de esta manera tener una visión más amplia de las herramientas que el utiliza en ECA.

De igual forma, buscando recabar información respecto a la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, de acuerdo a las estrategias de gamificación que se presentan en el área de ECA. Se procedió a elaborar una encuesta tipo cuestionario para el estudiante (**Anexo 8**). La estructura del cuestionario se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 11

Estructura del cuestionario para los estudiantes.

Cuestionario	
Pregunta sobre la definición de gamificación	Corresponde a una pregunta cerrada de “ <i>verdadero</i> ” o “ <i>falso</i> ”, sobre el concepto de gamificación. En este caso, se buscó determinar si el estudiante comprende correctamente la definición y los elementos clave de la gamificación. Al proporcionar opciones claras de “ <i>verdadero</i> ” o “ <i>falso</i> ”, se insta a los estudiantes a que tomen una decisión y seleccionen la respuesta que consideren correcta. Esto permitió recopilar información cuantitativa sobre el nivel de conocimiento y comprensión de los estudiantes en relación con el tema en cuestión. Además, al incluir la referencia bibliográfica, se brindó respaldo y validación a la definición presentada, lo que pudo ayudar a los estudiantes a tomar una decisión informada al responder la pregunta.
Pregunta sobre las herramientas de gamificación	Este apartado corresponde a una pregunta de encerrar en un círculo las herramientas de gamificación. La finalidad de realizar esta pregunta a estudiantes de 12 a 13 años de edad fue recabar información sobre las herramientas de gamificación que más les interesan y les resultan motivadoras en el contexto de la asignatura de Educación Cultural y Artística. Al presentar los logotipos de las diferentes herramientas, se buscó que los estudiantes puedan identificar visualmente las opciones disponibles y relacionarlas con su experiencia en el aula. De esta manera, se obtiene información sobre las preferencias y percepciones de los estudiantes respecto a las herramientas de gamificación utilizadas por su docente.

Continúa

Tabla 11: *Continuación*

Cuestionario	
Conjunto de preguntas	El objetivo de estas preguntas fue evaluar la percepción y experiencia del estudiante en relación a las actividades y herramientas utilizadas en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Las preguntas se realizaron a partir de los criterios de motivación y capacidad para generar aprendizaje del instrumento de la Norma INTEF UNE 71362:2020, distribuidos en 5 dimensiones que responden a estos criterios. Adicionalmente, se utilizó la escala de Likert, con los siguientes parámetros: " <i>Nunca (1)</i> ", " <i>A veces (2)</i> " y " <i>Siempre (3)</i> " para obtener datos cuantitativos sobre las respuestas que proporcionaron los estudiantes, que permitirán analizar el impacto de estas actividades en el proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que, estos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación, el cual fue aprobado por dos docentes de la carrera de Pedagogía de la Informática. El **Anexo 9** muestra los resultados de la validación del instrumento dirigido al docente, mientras que el **Anexo 10** presenta la validación del instrumento dirigido a los estudiantes. Este proceso de validación garantizó que los instrumentos estén adecuadamente preparados para ser aplicados de manera satisfactoria a los encuestados.

En relación al objetivo 3, se presentan los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación. Primero, se explicarán los resultados de la encuesta aplicada al docente y posteriormente los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes. Los datos obtenidos fueron fundamentales para diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, ubicada en la ciudad de Loja.

Los resultados de la encuesta aplicada al docente revelaron los siguientes datos informativos, donde se observó que el docente posee un nivel de estudios de posgrado y cuenta con siete años de experiencia laboral en el campo educativo.

El cuestionario se estructuró en base a dos dimensiones fundamentales: la motivación y la capacidad para generar aprendizaje. A través de una serie de preguntas, se llevó a cabo una exploración exhaustiva de estas dimensiones. Los resultados obtenidos de esta aplicación se encuentran en el **Anexo 11**.

A continuación, se presentan las respuestas proporcionadas por el docente en relación a las preguntas que abordan la dimensión de **Motivación**. Estas respuestas utilizaron los parámetros establecidos por la escala de Likert, que incluye las opciones "*Nunca*", "*A veces*" y "*Siempre*".

El docente indicó que las actividades gamificadas propuestas en clase “*Siempre*” despiertan el interés y motivan a los estudiantes por aprender. Además, considera que los juegos “*Siempre*” ayudan a mejorar el aprendizaje. De la misma manera, manifestó que el uso de las herramientas de gamificación “*Siempre*” crea el impulso necesario para que los estudiantes se motiven y se diviertan, logrando alcanzar los objetivos planteados. En cuanto a la participación de los estudiantes, mencionó que la gamificación “*Siempre*” vuelve más activos a sus estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, mencionó que la gamificación “*A veces*” dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva a los estudiantes a esforzarse más por sus resultados académicos. Además, destacó que “*Siempre*” realiza retroalimentación durante las actividades gamificadas, con el fin de provocar motivación en los estudiantes.

Respecto a la dimensión de **Capacidad para generar aprendizaje**. El docente indicó que “*A veces*” los objetivos didácticos planteados se cumplen en el tiempo estimado cuando utiliza la gamificación en el aula. Por otro lado, recalca que la gamificación “*Siempre*” promueve el aprendizaje significativo de los estudiantes al relacionar los conceptos nuevos con los que ya conocen.

En cuanto al seguimiento a las plataformas o gestores de gamificación, el docente mencionó que lo realiza “*A veces*” y de esta manera mantiene una actualización constante lo cual le apoyará en su proceso de enseñanza. Asimismo, destacó que cuando desarrolla una actividad gamificada, los estudiantes “*Siempre*” centran su atención en la actividad consignada y están alerta ante las indicaciones dadas. Además, el docente considera que, al momento de diseñar estrategias de gamificación, “*Siempre*” es necesario elegir los elementos acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar.

Indicó también que los estudiantes “*Siempre*” están alertas ante las indicaciones dadas por el docente para realizar la actividad gamificada. De igual forma, el educador cree que la gamificación como estrategia “*Siempre*” promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo en los educandos.

A continuación, se le pidió al docente que seleccionara los elementos de gamificación que utiliza en sus actividades gamificadas a través de tres preguntas. La primera pregunta se refería a los componentes utilizados, la segunda se centraba en las mecánicas empleadas y

la tercera se enfocaba en las dinámicas implementadas.

En relación a los elementos de la gamificación, el docente reveló que utiliza una amplia variedad de componentes en sus actividades gamificadas. Entre las opciones seleccionadas se encuentran: logros, puntos, desbloqueo de contenido, clasificación, niveles de progreso, avatares, regalos, misiones, equipos, insignias y tutoriales.

En cuanto a las mecánicas utilizadas, el docente emplea una variedad de opciones para enriquecer las actividades gamificadas. Entre las mecánicas seleccionadas se encuentran: la colaboración, los desafíos/retos, las recompensas, la retroalimentación, los turnos y la adquisición de recursos.

También, se le consultó sobre las dinámicas que emplea en sus actividades gamificadas, Entre las dinámicas proporcionadas en el cuestionario, seleccionó las siguientes: restricciones, emociones, narrativa, relaciones y progresión.

Por otra parte, se consultó al docente acerca de la frecuencia con la que utiliza herramientas de gamificación en su asignatura a través de una pregunta que seguía los parámetros de la escala de Likert: "Nunca", "Raramente" y "Frecuentemente". En la siguiente tabla se muestran los resultados obtenidos.

Tabla 12

Frecuencia de uso de herramientas para gamificar en ECA

Nombres	Logo	Frecuencia de uso		
		Nunca	Raramente	Frecuentemente
Socrative			X	
Kahoot!				X
Genially				X
Nearpod			X	
Cerebriti				X
Quizizz				X
Quizlet				X
Classcraft				X
Wordwall				X
Edpuzzle				X

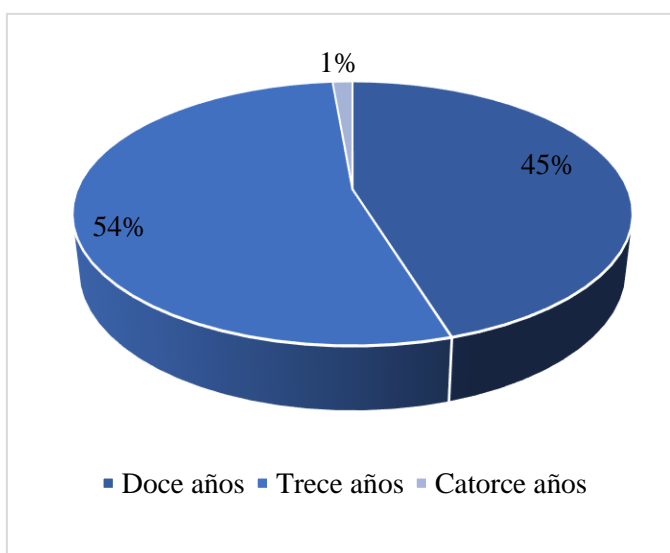
El docente indicó que utiliza diversas herramientas de gamificación en sus clases de Educación Cultural y Artística con diferentes niveles de frecuencia. Donde se observó que Socrative y Nearpod se utilizan "*Raramente*", mientras que Kahoot, Cerebriti, Quizizz, Quizlet, Classcraft, Wordwall y Edpuzzle se emplean "*Frecuentemente*". Estas herramientas gamificadas permiten al docente crear experiencias interactivas y dinámicas que suscitan la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

Continuando con los resultados respecto al cuestionario aplicado a los estudiantes de octavo grado de educación general básica (**Anexo 12**). El cual se dividió en dos partes: la primera se enfocó en recopilar información con respecto a la población estudiantil, mientras que la segunda se centró en indagar sobre el uso de la gamificación como estrategia de motivación en ECA.

Los datos obtenidos de la muestra en relación a la edad y el sexo de los estudiantes encuestados, se presentan en la **Figura 6** y **Figura 7**, las cuales brindan información relevante para comprender el perfil de los participantes en la investigación.

Figura 6

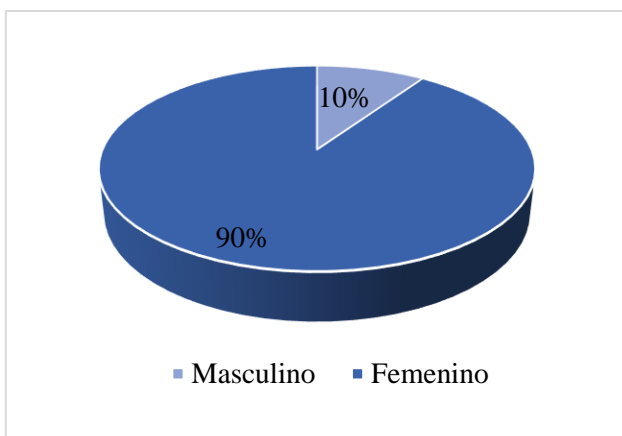
Edad de estudiantes de octavo grado de EGB.



Se observó que el 54% de los estudiantes encuestados tiene 13 años de edad, mientras que el 45% tiene 12 años. Por otro lado, el 1% de la muestra corresponde a un estudiante que tiene 14 años. Estos datos reflejan la distribución de edades dentro del grupo encuestado.

Figura 7

Sexo de estudiantes de octavo grado de EGB.

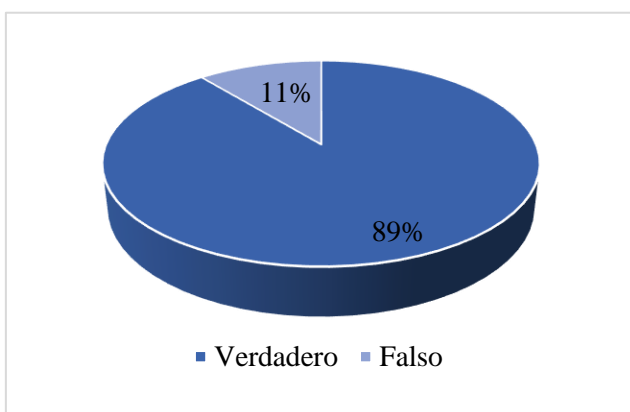


En la **Figura 7**, en relación a los datos sobre el sexo de los encuestados, se destacó que el 90% son de sexo femenino. Mientras que el 10% son de sexo masculino. Estos resultados muestran la predominancia del sexo femenino en el grupo encuestado.

Con respecto a la segunda parte de la encuesta, en cuanto a su parte inicial, se analizó el nivel de conocimiento de los estudiantes respecto a la definición de gamificación. Esto se llevó a cabo mediante una pregunta de tipo "verdadero" o "falso". Los resultados obtenidos se presentan en la **Figura 8**, que se presenta a continuación.

Figura 8

Definición de gamificación.

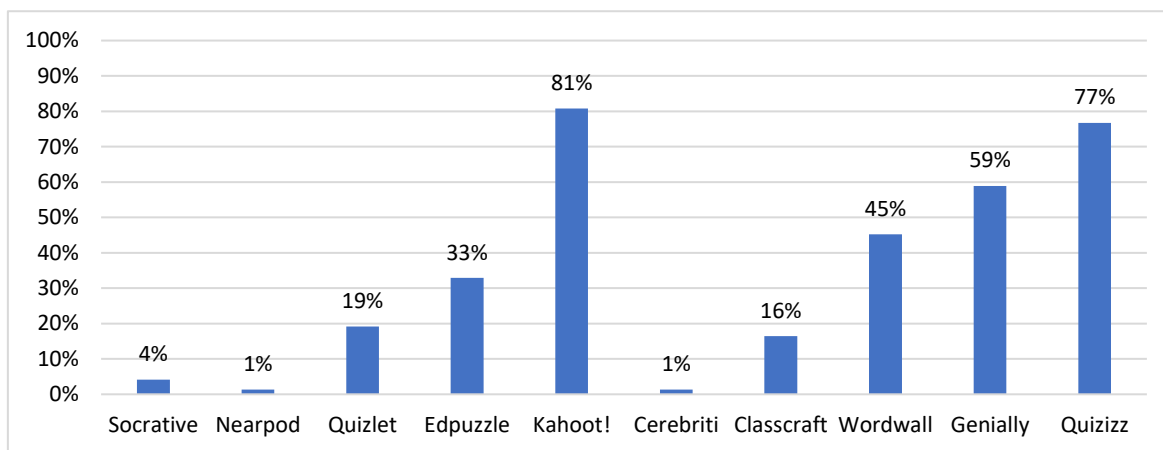


Se observó que el 89% de los estudiantes encuestados respondieron "verdadero" a la definición presentada, lo que indica que comprenden correctamente dicha definición. Por otro lado, el 11% de los estudiantes respondió "falso". Este resultado sugiere que algunos estudiantes no tienen una comprensión clara de los conceptos relacionados con la gamificación en el aula.

En cuanto a las preferencias de los estudiantes en relación con las herramientas de gamificación que el docente utiliza en las clases de Educación Cultural y Artística, los resultados a esta pregunta se muestran en la **Figura 9**, la cual sirvió para observar que los estudiantes han seleccionado las herramientas de gamificación que les parecen interesantes y generan motivación para aprender sobre el contenido de la asignatura.

Figura 9

Preferencias de los estudiantes en relación a las herramientas de gamificación utilizadas



Los resultados presentados se basan en el análisis de la muestra completa de encuestados, lo que representa el 100% de los estudiantes participantes. Como se puede observar las herramientas con mayor frecuencia que fueron seleccionadas por los estudiantes, fueron: Kahoot que se destaca con un 81% de elección, seguido por Quizizz con un 77%. Estos datos demuestran que estas dos herramientas resultan especialmente interesantes y generan un nivel significativo de motivación entre los estudiantes de octavo grado de educación general básica. Esto se atribuye a que ambas ofrecen una experiencia interactiva y competitiva, lo que atrae y estimula a los educandos.

Así mismo, se muestran las herramientas con menor frecuencia de elección, entre ellas se encuentran Nearpod y Cerebriti que obtuvieron un 1% de preferencia. Estos resultados indican que estas herramientas pueden ser menos conocidas o no generar el mismo nivel de interés y motivación en comparación con las herramientas más preferidas por los estudiantes.

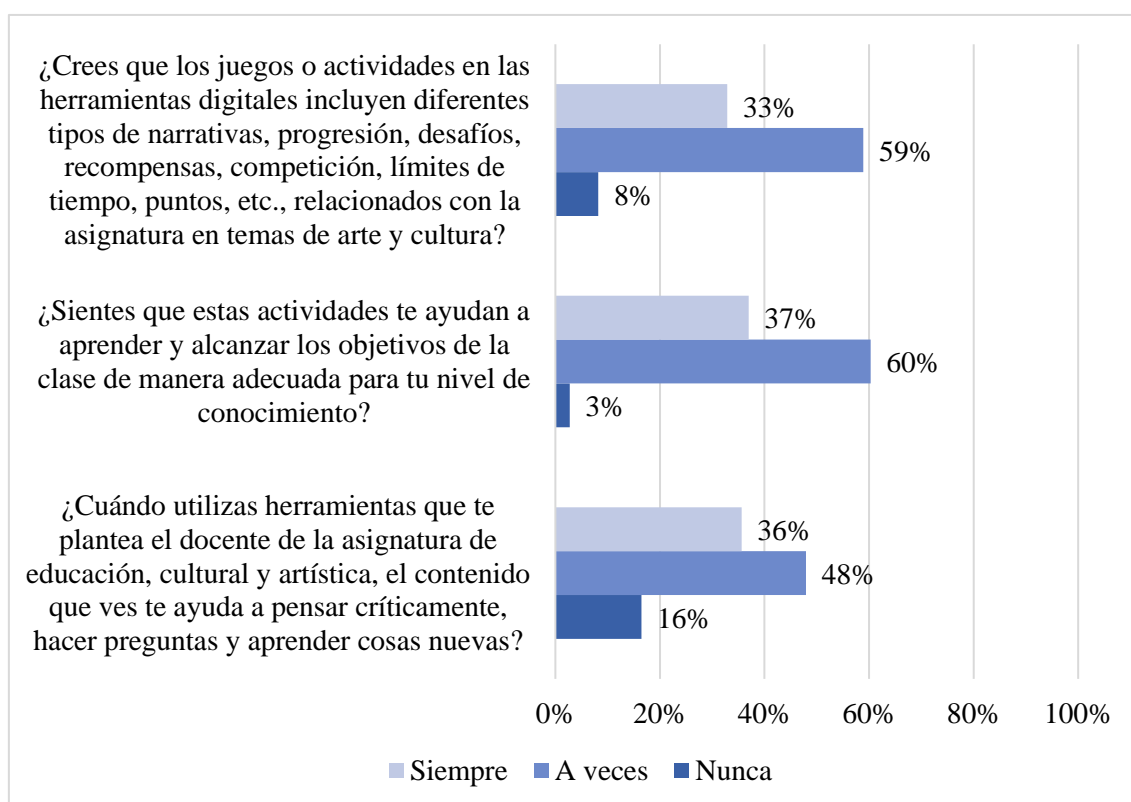
Por otra parte, el cuestionario incluyó una serie de preguntas relacionadas con cinco dimensiones que responden a los criterios de Motivación y Capacidad para generar aprendizaje, estas dimensiones son las siguientes: El contenido y los objetivos de la clase;

Experiencia emocional en el aula; Relación y comprensión del contenido; Motivación y el uso de herramientas de gamificación y, por último, la interacción y participación en clases.

Los resultados de las preguntas se distribuyeron en las diferentes dimensiones que se presentan en las **Figuras 10, 11, 12, 13 y 14**. Estas figuras facilitaron el análisis de los resultados de manera clara y concisa, brindando una representación visual de la información recopilada a través de estas dimensiones.

Figura 10

Dimensión 1. Relación con el contenido y objetivos de la clase.



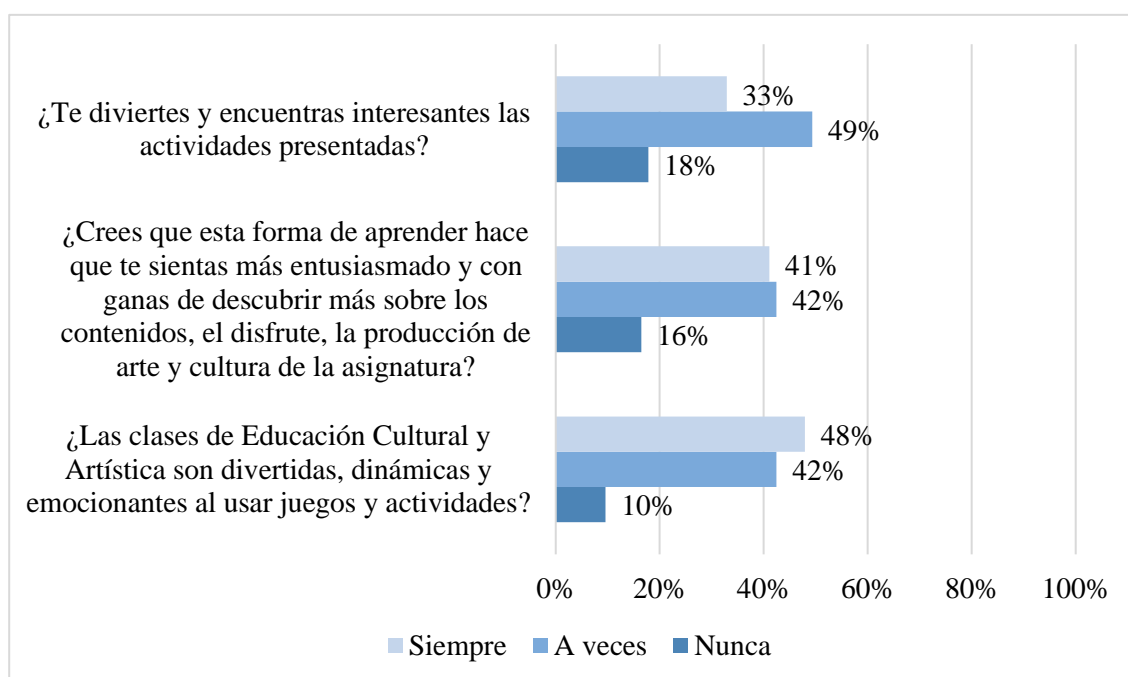
Se observó que, en relación a la inclusión de elementos como narrativas, progresión, desafíos, recompensas, competición, límites de tiempo y puntos en los juegos o actividades de las herramientas digitales relacionadas con arte y cultura, los estudiantes manifestaron sus diferentes percepciones. Un 33% de los estudiantes afirmó que “*Siempre*” encuentran estos elementos presentes en los juegos o actividades, mientras que un 59% indicó que los perciben “*A veces*”. Por otro lado, un 8% de los estudiantes respondió que “*Nunca*” consideran que estos elementos estén relacionados con la asignatura en temas de arte y cultura.

En cuanto a la ayuda de estas actividades para aprender y alcanzar los objetivos de la clase de manera adecuada para su nivel de conocimiento, el 37% de los estudiantes respondió que esto ocurre “*Siempre*”, el 60% indicó que sucede “*A veces*” y solo un 3% afirmó que “*Nunca*” siente que estas actividades sean útiles en este sentido.

Respecto al uso de herramientas propuestas por el docente de ECA y su impacto en el pensamiento crítico, la capacidad de hacer preguntas y el aprender cosas nuevas, los estudiantes expresaron sus opiniones. Se refleja que el 36% de los estudiantes afirmó que “*Siempre*” sienten que el contenido que ven les ayuda en estos aspectos. Por otro lado, el 48% de los estudiantes indicó que esto ocurre “*A veces*”, mientras que el 16% manifestó que “*Nunca*” considera que el contenido les ayude en estas habilidades.

Figura 11

Dimensión 2. Experiencia emocional en clase.



En relación a la diversión e interés generado por las actividades presentadas, los encuestados expresaron sus opiniones, donde el 33% de los estudiantes afirmaron que “*Siempre*” se divierte y encuentra interesantes las actividades presentadas. Por otro lado, el 49% indicó que “*A veces*” experimenta esta diversión e interés, mientras que un 18% manifestó que “*Nunca*” encuentra estas actividades divertidas e interesantes.

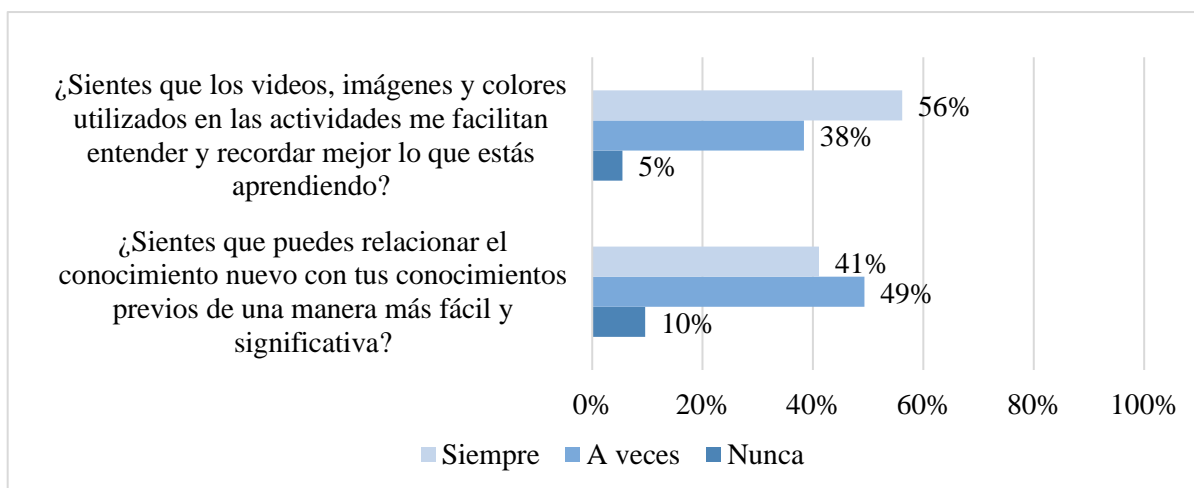
Por otra parte, la percepción de entusiasmo y las ganas de descubrir más sobre los contenidos, el disfrute, la producción del arte y cultura de la asignatura, generados por esta

forma de aprender, se observó que un 41% de los estudiantes afirmó sentirse “*Siempre*” más entusiasmados y con ganas de descubrir más sobre los contenidos, el disfrute y la producción de arte y cultura de la asignatura. Por otro lado, un 42% manifestó que “*A veces*” experimentan esta sensación de entusiasmo, mientras que un 16% manifestó que “*Nunca*” sienten este nivel de motivación.

En cuanto a la percepción de las clases de Educación, Cultural y Artística como divertidas, dinámicas y emocionantes al utilizar juegos y actividades, el 48% de los estudiantes manifestó que esto ocurre “*Siempre*”, el 42% respondió que sucede “*A veces*” y un 10% expresó que “*Nunca*” se siente así.

Figura 12

Dimensión 3. Relación y comprensión del contenido.



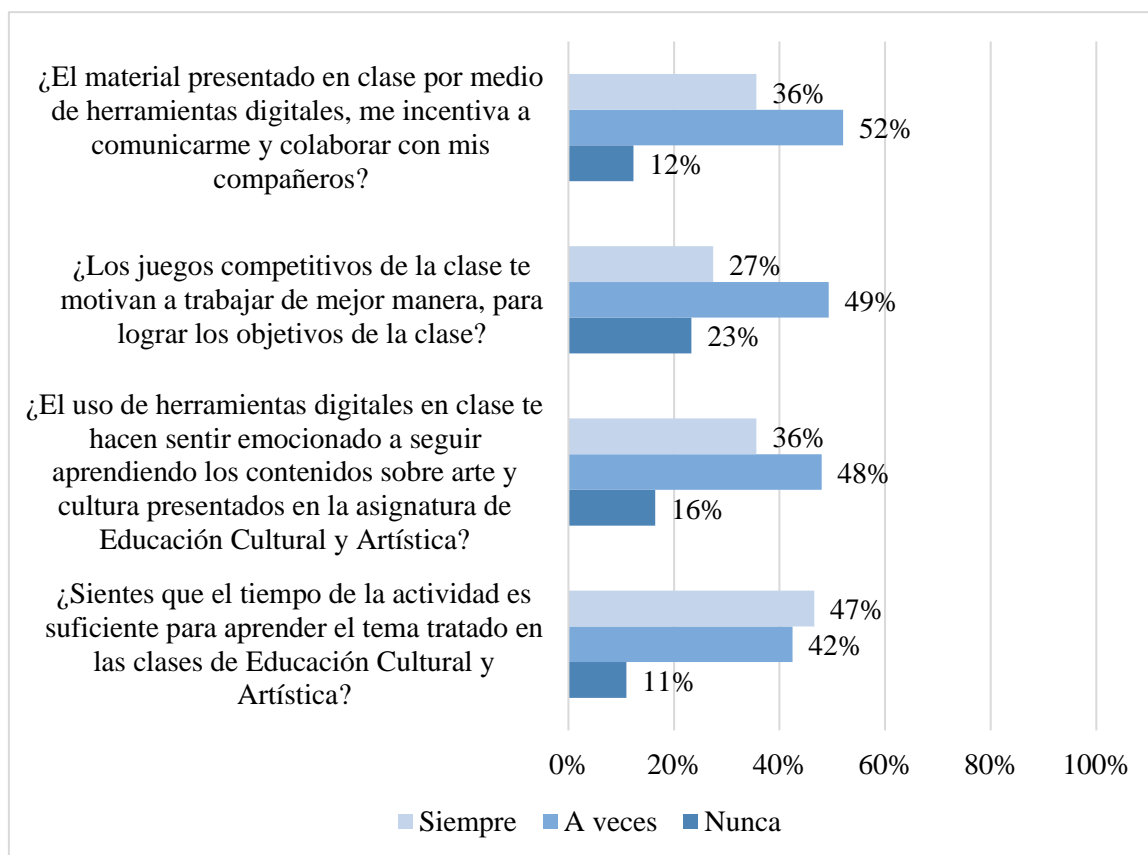
Se evidenció como resultado que, en relación a la utilización de recursos visuales como videos, imágenes y colores en las actividades, el 56% de los estudiantes afirmaron que “*Siempre*” sienten que estos recursos facilitan su comprensión y mejoran su capacidad de recordar lo que están aprendiendo. Por otro lado, el 38% indicó que “*A veces*” experimentan esta facilitación, mientras que el 5% restante manifestó que “*Nunca*” sienten que estos recursos les ayudan a entender y recordar mejor el contenido de las actividades.

De acuerdo con la pregunta sobre la capacidad de relacionar el conocimiento nuevo con los conocimientos previos, se observó que el 41% de los estudiantes afirmó sentir “*Siempre*” que pueden relacionar de manera más fácil y significativa el conocimiento nuevo con sus conocimientos previos. Por otro lado, el 49% indicó que esta facilidad de relación sucede “*A veces*”, mientras que el 10% restante manifestó que “*Nunca*” siente que pueda

establecer esta conexión de manera fácil y significativa entre el conocimiento nuevo y los conocimientos previos.

Figura 13

Dimensión 4. Motivación y uso de herramientas de gamificación.



En base a la pregunta sobre el incentivo a la comunicación y colaboración con los compañeros mediante el material presentado en clase a través de herramientas digitales, se observó que el 36% de los estudiantes afirmó que esto ocurre “*Siempre*”, el 52% respondió que sucede “*A veces*”, mientras que el 12% indicó que “*Nunca*” experimenta este estímulo.

En relación a la motivación que generan los juegos competitivos presentados en clase para trabajar de mejor manera, el 27% de los estudiantes manifestaron que “*Siempre*” se sienten motivados a trabajar de mejor manera a través de los juegos competitivos. Por otro lado, el 49% indicó que “*A veces*” experimenta esta motivación, mientras que un 23% manifestó que “*Nunca*” se siente motivado por los juegos competitivos para lograr los objetivos de la clase.

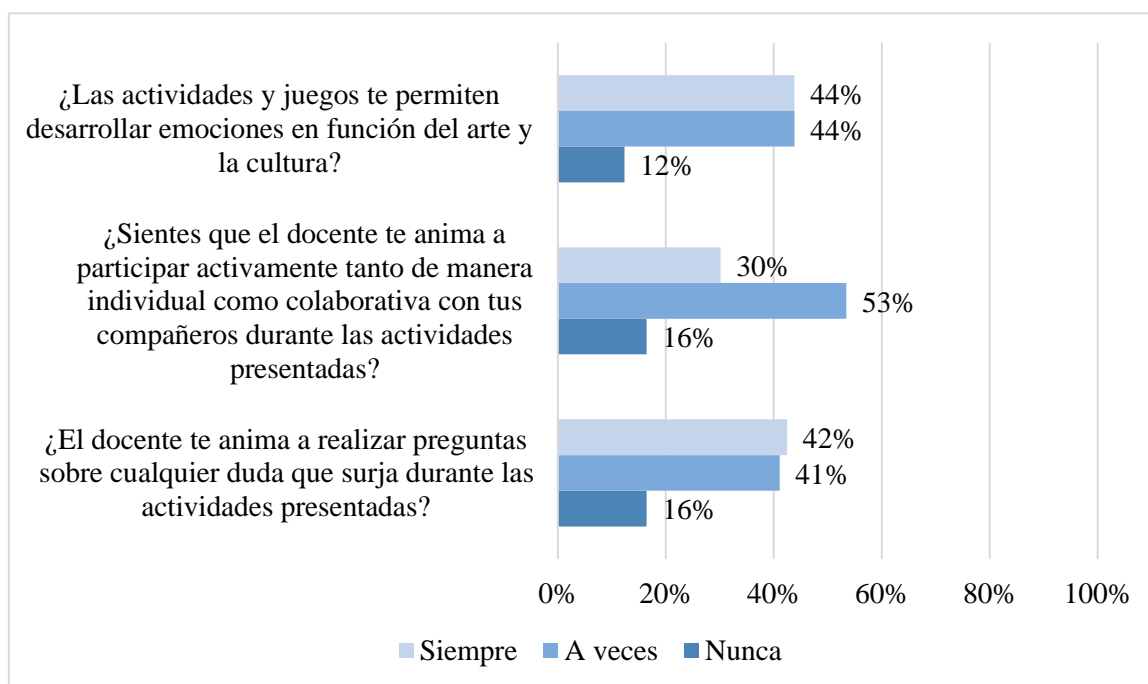
Con respecto al uso de herramientas digitales en clase y su impacto en la emoción de seguir aprendiendo sobre arte y cultura, se evidenció que, el 36% de los estudiantes afirmó

que “*Siempre*” se sienten emocionado a seguir aprendiendo los contenidos presentados en la asignatura de ECA, a través de las herramientas digitales. Por otro lado, el 48% indicó que “*A veces*” experimentan esta emoción, mientras que el 16% respondió que “*Nunca*” se sienten emocionado a seguir aprendiendo a través de estas herramientas digitales.

De acuerdo con la pregunta sobre la percepción del tiempo asignado para aprender el tema tratado en las clases de ECA, se observó que el 47% de los estudiantes afirmaron que “*Siempre*” sienten que el tiempo de la actividad es suficiente para aprender el tema. Por otro lado, el 42% indicó que esto ocurre “*A veces*”, mientras que el 11% manifestó que “*Nunca*” considera que el tiempo asignado es suficiente.

Figura 14

Dimensión 5. Interacción y participación en clase.



Respecto al desarrollo de emociones en función del arte y la cultura a través de las actividades y juegos, se observó que el 44% de los estudiantes afirmó que “*Siempre*” sienten que estas actividades y juegos les permiten desarrollar emociones en función del arte y la cultura. Del mismo modo, el 44% “*A veces*” experimenta estas emociones, mientras que el 12% respondió que “*Nunca*” siente que pueda desarrollar emociones en función del arte y la cultura a través de estas actividades y juegos.

En relación a la pregunta sobre si el docente anima a los estudiantes a participar activamente de manera individual como colaborativa, durante las actividades presentadas.

Se evidenció que el 30% de los encuestados manifestaron sentirse “*Siempre*” animados por el docente a participar activamente, mientras que el 53% indicó que “*A veces*” el docente los anima a participar. Sin embargo, el 16% de los estudiantes señaló que “*Nunca*” se siente animado por el docente para participar de manera activa tanto de manera individual como colaborativa con sus compañeros durante las actividades presentadas.

Del mismo modo, en cuanto a la pregunta sobre si el docente anima a los estudiantes a realizar preguntas sobre cualquier duda que surja durante la actividad gamificada, se obtuvo que el 42% de los estudiantes afirmaron que el docente “*Siempre*” los anima a plantear preguntas, mientras que el 41% señaló que este estímulo ocurre “*A veces*”. Por otro lado, el 16% restante indicó que “*Nunca*” se siente animado por el docente para plantear preguntas sobre las actividades presentadas.

Estos resultados demuestran la utilización de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza- aprendizaje, donde se observó que la mayoría de los estudiantes encuentran las actividades de gamificación útiles para aprender y alcanzar los objetivos de la clase de acuerdo a su nivel de conocimiento. También se observa que sienten entusiasmo y ganas de descubrir más sobre los contenidos de arte y cultura a través de esta forma de aprendizaje gamificado. Además, la utilización de herramientas digitales en clase estimula la diversión, el interés, la comunicación y la colaboración entre los compañeros.

Los datos obtenidos reflejaron que el docente promueve diferentes herramientas en el aula, pero hay una diferencia en la aceptación por parte de los estudiantes, por lo cual, las herramientas de gamificación como Kahoot y Quizizz, demuestran ser interesantes y generadoras de motivación para los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En este sentido, es importante considerar estos resultados para optimizar el uso de estas herramientas y maximizar su impacto en el estímulo de la motivación y el compromiso de los estudiantes en el ámbito educativo.

7. Discusión

En el marco de la presente investigación, se evidencia que la metodología utilizada resultó apropiada para abordar y dar respuesta a los objetivos planteados. Es así que, se inició detallando de lo específico a lo general.

En relación al primer objetivo específico, los resultados revelan que si se pudo identificar las estrategias de gamificación que aportan a la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje esto por medio de los elementos de la gamificación y las características de motivación tomando como base el criterio de la Norma INTEF UNE 71362:2020, donde se observa que 13 de los 29 elementos tienen un mayor impacto motivacional en el diseño y estructura de una estrategia de gamificación.

Concordando con los autores como Gallego et al. (2014) quienes sostienen que, la gamificación se refiere a la implementación de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el objetivo de transmitir un mensaje, contenidos específicos o modificar conductas. Todo esto se lleva a cabo a través de una experiencia lúdica que fomente la motivación, el compromiso y la diversión. También se concuerda con Villalustre y del Moral (2015), quienes indican que la estrategia de gamificación es un elemento que a través de la utilización de mecánicas de juego se incrementa la motivación y nivel de satisfacción en los estudiantes. Así mismo, Oliva (2016) afirma que, la implementación de una dinámica gamificada en el aula puede ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, se da respuesta a la segunda pregunta sobre ¿Qué instrumentos se utilizan para identificar la motivación de los estudiantes con respecto a las estrategias de la gamificación que se presentan en el aula?, se tomó como punto de partida el instrumento de la Norma INTEF UNE 71362:2020. El cual fue adaptado considerando los criterios de Motivación y Capacidad para generar aprendizaje, alineados con las estrategias gamificadas que promueven la motivación y las herramientas de gamificación identificadas en el primer objetivo. Así, se establecieron instrumentos tanto para el docente como para los estudiantes, con el fin de identificar la motivación de los estudiantes frente a las estrategias de gamificación utilizadas en el área de ECA.

Este resultado coincide con investigaciones previas realizadas por INTEF (2020), las cuales establecen directrices y criterios para evaluar recursos educativos, siguiendo prácticas y estándares de calidad en la selección de los recursos adecuados para el entorno educativo.

En este sentido, estos resultados se complementan con la tercera interrogante específica de la investigación de ¿Cómo diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación del proceso de enseñanza- aprendizaje? Se responde desde los resultados obtenidos de los instrumentos, indicando que, a través del cuestionario del estudiante mediante las 5 dimensiones sobre “Motivación y Capacidad para generar aprendizaje”, se refleja que los estudiantes encuentran a las actividades gamificadas útiles para aprender y alcanzar los objetivos de clase, sintiéndose entusiasmados por descubrir más sobre los contenidos de la asignatura, mediante la utilización de herramientas digitales en clase, se estimula la diversión, el interés, la comunicación y colaboración entre los estudiantes.

Presentando coherencia con las investigaciones previas realizadas por San Andrés et al. (2021) y Sánchez (2019) quienes enfatizan que la gamificación como estrategia de motivación mejora significativamente el interés de los estudiantes por la asignatura, permitiéndoles sentirse protagonistas del proceso de aprendizaje. Además, esta metodología fomenta el compromiso con su propio desarrollo académico, promueve la competitividad, eficiencia y aumenta el interés en el aprendizaje, brindándoles nuevas oportunidades para involucrarse con los contenidos de la asignatura de una manera lúdica y atractiva. También se concuerda con Gamero (2022) que indica que la implementación de la gamificación en el aula, mejora la motivación de los estudiantes, puesto que demuestran felicidad y expresan alegría al momento de realizar las actividades.

Además, con respecto a las herramientas de gamificación utilizadas en las clases de Educación, Cultural y Artística, se identificó que el docente utiliza varias herramientas digitales, pero solo dos de ellas resultan ser más interesantes para los estudiantes, las cuales les generan mayor motivación por aprender sobre los contenidos de ECA. Estas dos herramientas son Kahoot y Quizizz. Este hallazgo es similar con los resultados obtenidos en la investigación de Nogales (2022), quien destaca que trabajar con las dos herramientas antes mencionadas motivan a los estudiantes y aumenta sus ganas por seguir aprendiendo, mejorando su interacción en el aula.

Para finalizar, el éxito del uso de las estrategias de gamificación depende de cómo el docente las implemente en el contexto educativo, considerando los elementos de gamificación que posee cada herramienta digital. Este resultado concuerda con San Andrés et al. (2021), quienes corroboran que al momento de realizar actividades gamificadas, se debe considerar los principios del diseño, así como las mecánicas involucradas dentro del proceso gamificado, de eso dependerá el éxito de la estrategia para alcanzar los objetivos establecidos. Donde el autor Gaspar (2021) manifiesta que, al diseñar una estrategia de gamificación no es necesario tomar todos los elementos que se muestran, sino que se pueden elegir de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar.

8. Conclusiones

- El análisis realizado confirma que el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en el área de ECA ha sido efectivo ya que las estrategias de gamificación que poseen las herramientas digitales en el aula, estimulan la diversión, el interés, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes. Donde se destaca que, entre las diversas herramientas de gamificación utilizadas por el docente, Kahoot y Quizizz se caracterizan por ser interesantes y generadoras de motivación para los estudiantes, quienes muestran entusiasmo y deseos de explorar más sobre los contenidos de arte y cultura a través de estas herramientas que cumplen con los objetivos de aprendizaje de la asignatura.
- Se han identificado las principales estrategias de gamificación que mejoran la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes en edad escolar. Estas estrategias se encuentran asociadas a las características de motivación delineadas por la Norma INTEF UNE 71362:2020. De este modo, el proceso educativo adquiere una dinámica más activa, donde los estudiantes interactúan de manera más participativa con el docente, contribuyendo así a la formación de un perfil de salida mejorado.
- Se desarrollaron dos instrumentos con el objetivo de identificar la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, los cuales fueron adaptados de acuerdo a la guía de criterios de la Norma INTEF UNE 71362:2020 y se diseñaron específicamente para el docente del área de Educación Cultural y Artística, así como para los estudiantes. La elaboración de estos instrumentos desempeñó un papel esencial, ya que fueron el punto de partida para recopilar información relevante sobre la motivación de los estudiantes en relación a las estrategias de gamificación aplicadas en el aula.
- Al diagnosticar el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Loja, los resultados de las encuestas revelaron que los estudiantes experimentan diversos niveles de motivación al interactuar con las herramientas digitales utilizadas por el docente. Lo que demuestra que la

gamificación actúa como un catalizador para estimular la participación y el interés de los estudiantes, redefiniendo la forma en como ellos adquieren conocimientos a través de las dinámicas de juego que esta estrategia proporciona.

9. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes exploren y evalúen cada uno de los elementos de gamificación presentes en las herramientas digitales que dan paso a las estrategias gamificadas en el aula, de manera que puedan diseñar actividades que maximicen el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, asegurando un ambiente motivador y enriquecedor para el desarrollo de sus habilidades y conocimientos.
- Considerando la importancia de recopilar información continua y precisa sobre la motivación de los estudiantes en relación con las estrategias de gamificación, se recomienda la utilización sistemática de los instrumentos adaptados para evaluar la motivación de los estudiantes frente a las estrategias de gamificación, con la finalidad de realizar un análisis periódico de los resultados obtenidos no solo para evaluar la eficacia de estas estrategias, sino también para ajustar y personalizar las prácticas pedagógicas según las necesidades y preferencias específicas de los estudiantes, lo que permitirá una mejora constante en el diseño e implementación de estrategias motivacionales, creando un ambiente educativo más participativo y estimulante.
- Se recomienda que los educadores continúen integrando y adaptando estrategias de gamificación en sus métodos de enseñanza y a su vez mantengan una exploración constante de nuevas herramientas digitales y enfoques de gamificación que puedan enriquecer aún más el proceso de aprendizaje, puesto que esta retroalimentación continua y la disposición para innovar contribuirán a la motivación y participación de los estudiantes en el aula.

10. Bibliografía

- Amores, A. (2020). Las Nuevas Tecnologías como factor de motivación. *Revista digital docente*, (16), 56-61 <https://www.campuseducacion.com/revista-digital-docente/numeros/16/files/assets/basic-html/page-1.html>
- Biel, L., y García, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Bisquerra, R. (s.f.). Competencia Social. *Red Internacional de Educación Emocional y Bienestar*. <https://www.rafaelbisquerra.com/competencias-emocionales/competencia-social/#:~:text=La%20competencia%20social%20es%20la,competencia%20social%20son%20las%20siguientes>
- Blas, J. (2019). *Didactia*. Gamificación en el aula: <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrás, O. (2015). *Universidad Politécnica de Madrid*. Fundamentos de la Gamificación: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Brooks. (2014). *El rol del maestro*. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/328/1/RECOPIIACI%C3%93NMEMORIAS.pdf>
- Cedeño, M. (2018). *Uso de material didáctico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje de ortografía* [Trabajo de Titulación, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí] Repositorio ULEAM. <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/2989/1/ULEAM-PRIM-0065.pdf>
- Choez, P. (2022). *Rol de la motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje mediada por los e-learning y las TICS* [Trabajo de Titulación, Universidad Politecnica Salesiana de Ecuador] Dspace UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22154/1/UPS-GT003668.pdf>
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L., y Pérez, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *Universidad de Europa*. <https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750>

- Díaz, F., y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para aprendizaje significativo*.
http://prepatlajomulco.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_de_aprendizaje.pdf
- Echegaray, M. (2022). La importancia de los medios audiovisuales en la educación. *Universidad Continental*.
<https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/importancia-de-los-medios-audiovisuales-en-la-educacion/notas-destacadas/#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20estos%2C%20nos,en%20las%20experiencias%20de%20aprendizaje>
- Flores, E., y Fernández, A. (2019). Estrategias de aprendizaje mediadas por tecnología para el aprendizaje significativo. *Revista de Tecnología y Educación*, 3(10), 18-28.
<https://doi.org/10.35429/JTAE.2019.10.3.18.28>
- Gallego, F., Molina, R., y Llorens, F. (2014, del 1 al 9 de julio). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje [conferencia]. *Comunicación presentada en las XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI)*. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante.
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicion%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicion%CC%81n).pdf)
- Gamero, W. (2022). *La Gamificación como Estrategia para Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes* [Trabajo de Grado, Universidad Autónoma de Bucaramanga] Repositorio UNAB.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1
- García, A. (2017). Serious games y Gamificación, ¿En qué se diferencian?. *Gestazion*.
<https://blog.gestazion.com/serious-games-y-gamificaci%C3%B3n>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Revista Horizontes*, 27 (1) 33-40.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>
- Gobierno de Canarias. (2021). Introducción a la Educación Artística. *Gobiernos de Canarias*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceipprofesorcarloscasmun>

- [oz/wp-content/uploads/sites/588/2021/03/educacion-artistica.pdf](https://wp-content/uploads/sites/588/2021/03/educacion-artistica.pdf)
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22 (38), 13-14. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/empresa/article/view/6939/7679>
- Google maps (2023). [Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, Loja]. <https://www.google.com.ec/maps/search/unidad+educativa+particular+santa+mariana+de+jesus+loja/@-4.000215,-79.205224,16.4z/data=!5m1!1e4?hl=es&entry=ttu>
- Gordillo, S., Washima, Z., y Enríquez, J. (2019). Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 2 (5)207- 209. <https://www.eumed.net/rev/reca/enero-20/formacion-educadores.html>
- Grau, J. (16 de octubre de 2016). La diferencia entre gamificación y serious game. *Prisma*. <https://beprisma.com/la-diferencia-entre-gamificacion-y-serious-game/>
- Guerrero, J. (15 de diciembre de 2019). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje?. *Docentes al Día*. <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación [INTEF]. (2020). Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. *Gobierno de España*. <https://intef.es/formacion/educacion-digital-de-calidad/une-71362/>
- Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. *Cursos Femxa*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marín, F., Inciarte, A., Fernández, H., y Pitre, R. (2017). Estrategias de las Instituciones de Educación Superior para la Integración de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de la Innovación en los Procesos de Enseñanza. Un Estudio en el Distrito de Barranquilla. *Formación Universitaria*, 10(6), 29-37. <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373554030004.pdf>
- Márquez, M., y Abundez, M. (2015). La motivación en el aula: estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2015/01/motivacion-aula.html>

- Ministerio de Educación. (2016). Educación Cultural y Artística. *Ministerio de Educación*. [Archivo PDF]. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf
- Ministerio de Educación. (2021). Pasa la voz, *Ministerio de Educación*. [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>
- Montagud, N. (2020). Estrategias de enseñanza: qué son, tipos y ejemplos. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-ensenanza>
- Mota, L. (2022). Qué elementos son esenciales para diseñar materiales de aprendizaje atractivos. *IDESAA*. <https://idesaa.edu.mx/blog/que-elementos-son-esenciales-para-disenar-materiales-de-aprendizaje-atractivos/>
- Dalmases, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *Universidad de Alcalá*, (4), 1-74. https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_eleando_2017_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Nogales, D. (2022). *Kahoot y Quizizz en el proceso de enseñanza aprendizaje de Química* [Trabajo de titulación, Universidad Central del Ecuador] *Repositorio UCE*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29947/1/UCE-FIL-CPO-NOGALES%20DORIS.pdf>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Reflexión*, (44), 29-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Orozco, C. (2021). Motivación Qué es, Ejemplos. *Guía del Empresario*. <https://guiadelempresario.com/administracion/motivacion/>
- Parra , E., Segura , A., Vásquez, E., y López, E. (2020). *Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje*. Universidade Federal de Minas Gerais, 13(3), 278-293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

- Pérez, I. (2017). *Estrategias para implementar las TIC en el aula de clase como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica*. Organización de los estados americanos. [Archivo PDF]. <https://recursos.educoas.org/publicaciones/estrategias-para-implementar-las-tic-en-el-aula-de-clase-como-herramientas>
- Piñon, E. (2020). La importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje. *Lirmi*. <https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- San Andrés, E., San Andrés, E., y Pazmiño, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del Conocimiento*, 6(2), 670-685. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:jY5V2ccuU_IJ:https://podelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2303/4653&cd=9&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación. *Docentes 2.0 Tecnológica Educativa*, 7(2), 96-105. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Sellan, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias Educativas*, 2(1), 3. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/3821587003.pdf>
- Serrano, I. (2021). *La gamificación como herramienta para reforzar la motivación* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Zaragoza] Archivo Digital. <https://zaguan.unizar.es/record/106350/files/TAZ-TFG-2021-2896.pdf>
- Simbaña, J. (2018). *Innovación Educativa: Gamificación del proceso educativo de los niños de 3-5 años mediante un aplicativo web que mide las destrezas* [Trabajo de Titulación, Tecnológico Superior Cordillera] Repositorio Cordillera. <https://www.dspace.cordillera.edu.ec/items/7b90fc6d-c77f-4919-9a67-24781ef29e64>

- Tassinari, M. (2017). La autonomía del estudiante y el rol del profesorado. *Goethe Institut*.
<https://www.goethe.de/ins/uy/es/kul/mag/20979682.html#:~:text=La%20autonom%C3%ADa%20puede%20definirse%20como,para%20aprender%20por%20cuenta%20propia>
- Universidad Internacional de la Rioja UNIR [UNIR]. (2020, 17 de julio). Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar. <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>
- Valero, J. (2018). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias* [Trabajo de Fin de Grado, Universitat de les Illes Balears] Repositorio UIB.
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villalustre, L., y del Moral, E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education* (27). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495903>
- Vivar, M. (2013). *La motivación para el aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en el área de Inglés de los estudiantes de primer grado de educación secundaria* [Tesis de Maestría, Universidad de Piura] Repositorio institucional PIRHUA. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/96d6fda5-008b-48db-9c63-2ceba0936ba1/content>
- Zambrano, A., Lucas, M., Lucas, A., y Luque, K. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

11. Anexos

Anexo 1. Solicitud de pertinencia.



Memorando No.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-073-M

Loja, 17 de marzo de 2023

PARA: Señora Ingeniera
Lucía Margarita Figueroa Robles, Mg. Sc.
**DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE
LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA.**

ASUNTO: Informe de Estructura y Coherencia

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, con la finalidad de poner en su conocimiento el proyecto de Investigación de Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de noveno grado de educación general básica paralelo "C" de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús en el año lectivo 2022-2023.**, de la aspirante Señorita **Samira Claribel Garcés Ludeña**, alumna del octavo ciclo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Titulación Licenciada en Pedagogía de la Informática.

Por lo anteriormente expuesto, con base a la distribución de líneas de investigación de la carrera y de carga horaria semanal de actividades AD9, asignada a usted en el periodo académico Abril - Septiembre 2023; me permito solicitarle de la manera más comedida se digno emitir el informe de Estructura y Coherencia del mencionado proyecto, tal pedido lo formulo en virtud del Art. 225 del Reglamento del Régimen Académico de nuestra Universidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida

Atentamente;



Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA
Y PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA.**

C.c. archivo CIE/Samira Claribel Garcés Ludeña

MLLJ/msmut

NOTA: ADJUNTO PROYECTO

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 – 252 Ext. 101: 2547-200

direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

Anexo 2. Oficio de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 31 de marzo de 2023

Magíster,
Milton Leonardo Labanda Jaramillo
DIRECTOR DE LAS CARRERAS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA Y PEDAGOGÍA DE LAS
CIENCIAS EXPERIMENTALES LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA,
FEAC - UNL

En su despacho.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, en atención al Memorando No: UNL-FEAC-CPCEI-2023-073-M fechado el 17 de marzo de 2023, y en cumplimiento de lo estipulado en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, remito a usted el presente **informe de estructura, coherencia y pertinencia** del proyecto de investigación elaborado por la estudiante Samira Claribel Garcés Ludeña de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Pedagogía de la Informática, para la realización de su trabajo de integración curricular.

En el proyecto titulado **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de noveno grado de educación general básica paralelo "C" de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús en el año lectivo 2022-2023.**, realizadas las observaciones que constan en el anexo 1, se ha constatado lo siguiente:

1. En lo referente a **estructura**, el trabajo desarrolla adecuadamente todos los elementos exigidos en el Art. 226 del reglamento mencionado y normas de redacción científica, luego de las debidas correcciones, se determina un pequeño cambio en el título del proyecto, por tanto quedaría de la siguiente manera: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**; con estas modificaciones, se establece con objetividad, que el documento está estructurado de acuerdo a la normatividad vigente.
2. Guarda **coherencia** entre su título, problemática, objetivos, metodología y demás componentes, que se articulan de manera lógica y operativa. Además, de acuerdo a lo establecido en el reglamento mencionado.
3. El proyecto se encuentra enmarcado en la(s) línea(s) de investigación: Informática, Currículo y Recursos Educativos Abiertos. Así mismo, la problemática y justificación planteadas en el proyecto permiten constatar su **pertinencia**.

Por lo antes puntualizado, el proyecto en tratamiento **cumple con la estructura requerida, tiene coherencia interna, se enmarca en las líneas de investigación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Licenciatura en Pedagogía de la Informática de la FEAC y se constata su pertinencia.**

Sin más que añadir, agradezco su atención. Atentamente,

Mgs. Lucia Margarita Figueroa Robles
Docente - FEAC - UNL
lucia.figueroa@unl.edu.ec - Cel. 0994474960

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia - Loja - Ecuador
072 - 54 7234



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Anexo 1.
Observaciones realizadas y enmendadas en el proyecto

	Componente	Observación
Estructura	1. Título	El título cambia por: Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.
	2. Problema de investigación	Se realizan pequeñas correcciones en las preguntas de la problemática
	3. Objetivos	Se contrastan los objetivos acordes a la temática establecida
	4. Justificación	Se adicionó dos párrafos sobre las investigaciones de la gamificación en lo internacional y local.
	5. Marco teórico	Se agregan dos apartados en marco teórico sobre gamificación y motivación/ gamificación en la asignatura de educación cultural y artística.
	6. Metodología	
	7. Cronograma	Se actualiza el cronograma
	8. Presupuesto y financiamiento	
	9. Bibliografía	
	10. Anexos.	
Coherencia	Coherencia entre sus componentes (título, problema, objetivos, metodología y otros)	Se consolida la información en estos componentes.
	Incluye desarrollo de producto artístico	
Pertinencia	Correspondencia con una o más líneas de investigación de la carrera.	Corresponde a la línea de investigación Informática, Currículo y Recursos Educativos Abiertos.
	La problemática y justificación del proyecto permiten constatar su pertinencia	Si establece la pertinencia al ser temáticas vigentes.
Adicionales	Ortografía	Se corrigen algunos errores ortográficos.
	Redacción	Se revisa la sintaxis.
	Formato / Normas de referencia y citación	

Anexo 3. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular.



Memorando Nro.: UNL-FEAC-CPCEI-2023-134-M

Loja, 11 de abril de 2023

PARA: Señor Licenciado
Marlon Alexander Maldonado González, Mg. Sc.
Docente Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ASUNTO: Designación Director Trabajo de Integración Curricular

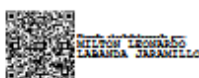
De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo y augurio de éxitos en todas las actividades académicas que viene desarrollando.

En calidad de Director de la Carrera y de conformidad a lo que establece el **Art. 228** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, se lo designa a usted como Director del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**, perteneciente a la aspirante a Licenciada en Pedagogía de la Informática: **SAMIRA CLARIBEL GARCÉS LUDEÑA**

Particular que pongo en su conocimiento para los fines consiguientes.

Atentamente,



Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**

C.c. **Estudiante Samira Claribel Garcés Ludeña**
Archivo EXPEDIENTES
Archivo CIE
MLLJ/mamut

ADJUNTO EL TRABAJO

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 – 252 Ext. 101: 2547-200
direccion.cie@unl.edu.ec / secretaria.cie@unl.edu.ec 2545640

Anexo 4. Autorización para elaborar el Proyecto de Investigación.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Carrera de
Informática
Educativa

Carrera de
Pedagogía de las Ciencias
Experimentales

Of. No. UNL-FEAC-CPCEI-2023-065-OF

Loja, 13 de marzo de 2023

PARA: Hna.
Dina María Orellana, Mg. Sc
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"SANTA MARIANA DE JESÚS"**

ASUNTO: Autorización para elaborar Proyecto de Investigación

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y a la vez exponerle y solicitarle lo siguiente:

Uno de los objetivos de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática señalados en su Plan de Estudios es: Vincular al Estudiante con los futuros escenarios de desempeño laboral en el medio educativo, así como promover y potenciar la integración de recursos digitales en una red de contextos de aula o a lo interno de las instituciones educativas.

Por ello, cúmpleme solicitarle, comedidamente, se sirva autorizar a la señorita **Samira Claribel Garcés Ludeña**, estudiante del séptimo ciclo de la carrera pueda obtener en la Institución de su acertada dirección la información necesaria para elaborar el Proyecto de Investigación: **Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023.**

Indicando que se trabajará en la asignatura de Educación Cultural y Artística perteneciente al área de Ciencias Sociales.

Le agradezco de antemano su favorable atención a la presente y hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de consideración distinguidos.

Atentamente,

Milton Leonardo Labanda Jaramillo, Ms.
**DIRECTOR DE LAS CARRERAS INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**
C.c. Archivo
M.L.L.jmamut

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
SANTA MARIANA DE JESÚS
26/03/2023
SECRETARÍA - RECTORADO

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconí Espinosa" Casilla letra "S"

Anexo 5. Análisis detallado de los elementos de la gamificación y las características de motivación.

Estrategia de gamificación	Elementos del Criterio 6. Motivación				
	Vinculación e integración	Clarificar la experiencia	Atractivo	Provocador	Retroalimentado
Restricciones	Las restricciones en un juego pueden estar relacionadas con situaciones o elementos de la vida real, lo que permite a los jugadores experimentar desafíos similares a los que podrían enfrentar en la vida cotidiana.	Los jugadores a menudo se sienten atraídos por los desafíos de los niveles más altos. Esto fomenta el desarrollo de la autonomía, ya que los jugadores deben tomar decisiones estratégicas y asumir la responsabilidad de sus acciones dentro de los niveles establecidos.			
Emociones	Las emociones generadas durante el juego pueden estar relacionadas con la felicidad y las vivencias del estudiante, y estas pueden despertar sentimientos y emociones afectivas que son relevantes y significativas para su experiencia personal.		Las emociones pueden ser una fuente de atracción para los estudiantes. Si el juego genera emociones positivas, como diversión, emoción o satisfacción, puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia el recurso educativo.	A través de elementos de gamificación que generan emociones, se puede crear una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva. La incorporación de elementos emocionales novedosos y creativos en el juego puede despertar el interés y la participación del estudiante.	Las emociones pueden desempeñar un papel importante en las interacciones sociales. Si el juego fomenta la competencia entre los estudiantes, las emociones relacionadas con la felicidad y la superación pueden incrementar la competencia social y promover el desarrollo de habilidades.
Narrativa	La narrativa en el juego puede estar diseñada de manera que se relacione directamente con la realidad y las vivencias del estudiante. Al incorporar historias con temas que sean relevantes y significativas para su experiencia personal, se logra una mayor vinculación emocional con el recurso educativo.	Una narrativa interesante y bien diseñada puede generar interés, suspense y curiosidad en los estudiantes, lo cual los motiva a participar y explorar más a fondo el juego. La narrativa en actividades de aprendizaje, y los mantiene comprometidos con la experiencia de aprendizaje.		La incorporación de una narrativa en el juego puede ser considerada como una estrategia innovadora, ya que brinda una estructura a un hilo conductor que involucra a los estudiantes de manera activa. La narrativa motivada y creativa puede despertar la curiosidad y motivarlos a participar y avanzar en el juego.	Una narrativa bien construida puede fomentar la competencia entre los estudiantes, ya sea a través de desafíos individuales o en equipo. Al establecer una historia con objetivos claros y desafíos, se crea un ambiente propicio para la interacción social, la colaboración y la resolución de problemas entre los participantes.
Relaciones	Las interacciones sociales y colaborativas que se fomentan a través de las relaciones en el juego pueden contribuir a la motivación del estudiante con la experiencia. Al permitir la formación de vínculos con otros jugadores, se crea un entorno que refuerza las relaciones del entorno real del estudiante, lo que aumenta la relevancia y el significado de la experiencia.	Las relaciones en el juego pueden promover la autonomía del estudiante al darle la oportunidad de tomar decisiones y trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. A través de la interacción con otros jugadores, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y toma de decisiones autónomas.	Las relaciones en el juego pueden agregar un elemento de diversión y emoción, lo que hace que la experiencia sea más atractiva para los estudiantes. La competencia o cooperación con otros jugadores puede generar entusiasmo y motivación adicional para participar en el juego y superar desafíos.		Las relaciones en el juego brindan oportunidades para que los estudiantes interactúen y trabajen con otros jugadores. Al establecer un desafío y objetivos comunes, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la competencia saludable.
Progresión	La progresión en el juego puede estar diseñada de tal manera que refleje la experiencia de los estudiantes al avanzar y superar desafíos en diferentes etapas. Esto crea un sentido de avance y logro que está vinculado a su propia experiencia de aprendizaje.	La progresión en el juego permite a los estudiantes asumir un papel activo en su aprendizaje al establecer metas y trabajar para alcanzarlas. Al medir que avanzan y progresan en el juego, adquieren mayor autonomía y responsabilidad en su proceso de aprendizaje.	La progresión en el juego, a través de la superación de niveles, desbloqueo de contenido o adquisición de logros, puede generar un sentido de emoción y satisfacción hacia el juego. Los estudiantes se sienten motivados a seguir participando y avanzando en el juego para experimentar nuevas etapas y alcanzar nuevas metas.	Si se relaciona con el ritmo adecuado, ya que implica un avance gradual y sistemático que los jugadores experimentan en el juego, proporcionando desafíos apropiados para su nivel de habilidad.	La progresión en el juego puede fomentar la competencia social al comparar el progreso y los logros con otros jugadores. Los estudiantes pueden sentirse motivados a superar a sus compañeros y alcanzar un mayor nivel de competencia, lo que estimula la interacción y la colaboración dentro del juego.
Colaboración	La colaboración en el juego fomenta la interacción entre los estudiantes, lo cual está relacionado con su experiencia social y su capacidad para trabajar en equipo. Los recursos educativos gamificados que promueven la colaboración permiten a los estudiantes conectar sus experiencias individuales con las de sus compañeros, generando un sentido de pertenencia y empatía en su aprendizaje.	La colaboración en el juego promueve la autonomía al permitir que los estudiantes asuman roles y responsabilidades dentro de un equipo. Al trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, los estudiantes tienen la oportunidad de tomar decisiones y contribuir con sus habilidades individuales, lo que fortalece su autonomía y sentido de agencia en el aprendizaje.	La colaboración en el juego puede ser atractiva para los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de interactuar y trabajar en equipo con sus compañeros. La posibilidad de recibir ayuda y jugar juntos de manera conjunta crea un ambiente dinámico y emocionante, generando interés y motivación en los estudiantes.	La colaboración en un juego fomenta la innovación al fomentar la generación de ideas y soluciones creativas en equipo. Los jugadores pueden combinar sus habilidades y perspectivas únicas para encontrar enfoques innovadores y efectivos para superar desafíos.	La colaboración en un juego implica comunicación y coordinación efectiva entre los miembros del equipo, manteniendo un equilibrio entre la velocidad y la precisión en la ejecución de tareas. La colaboración en el juego promueve la competencia social de manera positiva, ya que los estudiantes pueden comparar su desempeño y logros con los de sus compañeros de equipo. Esto estimula la interacción, la comunicación y la cooperación al tiempo que promueve el respeto, la empatía y la valoración de las habilidades y contribuciones de los demás.
Competición	La competición en el juego puede generar una emoción emocional con la experiencia del estudiante al desafiar su sentido de desafío y logro. Los recursos educativos gamificados que incorporan la competición pueden estar relacionados con situaciones competitivas del entorno del estudiante, lo que aumenta su relevancia y significado.	La competición en el juego puede promover la autonomía al permitir que los estudiantes se desafíen entre sí individualmente y trabajen mejor su desempeño personal. Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio progreso y toman decisiones estratégicas para superar a otros participantes.	La competición en el juego puede resultar atractiva para los estudiantes al desafiar su sentido de competencia y su deseo de destacar. La posibilidad de superar a otros participantes y obtener reconocimiento o recompensas genera un ambiente emocionante y estimulante.		La competición en el juego puede fomentar la competencia social de manera saludable. Los estudiantes pueden comparar sus resultados y logros con los de otros participantes, lo que fomenta la interacción y la colaboración. Los desafíos también pueden ser diseñados de manera competitiva, donde los estudiantes trabajan juntos para superar los niveles.
Desafíos/Riesgos	Los desafíos y riesgos en el juego pueden estar relacionados con la realidad y las vivencias del estudiante. Al enfrentarse a desafíos que reflejan situaciones relevantes para su experiencia personal, los estudiantes se sienten motivados a superar obstáculos y alcanzar metas.	Los desafíos y riesgos en el juego fomentan la autonomía al permitir que los estudiantes tomen decisiones y asuman la responsabilidad de resolver problemas y superar obstáculos. Los estudiantes deben utilizar su pensamiento crítico y creatividad para encontrar soluciones y avanzar en el juego.	Los desafíos y riesgos en el juego son elementos que captan el interés y la atención de los estudiantes. Los desafíos y retos, ya sea a través de niveles, misiones, o desafíos, mantienen a los estudiantes comprometidos y motivados para participar activamente en el juego.		Los desafíos y riesgos en el juego pueden promover la competencia social de manera saludable. Los estudiantes pueden comparar sus resultados y logros con los de otros participantes, lo que fomenta la interacción y la colaboración. Los desafíos también pueden ser diseñados de manera competitiva, donde los estudiantes trabajan juntos para superar los niveles.
Límites de tiempo	Una restricción de tiempo puede generar un sentido de urgencia y estimular la motivación de los estudiantes al cumplir tareas dentro de un tiempo limitado. Esto vincula la experiencia del estudiante al proporcionar un contexto relevante y significativo.	El límite de tiempo desafía a los estudiantes a administrar su tiempo de manera efectiva y tomar decisiones rápidas para completar las tareas dentro del juego establecido. Esto promueve la autonomía al proporcionarles un control de su progreso y gestión del tiempo.	El límite de tiempo agrega emoción y desafío al juego, ya que los estudiantes se sienten motivados por cumplir con el tiempo establecido. Esto puede aumentar el interés y la motivación al generar un sentido de competencia y desafío.	La inclusión de límites de tiempo en la gamificación es una forma innovadora de crear condiciones desafiantes y generar una experiencia más intensa. Los estudiantes pueden enfrentar situaciones en las que deben trabajar bajo presión, lo que les brinda una experiencia única y estimulante.	El límite de tiempo puede generar una competencia saludable entre los estudiantes, ya que todos deben esforzarse por completar las tareas en el tiempo asignado. Esto fomenta la interacción y la colaboración, ya que los estudiantes pueden comparar sus resultados y buscar estrategias para mejorar su rendimiento.
Avatares	Los avatares permiten a los estudiantes personalizar su representación en el juego, lo que puede crear una mayor conexión emocional y vinculación con la experiencia.	La elección y personalización de avatares brinda a los estudiantes la oportunidad de expresarse y tomar decisiones sobre cómo quieren ser representados dentro del juego. Esto fomenta su autonomía al permitirles tomar control y agencia sobre su imagen y participación en el entorno virtual.	Los avatares permiten a los estudiantes expresar su identidad y personalidad. Al tener la capacidad de crear un avatar único y distintivo, los estudiantes pueden sentirse atraídos hacia el juego y motivados a participar en él.	Los avatares permiten a los estudiantes explorar un entorno virtual y interactuar con otros personajes o jugadores, lo que puede generar un sentido de conexión y comunidad.	Los avatares pueden promover la competencia social al permitir que los estudiantes interactúen con otros jugadores y establezcan relaciones sociales, lo que aumenta la competencia social y el sentido de comunidad.
Reglas	Las reglas en la gamificación pueden fomentar la competencia social entre los estudiantes. Al establecer reglas claras y desafiantes, se crea un ambiente propicio para la interacción social, la colaboración y la resolución de problemas entre los participantes.	Las reglas en la gamificación pueden ser diseñadas de tal manera que reflejen situaciones relevantes para su experiencia personal, lo que aumenta su relevancia y significado. Esto promueve la autonomía al proporcionarles un control de su progreso y gestión del tiempo.	Las reglas en la gamificación pueden ser diseñadas de tal manera que reflejen situaciones relevantes para su experiencia personal, lo que aumenta su relevancia y significado. Esto promueve la autonomía al proporcionarles un control de su progreso y gestión del tiempo.	Si las reglas se presentan de manera interesante y se relacionan con los intereses de los estudiantes, se puede agregar un elemento de sorpresa o emoción al juego.	Las reglas en la gamificación pueden fomentar la competencia social entre los estudiantes. Al establecer reglas claras y desafiantes, se crea un ambiente propicio para la interacción social, la colaboración y la resolución de problemas entre los participantes.
Misiones	Puede tener vinculación a la experiencia, ya que las tareas o actividades asignadas en el juego pueden reflejar misiones relacionadas con el contenido de la asignatura.	Puede promover el desarrollo de la autonomía, ya que las tareas o actividades asignadas en el juego pueden requerir que los estudiantes tomen decisiones y asuman responsabilidad.	Cumple con el elemento de atractivo, ya que las misiones planteadas en el juego pueden hacer lo más emocionante y atractivo.	Puede estar relacionada con la innovación, ya que la asignación de tareas o actividades específicas puede agregar un elemento innovador al juego.	Si se relaciona con el ritmo adecuado, ya que implica asignar tareas o actividades que los jugadores deben completar en el juego.

Para revisar todos los componentes del anexo, ingrese al siguiente enlace:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1K0vbCtQuibKdFOesdm8i2Jfmp2hBAiv/edit?usp=sharing&ouid=103366511230317176563&rtfpof=true&sd=true>

Anexo 6. Análisis detallado de las herramientas de gamificación.



Universidad Nacional de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR
USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
ANEXO 1. Análisis detallado de las herramientas de gamificación y las características de motivación.

Carera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

DESARROLLADO POR SAMIR GARCÉS

Herramientas de gamificación

Características	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Características	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Para revisar todos los componentes del anexo, ingrese al siguiente enlace:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Rv9v656yYbEHDi92RJCNRckSHMWyxuC/edit?usp=sharing&oid=103366511230317176563&rtpof=true&sd=true>

Anexo 7. Instrumento de encuesta al docente.

INSTRUMENTO DE RECOGIDA DE DATOS SOBRE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

ENCUESTA DOCENTE

Presentación

Estimado docente, reciba un cordial saludo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática de la Universidad Nacional de Loja. Mi nombre es Samira Cliribel García Ludeña, estudiante de Octavo Ciclo.

Me dirijo a usted con el propósito de solicitar su aporte respondiendo a la siguiente encuesta, que tiene como objetivo recabar información respecto a la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, de acuerdo a las estrategias de gamificación que se presentan en el área de educación cultural y artística.

Agradecemos de antemano su colaboración al responder esta encuesta, su participación será de gran valor para el avance de este trabajo de integración curricular. Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.

Datos Informativos

Edad: _____

Años de experiencia como docente: _____

Seleccione la opción con una X según corresponda.

Sexo:

Masculino:	<input type="checkbox"/>	Tercer Nivel:	<input type="checkbox"/>
Femenino:	<input type="checkbox"/>	Cuarto Nivel:	<input type="checkbox"/>

Instrucciones

- Lea atentamente cada una de las preguntas del cuestionario
- Seleccione la opción con una X según corresponda, de acuerdo a su experiencia haciendo uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Para responder tome en cuenta la siguiente escala de Likert:

Calificación en base a la escala de Likert:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

CUESTIONARIO DOCENTE

Nº	Preguntas:	1	2	3																												
1	¿Cree usted que las actividades gamificadas propuestas en clase despiertan el interés y motivan a los estudiantes por aprender?																															
2	¿Los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?																															
3	El uso de herramientas de gamificación crea el impulso necesario donde el estudiante se motiva y divierte ante la experiencia de gamificación en el aula, logrando conseguir los objetivos planteados por el docente.																															
4	¿Cree que la gamificación como estrategia promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo de sus estudiantes?																															
5	¿Los objetivos didácticos que usted plantea se cumplen en el tiempo estimado cuando usa la gamificación en el aula?																															
6	La gamificación promueve el aprendizaje significativo de los estudiantes al relacionar los conceptos nuevos con los que ya conoce.																															
7	¿Siente que la gamificación vuelve más activos a sus estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?																															
8	¿Cree usted que la gamificación dotifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva a sus estudiantes a esforzarse más por sus resultados académicos?																															
Marque con una X los componentes que usa en una actividad gamificada:																																
<table border="1"> <tr> <td>Logros</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Gráficas sociales</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Niveles</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Avatares</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Puntos</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Regalos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Tablas de líderes</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Misiones</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Desbloquear contenido</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Equipos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Límites de tiempo</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Cometes</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Clasificaciones y niveles de progreso</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Tutoriales</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>					Logros	<input type="checkbox"/>	Gráficas sociales	<input type="checkbox"/>	Niveles	<input type="checkbox"/>	Avatares	<input type="checkbox"/>	Puntos	<input type="checkbox"/>	Regalos	<input type="checkbox"/>	Tablas de líderes	<input type="checkbox"/>	Misiones	<input type="checkbox"/>	Desbloquear contenido	<input type="checkbox"/>	Equipos	<input type="checkbox"/>	Límites de tiempo	<input type="checkbox"/>	Cometes	<input type="checkbox"/>	Clasificaciones y niveles de progreso	<input type="checkbox"/>	Tutoriales	<input type="checkbox"/>
Logros	<input type="checkbox"/>	Gráficas sociales	<input type="checkbox"/>																													
Niveles	<input type="checkbox"/>	Avatares	<input type="checkbox"/>																													
Puntos	<input type="checkbox"/>	Regalos	<input type="checkbox"/>																													
Tablas de líderes	<input type="checkbox"/>	Misiones	<input type="checkbox"/>																													
Desbloquear contenido	<input type="checkbox"/>	Equipos	<input type="checkbox"/>																													
Límites de tiempo	<input type="checkbox"/>	Cometes	<input type="checkbox"/>																													
Clasificaciones y niveles de progreso	<input type="checkbox"/>	Tutoriales	<input type="checkbox"/>																													
Seleccione con una X que mecánicas de la gamificación aplica en las actividades gamificadas:																																
<table border="1"> <tr> <td>Colaboración</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Suerte</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Competición</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Transacciones</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Desafíos/ Reto</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Turnos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Recompensas</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Adquisición de recursos</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Retroalimentación</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					Colaboración	<input type="checkbox"/>	Suerte	<input type="checkbox"/>	Competición	<input type="checkbox"/>	Transacciones	<input type="checkbox"/>	Desafíos/ Reto	<input type="checkbox"/>	Turnos	<input type="checkbox"/>	Recompensas	<input type="checkbox"/>	Adquisición de recursos	<input type="checkbox"/>	Retroalimentación	<input type="checkbox"/>										
Colaboración	<input type="checkbox"/>	Suerte	<input type="checkbox"/>																													
Competición	<input type="checkbox"/>	Transacciones	<input type="checkbox"/>																													
Desafíos/ Reto	<input type="checkbox"/>	Turnos	<input type="checkbox"/>																													
Recompensas	<input type="checkbox"/>	Adquisición de recursos	<input type="checkbox"/>																													
Retroalimentación	<input type="checkbox"/>																															
En la actividad gamificada que reglas o dinámicas aplica, selecciónelas con una X.																																
<table border="1"> <tr> <td>Restricciones</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Relaciones</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Emociones</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Progresión</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Narrativa</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					Restricciones	<input type="checkbox"/>	Relaciones	<input type="checkbox"/>	Emociones	<input type="checkbox"/>	Progresión	<input type="checkbox"/>	Narrativa	<input type="checkbox"/>																		
Restricciones	<input type="checkbox"/>	Relaciones	<input type="checkbox"/>																													
Emociones	<input type="checkbox"/>	Progresión	<input type="checkbox"/>																													
Narrativa	<input type="checkbox"/>																															
12	¿Realiza seguimiento a las plataformas o portales de gamificación que le apoyaron en el proceso de enseñanza, se actualiza constantemente?																															
13	¿Realiza retroalimentación durante las actividades gamificadas con el fin de provocar motivación?																															
14	Al desarrollar una actividad gamificada ¿el estudiante centra su atención durante la actividad consignada?																															
15	¿El estudiante está alerta ante las indicaciones dadas para realizar la actividad gamificada que usted plantea?																															
16	¿Cree usted que al momento de diseñar estrategias de gamificación es necesario elegir los elementos acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar?																															

Instrucciones:

Para dar contestación a la siguiente pregunta debe considerar la siguiente escala de Likert:

Nunca	Raramente	Frecuentemente
1	2	3

De la siguiente lista de herramientas que promueven la gamificación con qué frecuencia usa cada una de ellas para gamificar su clase de ECA:

Nombre	Logo	Descripción	1	2	3
Socrative		Se trata de una aplicación de gamificación con realidad aumentada que solo necesita el móvil del docente para poner en marcha tests de forma dinámica.			
Kahoot!		Es una plataforma para crear juegos de preguntas y respuestas de manera sencilla. Permite crear y utilizar tests personalizados, siendo útil para evaluar el conocimiento inicial y la comprensión de los alumnos. Con su enfoque divertido y efectivo para medir el logro de objetivos educativos.			
Genially		Genially es una herramienta en línea para crear presentaciones interactivas y visuales de manera fácil y atractiva. Permite combinar elementos multimedia con efectos de animación y navegación interactiva. Es ideal para transmitir información de forma visualmente impactante y captar la atención del público.			
Nearpod		Nearpod es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los educadores crear presentaciones interactivas en tiempo real. Pueden incluir contenido multimedia y evaluaciones para mantener a los estudiantes comprometidos. Facilita la monitorización del progreso y la comprensión de los estudiantes, fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo e interactivo.			
Cerebriti		Cerebriti es una plataforma educativa en línea que permite a los profesores y estudiantes crear y jugar juegos educativos. Con Cerebriti, es posible diseñar cuestionarios, flashcards y otros recursos interactivos para fortalecer el aprendizaje. Los juegos se adaptan a las necesidades de los estudiantes y promueven la participación activa y el refuerzo de conocimientos. Es una herramienta divertida y efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
Quizizz		Quizizz es una plataforma en línea que ofrece juegos educativos interactivos, permitiendo a los estudiantes aprender y repasar de forma divertida a través de cuestionarios y desafíos. Los educadores pueden crear juegos personalizados o utilizar los disponibles, y los estudiantes participan en tiempo real, recibiendo retroalimentación inmediata. Es una herramienta popular para evaluar conocimientos y fomentar el aprendizaje interactivo.			
Quizlet		Quizlet es una plataforma en línea que ofrece herramientas y recursos educativos para el aprendizaje. Permite a los usuarios crear y acceder a tarjetas de estudio, juegos interactivos y exámenes. Es una herramienta versátil y efectiva para estudiantes de todas las edades.			
Classcraft		Classcraft es una plataforma educativa que combina elementos de gamificación con el aprendizaje en el aula. Permite a los profesores crear un entorno virtual interactivo donde los estudiantes pueden asumir roles de personajes y colaborar en misiones, ganar puntos y recompensas, y desarrollar habilidades sociales y académicas. Classcraft motiva y compromete a los estudiantes mientras promueve la participación y el trabajo en equipo.			

Es una herramienta que permite crear actividades de forma muy sencilla y atractiva, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles, una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente. Además, se pueden usar y editar actividades creadas por otros usuarios, así como imprimir dichas actividades.

En una aplicación gratuita que permite a los docentes editar videos o crear los suyos propios para adaptarlos a las necesidades de su alumnado.

Si utiliza otras herramientas para gamificar las clases, por favor indique sus nombres a continuación:

.....

.....

.....

Referencia:

INTEF (2017). Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Perfil de Aplicación Alumno- Docente: https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_713622017.pdf


Muchas gracias por participar en esta encuesta sobre el uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nos encantaría que nos envíara más breves informaciones sobre qué nos ayudó a mejorar nuestro enfoque educativo y a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Agradecemos su tiempo y esfuerzo en completar esta encuesta.


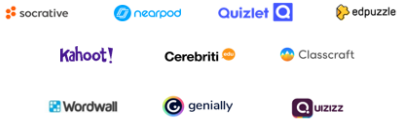
¡Por supuesto puede seguir colaborando para crear un ambiente de aprendizaje optimo en el futuro!


Para revisar el instrumento en su formato editable, ingrese al siguiente enlace:

https://docs.google.com/document/d/1CgXNzECem7D_iQYufIqAvuaIXNFGvtN_/edit?usp=sharing&oid=103366511230317176563&rtpof=true&sd=true

Anexo 8. Instrumento de encuesta a los estudiantes.

	INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS SOBRE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ENCUESTA ESTUDIANTE	Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática
Presentación Estimado estudiante, reciba un cordial saludo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática de la Universidad Nacional de Loja. Mi nombre es Samira Claribel Garcés Ludeña, estudiante de Octavo Ciclo. Me dirijo a usted con el propósito de solicitar su aporte respondiendo a la siguiente encuesta, que tiene como objetivo recabar información respecto a la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica, respecto a las estrategias de la gamificación que se presentan en el área de educación cultural y artística. Agradecemos de antemano su colaboración al responder esta encuesta, su participación será de gran valor para el avance de este trabajo de integración curricular. Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.		
Datos Informativos Edad: _____ Seleccione la opción con una X según corresponda. Sexo: <input type="checkbox"/> Masculino: <input type="checkbox"/> Femenino: Instrucciones <ul style="list-style-type: none"> • Lea atentamente cada una de las preguntas del cuestionario. • Acorde a su experiencia trabajando con el docente de educación, cultural y artística, seleccione la opción con una X según corresponda cada enunciado. • Para responder tome en cuenta cada una de las instrucciones de las preguntas planteadas al inicio de las mismas. 		


	CUESTIONARIO ESTUDIANTE	Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática						
N.º	Pregunta							
1	Marque con una "X" en el casillero correspondiente si el enunciado a continuación es verdadero o falso. La gamificación se refiere a la implementación de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos, con el objetivo de transmitir un mensaje, contenidos específicos o modificar conductas. Todo esto se lleva a cabo a través de una experiencia lúdica que fomente la motivación, el compromiso y la diversión (Gallego, et al. 2014).	<table border="1"> <tr> <td>Verdadero</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Falso</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	Verdadero	<input type="checkbox"/>	Falso	<input type="checkbox"/>		
Verdadero	<input type="checkbox"/>							
Falso	<input type="checkbox"/>							
2	Encierre en un círculo el o los elementos que correspondan a la pregunta planteada. ¿Cuáles de las siguientes herramientas de gamificación utilizadas por tu docente, te parecen más interesantes y sientes que te motivan por aprender más sobre el contenido de la asignatura de educación, cultural y artística?							
Responda las siguientes preguntas marcando con una "X" en la opción que corresponda, tomando en cuenta la siguiente escala.								
Calificación en base a la escala de Likert:								
<table border="1"> <tr> <td>Nunca</td> <td>A veces</td> <td>Siempre</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>			Nunca	A veces	Siempre	1	2	3
Nunca	A veces	Siempre						
1	2	3						
N.º	Preguntas	1 2 3						
3	¿Sientes que estas actividades te ayudan a aprender y alcanzar los objetivos de la clase de manera adecuada para tu nivel de conocimiento?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
4	¿Las clases de educación, cultural y artística son divertidas, dinámicas y emocionantes al usar juegos y actividades?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
5	¿El material presentado en clase por medio de herramientas digitales, me incentiva a comunicarme y colaborar con mis compañeros?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
6	¿Sientes que el tiempo de la actividad es suficiente para aprender el tema tratado en las clases de educación, cultural y artística?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
7	¿Crees que los juegos o actividades en las herramientas digitales incluyen diferentes tipos de narrativas, progresión, desafíos, recompensas, competición, límites de tiempo, puntos, etc., relacionados con la asignatura en temas de arte y cultura?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						

	ENCUESTA ESTUDIANTE	Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática
8	¿Cuándo utilizas herramientas que te plantea el docente de la asignatura de educación, cultural y artística, el contenido que ves te ayuda a pensar críticamente, hacer preguntas y aprender cosas nuevas?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	¿Sientes que puedes relacionar el conocimiento nuevo con tus conocimientos previos de una manera más fácil y significativa?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10	¿Crees que esta forma de aprender hace que te sientas más entusiasmado y con ganas de descubrir más sobre los contenidos, el disfrute, la producción de arte y cultura de la asignatura?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11	¿Sientes que los videos, imágenes y colores utilizados en las actividades me facilitan entender y recordar mejor lo que estoy aprendiendo?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
12	¿El docente te anima a realizar preguntas sobre cualquier duda que surja durante las actividades presentadas?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13	¿Sientes que el docente te anima a participar activamente tanto de manera individual como colaborativa con tus compañeros durante las actividades presentadas?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
14	¿Te diviertes y encuentras interesantes las actividades presentadas?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
15	¿Los juegos competitivos de la clase te motivan a trabajar de mejor manera, para lograr los objetivos de la clase?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
16	¿El uso de herramientas digitales en clase te hacen sentir emocionado a seguir aprendiendo los contenidos sobre arte y cultura presentados en la asignatura de Educación, cultural y artística?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
17	¿Las actividades y juegos te permiten desarrollar emociones en función del arte y la cultura?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
El presente cuestionario es un adaptación de la Norma UNE 1162 2017 del INTEF		
Referencias: INTEF. (2017). Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Perfil de Aplicación Alumno- Docente: https://intef.es/wp-content/uploads/2020/01/AnexoF_UNE_11622017.pdf Gallego, F., Molina, R., y Llorens, F. (2014). JENUI. Gamificar una propuesta docente: https://rua.un.es/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definico%CC%81n).pdf		
Muchas gracias por participar en esta encuesta sobre el uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sus respuestas nos brindan información valiosa que nos ayudará a mejorar nuestro enfoque educativo y a crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. ¡Agradecemos su tiempo y confianza en completar esta encuesta.		
¡Esperamos pueda seguir colaborando para crear un ambiente de aprendizaje digital en el futuro!		

Para revisar el instrumento en su formato editable, ingrese al siguiente enlace:

<https://docs.google.com/document/d/1-tweM019rYUINFM9YQJi-pDIH1TkZ3jo/edit?usp=sharing&oid=103366511230317176563&rtpof=true&sd=true>

Anexo 9. Validación del instrumento dirigido al docente.

 Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del Instrumento

Nombre: Martha Norberto Sanchez

1. Presentación (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación a los destinatarios	<input checked="" type="checkbox"/>			
Longitud del texto	<input checked="" type="checkbox"/>			
Calidad de contenido (redacción)	<input checked="" type="checkbox"/>			
Modificaciones que haría a la presentación				

2. Instrucciones para el proceso de respuesta (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación	<input checked="" type="checkbox"/>			
Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>			
Calidad	<input checked="" type="checkbox"/>			
Modificaciones que haría a las instrucciones				

3. Preguntas del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación	<input checked="" type="checkbox"/>			
Claridad en la redacción	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación de las opciones de respuesta	<input checked="" type="checkbox"/>			
Cantidad de preguntas	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación de los destinatarios	<input checked="" type="checkbox"/>			
Eficacia para proporcionar los datos requeridos	<input checked="" type="checkbox"/>			
Modificaciones que haría a las preguntas				

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

 Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

4. Valoración general del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Validez de contenido del cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>			
Percepción general sobre el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>			


Observaciones y recomendaciones

ninguna

Gracias por su valioso aporte a esta investigación



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

 Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del Instrumento

Nombre: Jorge Ivan Gonzalez E.

1. Presentación (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación a los destinatarios	<input checked="" type="checkbox"/>			
Longitud del texto		<input checked="" type="checkbox"/>		
Calidad de contenido (redacción)	<input checked="" type="checkbox"/>			
Modificaciones que haría a la presentación				

2. Instrucciones para el proceso de respuesta (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación	<input checked="" type="checkbox"/>			
Cantidad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Calidad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Modificaciones que haría a las instrucciones				

3. Preguntas del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación	<input checked="" type="checkbox"/>			
Claridad en la redacción		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación de las opciones de respuesta	<input checked="" type="checkbox"/>			
Cantidad de preguntas	<input checked="" type="checkbox"/>			
Adecuación de los destinatarios	<input checked="" type="checkbox"/>			
Eficacia para proporcionar los datos requeridos	<input checked="" type="checkbox"/>			
Modificaciones que haría a las preguntas				

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

 Universidad Nacional de Loja
Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

4. Valoración general del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Validez de contenido del cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>			
Percepción general sobre el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>			

Observaciones y recomendaciones

Ninguna

Gracias por su valioso aporte a esta investigación




Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

Para revisar el proceso de validación, ingrese en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/1_Ws56qOck0Et84xWYN6M0Pu2H4QinYHa/view?usp=sharing

Anexo 10. Validación del instrumento dirigido a los estudiantes.


Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del instrumento

Nombre: María Piedad González

1. Presentación (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	X			
Adecuación a los destinatarios	X			
Longitud del texto	X			
Calidad de contenido (redacción)	X			
Modificaciones que haría a la presentación				

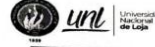
2. Instrucciones para el proceso de respuesta (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad	X			
Adecuación	X			
Cantidad	X			
Calidad	X			
Modificaciones que haría a las instrucciones				

3. Preguntas del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación	X			
Claridad en la redacción	X			
Adecuación de las opciones de respuesta	X			
Cantidad de preguntas	X			
Adecuación de los destinatarios	X			
Eficacia para proporcionar los datos requeridos	X			
Modificaciones que haría a las preguntas				

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "5"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200


Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática


4. Valoración general del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Validez de contenido del cuestionario	X			
Percepción general sobre el cuestionario				


Observaciones y recomendaciones

Roberto

Gracias por su valioso aporte a esta investigación



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "5"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200


Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática

Validación del instrumento

Nombre: Jorge Luis González

1. Presentación (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad del planteamiento	X			
Adecuación a los destinatarios	X			
Longitud del texto	X			
Calidad de contenido (redacción)	X			
Modificaciones que haría a la presentación				


2. Instrucciones para el proceso de respuesta (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Claridad	X			
Adecuación	X			
Cantidad	X	X		
Calidad	X			
Modificaciones que haría a las instrucciones				

3. Preguntas del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Orden lógico de presentación	X			
Claridad en la redacción	X			
Adecuación de las opciones de respuesta	X			
Cantidad de preguntas	X	X		
Adecuación de los destinatarios	X			
Eficacia para proporcionar los datos requeridos	X			
Modificaciones que haría a las preguntas				

Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "5"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200


Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática


4. Valoración general del cuestionario (Marque con una X su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Malo
Validez de contenido del cuestionario	X			
Percepción general sobre el cuestionario				

Observaciones y recomendaciones

Roberto

Gracias por su valioso aporte a esta investigación



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "5"
Teléfono: 2547 - 252 Ext. 101: 2547-200

Para revisar el proceso de validación, ingrese en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1kX-R4e7hSQmUI4rgh3-FwFLRSStMSZye/view?usp=sharing>

Anexo 11. Resultados de la aplicación de la encuesta dirigida al docente.

UNL Universidad Nacional de Loja
INSTRUMENTO SOBRE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
ENCUESTA DOCENTE
 Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática

Presentación

Estimado docente, reciba un cordial saludo de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática de la Universidad Nacional de Loja. Mi nombre es Samira Caribael Garcés Ludoa, estudiante de Octavo Ciclo.

Me dirijo a usted con el propósito de solicitar su aporte respondiendo a la siguiente encuesta, que tiene como objetivo recabar información respecto a la motivación de los estudiantes de octavo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, de acuerdo a las estrategias de gamificación que se presentan en el área de educación cultural y artística.

Agradecemos de antemano su colaboración al responder esta encuesta, su participación será de gran valor para el avance de este proyecto de integración curricular. Toda la información que proporcione será tratada de manera confidencial y anónima, y se utilizará exclusivamente con fines académicos.

Datos Informativos

Edad: 30 años
 Años de experiencia como docente: 7

Seleccione la opción con una X según corresponda.

Sexo:
 Masculino:
 Femenino:

Nivel de estudio:
 Tercer Nivel:
 Cuarto Nivel:

Instrucciones

- Lea atentamente cada una de las preguntas del cuestionario.
- Seleccione la opción con una X según corresponda, de acuerdo a su experiencia haciendo uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Para responder tome en cuenta la siguiente escala de Likert:

Calificación en base a la escala de Likert:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

UNL Universidad Nacional de Loja
CUESTIONARIO DOCENTE
 Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática

N.º	Preguntas	1	2	3
1	¿Cree usted que las actividades gamificadas propuestas en clase despertarían el interés y motivarían a los estudiantes por aprender?			X
2	¿Los juegos ayudan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?			X
3	El uso de herramientas de gamificación cree el impulso necesario donde el estudiante se motiva y divierte ante la experiencia de gamificación en el aula, logrando conseguir los objetivos planteados por el docente.			X
4	¿Cree que la gamificación como estrategia promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo de sus estudiantes?			X
5	¿Los objetivos didácticos que usted plantea se cumplen en el tiempo estimado cuando usa la gamificación en el aula?		X	
6	La gamificación promueve el aprendizaje significativo de los estudiantes al relacionar los conceptos nuevos con los que ya conoce.			X
7	¿Siente que la gamificación vuelve más activos a sus estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?			X
8	¿Cree usted que la gamificación dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva a sus estudiantes a esforzarse más por sus resultados académicos?			X
9	Marque con una X los componentes que usa en una actividad gamificada:			
	Logros <input checked="" type="checkbox"/>	Gráficas sociales <input type="checkbox"/>		
	Niveles <input type="checkbox"/>	Avatares <input type="checkbox"/>		
	Puntos <input checked="" type="checkbox"/>	Regalos <input checked="" type="checkbox"/>		
	Tablas de líderes <input type="checkbox"/>	Misiones <input checked="" type="checkbox"/>		
	Desbloquear contenido <input checked="" type="checkbox"/>	Equipos <input checked="" type="checkbox"/>		
	Límites de tiempo <input type="checkbox"/>	Combates <input type="checkbox"/>		
	Clasificaciones y niveles de progreso <input checked="" type="checkbox"/>	Insignias <input checked="" type="checkbox"/>		
		Tarjetas <input checked="" type="checkbox"/>		
10	Seleccione con una X que mecánicas de la gamificación aplica en las actividades gamificadas:			
	Colaboración <input checked="" type="checkbox"/>	Sorteo <input type="checkbox"/>		
	Competición <input type="checkbox"/>	Transacciones <input type="checkbox"/>		
	Desafíos/Reto <input checked="" type="checkbox"/>	Turnos <input checked="" type="checkbox"/>		
	Recompensas <input checked="" type="checkbox"/>	Adquisición de recursos <input checked="" type="checkbox"/>		
	Revolucionación <input checked="" type="checkbox"/>			
11	En la actividad gamificada que reglas o dinámicas aplica, selecciónelas con una X:			
	Restricciones <input checked="" type="checkbox"/>	Relaciones <input checked="" type="checkbox"/>		
	Emociones <input checked="" type="checkbox"/>	Progresión <input checked="" type="checkbox"/>		
	Narrativa <input checked="" type="checkbox"/>			
12	¿Realiza seguimiento a las plataformas o gestores de gamificación que lo apoyaran en el proceso de enseñanza, se actualiza constantemente?			X
13	¿Realiza retroalimentación durante las actividades gamificadas con el fin de provocar motivación?			X
14	Al desarrollar una actividad gamificada, ¿el estudiante centra su atención durante la actividad centrada?			X
15	¿El estudiante está alerta ante las indicaciones dadas para realizar la actividad gamificada que usted plantea?			X
16	¿Cree usted que al momento de diseñar estrategias de gamificación es necesario elegir los elementos acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes, el contexto y el aprendizaje que se quiere alcanzar?			X

UNL Universidad Nacional de Loja
Instrucciones:
 Para dar contestación a la siguiente pregunta debe considerar la siguiente escala de Likert:

Nunca	Raramente	Frecuentemente
1	2	3

De la siguiente lista de herramientas que promueven la gamificación con qué frecuencia usa cada una de ellas para gamificar su clase de ICA:

Nombre	Logo	Descripción	1	2	3
Socrative		Se trata de una aplicación de gamificación con realidad aumentada que solo necesita el móvil del docente para poner en marcha tests de forma dinámica.			X
Kahoot!		Es una plataforma para crear juegos de preguntas y respuestas de manera sencilla. Permite crear y utilizar tests personalizados, siendo útil para evaluar el conocimiento inicial y la comprensión de los alumnos. Con su enfoque divertido y efectivo para medir el logro de objetivos educativos.			X
Genially		Genially es una herramienta en línea para crear presentaciones interactivas y visuales de manera fácil y atractiva. Permite combinar elementos multimedia con efectos de animación y navegación interactiva. Es ideal para transmitir información de forma visualmente impactante y captar la atención del público.			X
Neopod		Neopod es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los educadores crear presentaciones interactivas en tiempo real. Pueden incluir contenido multimedia y evaluaciones para mantener a los estudiantes comprometidos. Facilita la monitorización del progreso y la comprensión de los estudiantes, fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo e interactivo.		X	
Cerebriti		Cerebriti es una plataforma educativa en línea que permite a los profesores y estudiantes crear y jugar juegos educativos. Con Cerebriti, es posible diseñar cuestionarios, flashcards y otros recursos interactivos para fortalecer el aprendizaje. Los juegos se adaptan a las necesidades de los estudiantes y promueven la participación activa y el refuerzo de conocimientos. Es una herramienta divertida y efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje.			X
Quizizz		Quizizz es una plataforma en línea que ofrece juegos educativos interactivos, permitiendo a los estudiantes aprender y repasar de forma divertida a través de cuestionarios y desafíos. Los educadores pueden crear juegos personalizados o utilizar los disponibles, y los estudiantes participan en tiempo real, recibiendo retroalimentación inmediata. Es una herramienta popular para evaluar conocimientos y fomentar el aprendizaje interactivo.			X
Quizlet		Quizlet es una plataforma en línea que ofrece herramientas y recursos educativos para el aprendizaje. Permite a los usuarios crear y acceder a tarjetas de estudio, juegos interactivos y exámenes. Es una herramienta versátil y efectiva para estudiantes de todas las edades.			X
Classcraft		Classcraft es una plataforma educativa que combina elementos de gamificación con el aprendizaje en el aula. Permite a los profesores crear un entorno virtual interactivo donde los estudiantes pueden asumir roles de personajes y colaborar en misiones, ganar puntos y recompensas, y desarrollar habilidades sociales y académicas. Classcraft motiva y compromete a los estudiantes mientras promueve la participación y el trabajo en equipo.			X



Para revisar la aplicación del instrumento al docente, ingrese en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1Nd6jTkogCIbuOhuQM-LgGXZ1-nevTZXg/view?usp=sharing>

Anexo 12. Aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes.



Anexo 13. Certificado de traducción del Resumen del Trabajo de Integración Curricular.



Lic. Rafael Silva
DOCENTE DE FLUENCY LANGUAGE CENTER

CERTIFICA:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del Resumen del Trabajo de integración curricular: **"Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022-2023."** de la autoría de Samira Claribel Garcés Ludeña con número de cédula 1105573156, estudiante de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática de la Universidad Nacional de Loja.

Lo certifica en honor a la verdad y autorizo a la interesada hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 02 de agosto del 2023.

Lic. Rafael Silva
DOCENTE DE FLUENCY LANGUAGE CENTER
Certificación B2 Cambridge English: 0057269316