



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Unidad de Estudios a Distancia

**Maestría en Educación, Tecnología e innovación**

**Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la  
Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.**

Trabajo de titulación, previo a la  
obtención del título de Magíster en  
Educación, Tecnología e Innovación.

**AUTOR:**

Frans Martín Obaco Burneo

**DIRECTOR:**

Mgs. Sabina Marlene Gordillo Mera

**Loja - Ecuador**

**2024**

## Certificación

Loja, 23 de septiembre de 2024

Mgtr. Sabina Marlene Gordillo Mera

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.**, previo a la obtención del Título de **Magíster en Educación, Tecnología e Innovación**, de autoría del estudiante **Frans Martin Obaco Burneo**, con cédula de identidad N° **1104757693**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Mgtr. Sabina Marlene Gordillo Mera.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

## **Autoría**

Yo, **Frans Martín Obaco Burneo**, declaro ser el autor del presente informe de investigación 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 del trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:**

**Autor:** Frans Martin Obaco Burneo

**Cédula:** 1104757693

**Fecha:** 23 de septiembre de 2024

**Correo electrónico:** frans.obaco@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0979491224

**Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo.**

Yo, **Frans Martin Obaco Burneo**, declaro ser el autor del informe de investigación denominado: **Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.**, como requisito para optar el título de **Magíster en Educación, Tecnología e Innovación**, 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 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 titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintitrés días del mes de septiembre de dos mil veinticuatro.

**Firma:**

**Autor:** Frans Martin Obaco Burneo

**Cédula:** 1104757693

**Dirección:** Esteban Godoy, primera etapa.

**Correo electrónico:** frans.obaco@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0979491224

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del informe de investigación:** Mgs. Sabina Marlene Gordillo Mera

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mi querida compañera de vida y a mi amada hija, quienes con su amor y aliento constante han sido mi mayor motivación para culminar con éxito este proceso. Su apoyo ha sido invaluable en cada paso del camino.

*Frans Martin Obaco Burneo*

## **Agradecimiento**

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja por brindarme la oportunidad de formar parte de este programa de posgrado. A la Unidad de Educación a Distancia y en Línea por el apoyo administrativo y académico durante el plan de estudios y el desarrollo de esta investigación.

Mi agradecimiento especial al Magíster Omar Lara por su valiosa orientación y sus enseñanzas, que han sido fundamentales en mi formación. Asimismo, agradezco a la Magíster Sabina Gordillo por su dirección durante este proceso.

Extiendo también, mi reconocimiento a la Magíster Verónica Pardo, directora de la carrera de Artes Musicales, por su apertura y apoyo para llevar a cabo esta investigación en el ámbito de su carrera.

*Frans Martin Obaco Burneo*

## Índice de contenidos

<b>Portada.</b>	<b>i</b>
<b>Certificación.</b>	<b>ii</b>
<b>Autoría.</b>	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización.</b>	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria.</b>	<b>v</b>
<b>Agradecimiento.</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de contenido.</b>	<b>vii</b>
Índice de tablas.	ix
Índice de figuras.	ix
Índice de anexos.	x
<b>1. Título.</b>	<b>1</b>
<b>2. Resumen.</b>	<b>2</b>
Abstract.	3
<b>3. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico.</b>	<b>6</b>
4.1. La gamificación.	6
4.1.1. Definición.	6
4.1.2. Gamificación en la educación.	6
4.1.3. Gamificación como estrategia innovadora.	7
4.1.4. Importancia de la gamificación.	7
4.1.5. Elementos de la gamificación.	8
4.1.6. Características de la gamificación.	9
4.1.7. Wordwall como herramienta de gamificación.	10
4.2. El aprendizaje.	12
4.2.1. Definición.	12
4.2.2. Aprendizaje constructivista.	12
4.2.3. Aprendizaje musical.	12
4.2.4. Gamificación en el aprendizaje musical.	13
4.2.5. El Lenguaje musical.	13
4.2.6. Elementos básicos del lenguaje musical.	14
4.2.7. Impacto de la gamificación en la enseñanza musical.	16
<b>5. Metodología.</b>	<b>17</b>
5.1. Área de estudio.	17

5.2. Procedimiento. . . . .	17
5.2.1. Enfoque metodológico. . . . .	17
5.2.2. Métodos de estudio. . . . .	18
5.2.3. Técnicas. . . . .	19
5.2.4. Tipo de investigación. . . . .	19
5.2.5. Diseño de investigación. . . . .	20
5.2.6. Unidad de estudio. . . . .	20
5.2.7. Muestra y tamaño de muestra. . . . .	20
5.2.8. Instrumentos. . . . .	21
5.2.9. Procesamiento y análisis datos. . . . .	21
<b>6. Resultados. . . . .</b>	<b>23</b>
<b>7. Discusión. . . . .</b>	<b>42</b>
<b>8. Conclusiones. . . . .</b>	<b>45</b>
<b>9. Recomendaciones. . . . .</b>	<b>46</b>
<b>10. Bibliografía. . . . .</b>	<b>47</b>
<b>11. Anexos. . . . .</b>	<b>51</b>

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> Características de la gamificación. . . . .	10
<b>Tabla 2.</b> Características de la plataforma Wordwall. . . . .	11
<b>Tabla 3.</b> Unidad de estudio y muestra. . . . .	21
<b>Tabla 4.</b> Ciclo al que pertenece el encuestado. . . . .	23
<b>Tabla 5.</b> Edad de los encuestados. . . . .	24
<b>Tabla 6.</b> Nivel de estudios musicales. . . . .	25
<b>Tabla 7.</b> Conocimiento de plataformas virtuales de gamificación. . . . .	26
<b>Tabla 8.</b> Motivación en el uso de la gamificación. . . . .	28
<b>Tabla 9.</b> Frecuencia del uso de herramientas de gamificación. . . . .	29
<b>Tabla 10.</b> Comprensión de conceptos musicales a través de la gamificación. . . . .	31
<b>Tabla 11.</b> Trabajo en equipo a través de la gamificación. . . . .	32
<b>Tabla 12.</b> Uso de la gamificación en clases de lenguaje musical. . . . .	33
<b>Tabla 13.</b> Motivación a través de la gamificación. . . . .	35
<b>Tabla 14.</b> Mejora de la participación y colaboración en clase. . . . .	36
<b>Tabla 15.</b> Desarrollo de habilidades a través de la gamificación. . . . .	37
<b>Tabla 16.</b> Disposición para usar la gamificación en clases de lenguaje musical. . . . .	39
<b>Tabla 17.</b> Disposición para recibir capacitación sobre el uso de herramientas de gamificación. . . . .	40

## Índice de figuras:

<b>Figura 1.</b> Elementos de juego en la gamificación. . . . .	9
<b>Figura 2.</b> Ubicación de la Universidad Nacional de Loja. Carrera de Artes Musicales. . . . .	17
<b>Figura 3.</b> Ciclo al que pertenece el encuestado. . . . .	23
<b>Figura 4.</b> Edad de los encuestados. . . . .	24
<b>Figura 5.</b> Nivel de estudios musicales. . . . .	25
<b>Figura 6.</b> Conocimiento de plataformas virtuales de gamificación. . . . .	27
<b>Figura 7.</b> Motivación en el uso de la gamificación. . . . .	28
<b>Figura 8.</b> Frecuencia del uso de herramientas de gamificación. . . . .	30
<b>Figura 9.</b> Comprensión de conceptos musicales a través de la gamificación. . . . .	31
<b>Figura 10.</b> Trabajo en equipo a través de la gamificación. . . . .	32
<b>Figura 11.</b> Uso de la gamificación en clases de lenguaje musical. . . . .	34
<b>Figura 12.</b> Motivación a través de la gamificación. . . . .	35
<b>Figura 13.</b> Mejora de las participación y colaboración en clase. . . . .	36

<b>Figura 14.</b> Desarrollo de habilidades a través de la gamificación. . . . .	38
<b>Figura 15.</b> Disposición para usar la gamificación en clases de lenguaje musical. . . . .	39
<b>Figura 16.</b> Disposición para recibir capacitación sobre el uso de herramientas de gamificación. . . . .	40

**Índice de Anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Propuesta. . . . .	51
<b>Anexo 2.</b> Permiso para el desarrollo de la investigación en la Carrera de Artes Musicales. .	75
<b>Anexo 3.</b> Instrumento de recolección de datos. . . . .	76
<b>Anexo 4.</b> Certificado de traducción. . . . .	81

## **1. Título**

**Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.**

## 2. Resumen

La presente investigación se centra en la incidencia de la gamificación en el aprendizaje del lenguaje musical, puesto que, la gamificación consiste, básicamente, en aplicar elementos de juego en contextos educativos para incrementar la motivación, el interés y el compromiso, como una estrategia innovadora para mejorar el aprendizaje. El objetivo general es integrar actividades de gamificación, a través de la plataforma WordWall, en el proceso de aprendizaje del lenguaje musical en los estudiantes de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja. Los objetivos específicos incluyen: fundamentar teóricamente la gamificación como recurso educativo en el aprendizaje del lenguaje musical, determinar la aplicación de actividades de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y diseñar actividades específicas usando WordWall que apoyen dicho aprendizaje. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo y correlacional. Los métodos de investigación que se utilizaron son el analítico-sintético, el inductivo-deductivo y el descriptivo. Se aplicó una encuesta a una muestra de 63 estudiantes para evaluar su conocimiento, uso y percepción de herramientas de gamificación. Los resultados revelaron que los estudiantes están interesados en utilizar las plataformas de gamificación con mayor frecuencia y que desean recibir capacitación sobre su uso, ya que actualmente su conocimiento y aplicación son limitados. Se concluye que es de vital importancia promover la capacitación mediante la implementación de la propuesta denominada *Guía de actividades de gamificación en WordWall para complementar el aprendizaje de lenguaje musical en la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja*.

**Palabras clave:** *gamificación, WordWall, aprendizaje musical, motivación, herramientas educativas, capacitación.*

## **Abstract**

The present research focuses on the impact of gamification on music language learning, as gamification essentially involves applying game elements in educational contexts to increase motivation, interest, and engagement as an innovative strategy to enhance learning. The main objective is to integrate gamified activities, through the WordWall platform, into the music language learning process for students of the Music Arts program at the National University of Loja. The specific objectives include: theoretically grounding gamification as an educational resource in music language learning, determining the application of gamified activities in the teaching-learning process, and designing specific activities using WordWall to support this learning. The methodology used had a quantitative and correlational approach. The research methods applied were analytical-synthetic, inductive-deductive, and descriptive. A survey was administered to a sample of 63 students to assess their knowledge, use, and perception of gamification tools. The results revealed that students are interested in using gamification platforms more frequently and are eager to receive training on their use, as their current knowledge and application are limited. It is concluded that promoting training through the implementation of the proposal titled *Guide of Gamified Activities in WordWall is of vital importance to complement music language learning in the Music Arts program at the National University of Loja.*

**Keywords:** *gamification, WordWall, musical learning, motivation, educational tools, training.*

### **3. Introducción**

La gamificación es una técnica de enseñanza que utiliza elementos y dinámicas de los juegos para convertir el proceso de aprendizaje en algo más divertido. Con solo incorporar aspectos como puntuaciones, niveles o recompensas, se busca ayudar a los estudiantes a comprender de mejor manera los conceptos, desarrollar habilidades y recibir reconocimiento por sus avances académicos. Esta es una técnica que está ganando popularidad en los últimos años, porque transforma el estudio en una actividad más entretenida, facilitando una mejor comprensión y disfrute del proceso de aprendizaje (Loja, 2022). En otras palabras, la gamificación puede ser una herramienta motivadora que crea un ambiente educativo atractivo, apoyando una experiencia de aprendizaje disruptiva.

En el mismo contexto, la gamificación, entendida como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, también ha ganado relevancia por ser una estrategia innovadora para mejorar la motivación y el compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Salas, 2022). Dentro de la educación musical, esta investigación se centra en explorar la percepción de los estudiantes sobre la viabilidad de integrar actividades de gamificación a través de la plataforma Wordwall en el aprendizaje del lenguaje musical. Este enfoque se encuentra dirigido específicamente a los estudiantes de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja (UNL), donde se busca determinar si estas actividades podrían ser bien recibidas dentro del proceso de aprendizaje de la materia de lenguaje musical.

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de innovar los métodos de enseñanza en la educación musical universitaria en el Ecuador, un área que ha sido poco explorada en términos de gamificación. El problema identificado surge de la falta de materiales y/o estrategias didácticas que puedan hacer el aprendizaje del lenguaje musical más interactivo. La implementación de actividades de gamificación podría ofrecer una solución a esta problemática, mejorando no solo la comprensión de los conceptos musicales, sino también el interés y la motivación de cada uno de los estudiantes.

Dentro de los beneficios esperados para el sector educativo, esta propuesta tiene el potencial de transformar la manera en que los estudiantes de música se relacionan con los contenidos, haciendo que el aprendizaje sea mucho más atractivo. Esto podría, a su vez, contribuir a una mejora en el rendimiento académico y a un mayor compromiso con la carrera. Además, esta investigación se relaciona con otras investigaciones que han explorado el impacto de la gamificación en diversas áreas del conocimiento, como las Ciencias Naturales y la Matemática, donde se ha demostrado que la gamificación puede ser una herramienta muy efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos que guiaron este informe son: fundamentar teóricamente la gamificación como recurso para el aprendizaje del lenguaje musical, determinar la aplicación de actividades gamificadas en este contexto, y diseñar actividades específicas a través de la plataforma WordWall, para el libre acceso de los estudiantes que cursen la materia de lenguaje musical. Aunque no se pretende implementar estas actividades durante el estudio, el objetivo es evaluar la percepción de los estudiantes para determinar la viabilidad en cuanto a aceptación y requerimientos.

El alcance de esta investigación se verá reflejado en las actividades de gamificación diseñadas como propuesta final, mismas que reposarán en el apartado *Comunidad* de la plataforma WordWall, para su uso indefinido. Estas representarán el producto tangible de este trabajo investigativo.

## **4. Marco Teórico**

### **4.1. La gamificación**

#### **4.1.1. Definición**

La gamificación como tal, es un concepto que surge a principios del siglo XXI. Según Carreras (2017), su uso se registró inicialmente en 2003 durante la investigación del británico Nick Pelling sobre enfoques novedosos del trabajo en equipo. En el año 2007 se marcó la introducción de esta idea en varios contextos sociales. Por ejemplo, se emplea sobre todo en marketing para captar la atención de los consumidores y satisfacer sus necesidades. Sin embargo, no fue hasta 2010 cuando esta palabra empezó a ganar tracción, en gran parte debido a los discursos TED (Tecnología, Entretenimiento y Diseño) en donde empezaban a explorar sus posibilidades y alcance.

Es importante mencionar que el concepto de gamificación ha ido evolucionado a lo largo de los años, expandiéndose por diferentes áreas. Teixes (2016) y Moreno et al. (2016) mencionan que la gamificación implica la integración de los elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, a través de los cuales el objetivo principal es influenciar directamente en el comportamiento y la motivación del individuo. Del mismo modo, Nielson (2018), se refiere a la gamificación como una actividad creativa en la que se manifiestan roles de diseñador de juegos para aplicarlo en otros campos como la salud, marketing y educación. En conclusión, basado en estas referencias, se podría decir que la gamificación es un enfoque que incentiva la activación, la motivación y la conducta.

Desde su popularización a principios de 2010, la gamificación, como un enfoque basado en el uso del diseño de juegos en diversos contextos para crear experiencias similares a los juegos con el fin de apoyar diversas actividades y comportamientos, ha sido un tema de estudio popular tanto en la industria como en contextos educativos (Deterding et al., 2011).

#### **4.1.2. Gamificación en la educación**

La creciente importancia de la tecnología en nuestra sociedad está dando lugar a una serie de problemas y necesidades entre la población más joven, lo que supone un reto para el sector educativo a la hora de buscar enfoques innovadores para el aprendizaje permanente. Para que los alumnos se comprometan con el aprendizaje, los docentes deben ser conscientes de estas situaciones educativas novedosas. En consecuencia, deben seleccionar nuevos métodos y materiales de enseñanza que se ajusten a las expectativas de la sociedad (Ortiz *et al*, 2018).

En la educación moderna se establecen principios metodológicos constructivistas, como la individualización, la socialización, el juego y la creatividad (Padilla, 2013). Estos

principios explican cómo la actividad mental de un estudiante se encuentra estrechamente relacionada con su proceso de desarrollo personal, basado en sus propios intereses y estilo de aprendizaje, lo cual implica un aprendizaje activo, una memorización profunda y, por supuesto, la funcionalidad de nuevos aprendizajes.

Para poder participar en este tipo de aprendizaje, los alumnos deben realizar tareas que fomenten el crecimiento de las capacidades cognitivas como el análisis, la síntesis y la evaluación. También deben pensar sobre sí mismos y autoevaluarse (Bonwell y Eison, 1991). Este enfoque del aprendizaje se basa en el constructivismo, según el cual los estudiantes toman las riendas de su propio aprendizaje, eligiendo cuándo y dónde aprender, y considerando a sus maestros solo como facilitadores, motivadores y guías (Piaget, 1969). Así pues, la gamificación pretende mejorar el compromiso de los estudiantes en temas tanto académicos como sociales.

En el contexto específico de la educación, la gamificación se define como la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego en situaciones en las que parecería casi imposible jugar; sin embargo, cuando estos elementos de juego se aplican a entornos formales como el aula, los alumnos se sienten atraídos y motivados para completar los objetivos del juego (Rivera, 2015).

#### ***4.1.3. Gamificación como estrategia innovadora***

Debido a su naturaleza lúdica, la gamificación sirve como método innovador que enfatiza el valor del autoaprendizaje. Hace que este sea más ameno para los estudiantes y crea una experiencia agradable que les ayuda a aprender y a cambiar su comportamiento. Para sustentar este enunciado, es importante citar la definición de gamificación proporcionada por Werbach y Hunter (2013), que menciona que: la gamificación es "...el proceso mediante el cual se aplican técnicas similares a las de los juegos a otros procesos para facilitar su realización y comprensión" (p. 20). La base de los métodos exclusivos es la creación de instrucciones que puedan dirigir un juego con el objetivo de ayudar a los estudiantes a aprender y mejorar sus habilidades.

En resumen, la gamificación es una táctica vanguardista que resulta primordial para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que tiene la capacidad de motivar a los estudiantes y proporcionar ayuda a los docentes.

#### ***4.1.4. Importancia de la gamificación***

La gamificación es una herramienta importante en la educación que puede utilizarse para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y satisfacer las necesidades de los alumnos, motivándoles para que aprendan jugando. Aunque esta ayuda a los profesores para motivar a

los estudiantes mediante dinámicas en clase, es importante recordar que el interés principal de una persona cuando nace es el juego.

El valor educativo de la gamificación se demuestra en la forma en que puede utilizarse para despertar el interés y provocar un comportamiento específico en el alumno dentro de un entorno que le resulte atractivo, consiguiendo proporcionarle un feedback o retroalimentación inmediata manteniendo la atención del alumno y retándole constantemente (Idrovo, 2018).

Según Contreras y Eguia (2017), la gamificación puede ser una herramienta útil en el aula si se aplica para motivar a los estudiantes, afectar a su comportamiento y ayudarles a avanzar en el material de aprendizaje. Es posible inspirar a los estudiantes introduciendo una metodología que incorpore objetivos y retos. Estos componentes promueven la implicación o la acción en las personas en general, pero también hay que tener en cuenta el bagaje cultural o las experiencias previas.

En este contexto, la gamificación se considera importante porque mejora las capacidades y aptitudes de los estudiantes al tiempo que les ayuda a producir nuevos conocimientos a través de los juegos. Además, mejora el proceso de retroalimentación, inspirando a los estudiantes a mejorar su rendimiento y a fomentar el crecimiento de sus habilidades de pensamiento lógico, lo cual les permite avanzar académica, personal y socialmente, convirtiéndose así, en miembros activos de la sociedad.

#### ***4.1.5. Elementos de la gamificación***

Los recursos técnicos y las herramientas utilizadas para crear y llevar a cabo actividades prácticas de aprendizaje son los elementos de la gamificación que, según Oriol (2015), existen tres categorías principales en las que se pueden clasificar: dinámicas, mecánicas y componentes.

Las dinámicas son aspectos globales a los que debe orientarse un sistema gamificado. Está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el alumno. Es decir, las dinámicas engloban todas las acciones que resultan del uso de la gamificación. Presentan las motivaciones, sentimientos y relaciones de los participantes con el juego y sus compañeros, así como su autoexpresión (personalidad, originalidad y autonomía). Por último, analiza sus limitaciones ante el desarrollo de la gamificación en su proceso educativo.

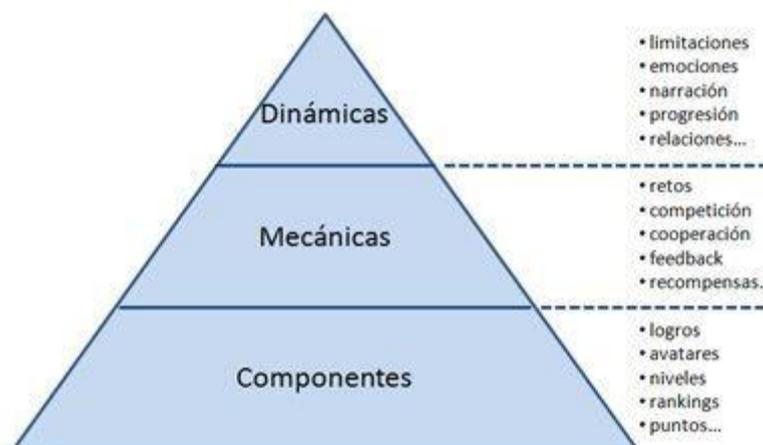
Por su parte, Las mecánicas son un conjunto de pautas diseñadas para producir juegos que sean entretenidos y fomenten un sentido de *adicción* y dedicación en los jugadores, dándoles obstáculos para superar y un curso que seguir, ya sea en una aplicación o en un videojuego (Oriol 2015). Este elemento se refiere a las mecánicas de gamificación, su

funcionamiento y conjunto de reglas, así como sus retos, la competición (que establece las reglas), la cooperación (en solitario o en equipo), los premios y la retroalimentación. La mecánica de la gamificación gira en torno a los retos, que son dificultades a las que los estudiantes deben responder. Para demostrar que pueden avanzar, tener éxito y ganar premios o recompensas, los estudiantes deben dedicarse a superar cada obstáculo que se les ponga por delante. Es importante dejar claro que los docentes deben ser cautos a la hora de identificar las distintas tareas para evitar que los alumnos se frustren.

Finalmente, y en relación con los dos primeros, los componentes consisten en aspectos tangibles o casos particulares. Según Oriol (2015), el grado de innovación utilizado en el desarrollo de juegos determina el tipo y la cantidad de estos que están disponibles; es decir, los logros, avatares, niveles, clasificaciones y puntos, son algunos de los componentes que ayudan a la realización personal, ya que animan a los jugadores a recibir reconocimiento público por cada logro, tal y como sucede en la vida real. Por ello, todos los juegos ofrecen la posibilidad de ganar un premio, ya que es evidente que todo funciona mejor cuando hay uno, pero ¿de qué tipo de premio se trata? Los sistemas de recompensa en el aula pueden incluir: tiempo adicional para terminar una actividad, ser el primer alumno en salir al descanso, elegir una actividad agradable para el día de clase, etc...

**Figura 1**

*Elementos de juego en la gamificación*



#### **4.1.6. Características de la gamificación**

Una serie de factores, algunos de ellos comunes a otras modalidades pedagógicas, contribuyen a la eficacia de la gamificación para hacer más placentero y atractivo el proceso de consecución de los objetivos. En la revista El Mundo (2021) enumera siete aspectos a tener en cuenta, que se detallan en la siguiente tabla:

**Tabla 1***Características de la gamificación*

<b>Características de la Gamificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>Diversión</b>	La gamificación debe ser divertida y entretenida mientras los participantes trabajan para superar los desafíos propuestos.
<b>Motivación</b>	Se utilizan incentivos como recompensas y reconocimientos para reflejar y celebrar los avances de los participantes, manteniéndolos motivados.
<b>Implicación</b>	Es importante que los participantes estén comprometidos y dedicados constantemente para lograr los objetivos de la gamificación.
<b>Progresión</b>	Las reglas en la gamificación están diseñadas para fomentar el progreso de los participantes, ya sea en el aprendizaje de una nueva materia o en la modificación de comportamientos.
<b>Colaboración</b>	A diferencia de los juegos competitivos, la gamificación generalmente promueve la cooperación entre los participantes para alcanzar objetivos comunes.
<b>Simplificación</b>	La implementación de elementos lúdicos ayuda a simplificar los contenidos, lo cual es especialmente útil cuando se trata de temas complejos.
<b>Personalización</b>	Permite a los participantes repetir, retroceder o establecer su propio ritmo de aprendizaje, atendiendo a la diversidad y centrándose en las capacidades individuales, facilitando el aprendizaje a partir de sus errores.

*Nota:* Elaboración propia, basado en la Revista digital El mundo.

#### ***4.1.7. Wordwall como herramienta de gamificación***

A la hora de aplicar la gamificación dentro o fuera del aula, los docentes suelen encontrar dificultades en la creación de juegos, ya que en ocasiones puede exigir importantes conocimientos tecnológicos. Afortunadamente, en la actualidad se han desarrollado herramientas personalizadas con plantillas prediseñadas para facilitar este proceso, una de las cuales es Wordwall.

González y Gómez (2021) afirman que Wordwall es una herramienta en línea que permite a los educadores producir sus propios planes de clase, personalizarlos según el tema a

estudiar y distribuirlos a través de un enlace de Internet. Gran parte del contenido de una actividad puede editarse fácilmente una vez creado y, como el software está en línea, los contenidos pueden compartirse con otros editores. Además, las actividades creadas por otros usuarios pueden utilizarse, editarse e imprimirse. Existe una gran variedad de plantillas que se pueden personalizar en función de lo que requiera la actividad o el contenido.

Las actividades interactivas pueden realizarse en cualquier dispositivo equipado con un navegador de Internet, incluidos ordenadores, tablets, teléfonos inteligentes y pizarras interactivas. Las características del producto destacan una interfaz intuitiva para el usuario, que permite crear diversos tipos de recursos interactivos para desarrollar en línea o convertirlos en formato pdf para su posterior impresión.

**Tabla 2**

*Características de la plataforma Wordwall*

<b>Característica</b>	<b>Descripción</b>
<b>Interactividad</b>	Permite crear actividades y juegos interactivos que hacen el aprendizaje más dinámico.
<b>Variedad de Actividades</b>	Ofrece múltiples tipos de actividades como cuestionarios, crucigramas, juegos de emparejar, ruletas de palabras, etc.
<b>Personalización</b>	Las actividades pueden ser personalizadas para adaptarse a diferentes niveles y temas educativos.
<b>Acceso y Compartir</b>	Los usuarios pueden compartir sus actividades y acceder a recursos creados por otros profesores.
<b>Facilidad de Uso</b>	La interfaz es amigable e intuitiva, facilitando la creación y distribución de actividades.
<b>Adaptabilidad</b>	Se puede usar en diferentes dispositivos como computadoras, tabletas y teléfonos móviles.
<b>Opciones de Evaluación</b>	Proporciona herramientas para evaluar el desempeño de los estudiantes en tiempo real.
<b>Gratuito y Premium</b>	Ofrece una versión gratuita con opciones básicas y una versión premium con características adicionales.
<b>Integración con LMS</b>	Puede integrarse con sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) para facilitar la gestión de cursos y actividades.
<b>Multilingüe</b>	Soporta múltiples idiomas, lo que la hace accesible para una audiencia global.

*Nota:* Elaboración propia, basado en la experiencia de uso.

## **4.2. El aprendizaje**

### **4.2.1. Definición**

El aprendizaje es un proceso cognitivo que permite a las personas reconocer y adaptarse a su entorno, enriqueciendo y modificando sus estructuras internas de conocimiento. Este proceso continuo no solo implica la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas, los cuales se perfeccionan a lo largo de la vida (González, 2003). A diario, nuestro cerebro integra y almacena nueva información, lo que refuerza la idea de que el aprendizaje es una actividad constante y fundamental tanto para el crecimiento personal como profesional.

Asimismo, la enciclopedia británica define el aprendizaje como un proceso en el que se produce una alteración del comportamiento de un individuo como resultado de su experiencia personal. Es decir, cuando un organismo es capaz de percibir su entorno y cambiar su comportamiento en función de lo que ha experimentado, se considera que ha aprendido. En otras palabras, el aprendizaje se refleja en la capacidad de adaptar o modificar el comportamiento basado en experiencias previas.

### **4.2.2. Aprendizaje constructivista**

El aprendizaje de tipo constructivista es una teoría que fomenta la colaboración entre teorías; es decir, es una fusión de teorías didácticas del aprendizaje que se centra en la idea de que la educación debe capacitar a los alumnos para construir significados por sí mismos; así pues, el alumno es el principal responsable de responder a escenarios del mundo real que le obligan a recurrir a conocimientos previos y, con la ayuda del docente, a afianzarlos (Caira *et al*, 2014).

Este método hace hincapié en la importancia de que cada alumno desempeñe un papel activo en su propia educación, fomentando así, la independencia y el pensamiento crítico. También resalta la función del docente como facilitador, guiando al alumno a medida que relaciona el nuevo material con experiencias anteriores.

### **4.2.3. Aprendizaje musical**

La música, siendo una de las formas de expresión y comunicación más antiguas, se constituye parte integrante de la vida diaria de individuos de todas las edades y culturas en el mundo. Desde el punto de vista de la etnomusicología, la música se considera un aspecto esencial de la vida humana. Participar en actividades musicales como escuchar, cantar, tocar, componer e improvisar es una práctica común en la rutina diaria, ya sea de manera individual

o en conjunto. Con este antecedente, se puede decir que la música juega un papel esencial en las sociedades y constituye uno de los pilares fundamentales de la identidad cultural de una comunidad o grupo social (Obaco, 2023).

Para Espinoza (2021), la música tiene la capacidad de provocar emociones y sensaciones en nuestro cerebro, convirtiéndose así, en un elemento importante en la educación, ya que permite a los estudiantes adquirir conocimientos de una manera diferente. Se podría describir a la música como un lenguaje especial que facilita la comunicación a través de elementos comunes, creando un ambiente de valor y disfrute para las personas.

Aquellos que eligen estudiar música experimentan mejoras en su sensibilidad, percepción sensorial y capacidad afectiva, además de ver enriquecida su mente y personalidad (Gamboa, 2017). Esto les permite participar en actividades como escuchar su propio ser, escuchar a los demás y estar atentos a la vida que los rodea.

Chuncho (2020) menciona que, cuando hablamos de enseñanza musical, nos referimos a la difícil tarea de transmitir un vasto legado cultural con su propia simbología, junto con rasgos y formas que se manifiestan en su evolución, lo cual lleva implícito el desarrollo de individuos capaces de apreciar, comprender, sentir, expresar, analizar, interpretar y crear.

Para utilizar un lenguaje adecuadamente, este debe tener ciertas cualidades y reglas; en música, estos criterios incluyen lo armónico, lo melódico y lo rítmico. La formación musical individual, que incluye el desarrollo de la voz, el ritmo, la sensibilidad, el oído y otras habilidades, se utiliza en la educación musical para ayudar a los estudiantes a comprender la notación musical, que incluye pentagramas, claves, figuras, silencios, compases, etc.

#### ***4.2.4. Gamificación en el aprendizaje musical***

Dentro del aprendizaje musical, esta herramienta puede llegar a ofrecer varias ventajas. Primero, permite presentar conceptos técnicos de una manera más lúdica, lo cual facilita su comprensión. Segundo, incentiva una mayor intervención de los estudiantes para que, de esa forma, contribuyan de manera más activa en el aprendizaje. Tercero, proporciona una retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes identificar áreas de mejora que requieran un refuerzo adicional. Finalmente, la gamificación fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo y competitivo, lo que puede ayudar a mejorar el rendimiento y la interacción entre estudiantes.

#### ***4.2.5. El Lenguaje musical***

Para Peñaherrera (2010), el lenguaje musical es un campo de la educación musical que se ocupa de los fundamentos de la creación musical y trata de combinar los elementos esenciales utilizados en la creación de sonoridades contemporáneas con materiales musicales extraídos de la historia.

Esto permite a los sentidos registrar experiencias sonoras, que luego pueden representarse mediante componentes como tonos, figuras, silencios, temas, frases, intervalos, texturas, armonía, timbres, colores, formas, etc... Basándonos en cómo funcionan las cualidades musicales en cada situación, traducimos las experiencias auditivas en elementos musicales formales. Estos procesos serán los objetivos principales del curso de lenguaje musical.

En otras palabras, se conoce como lenguaje musical el poder comprender cómo comunicarse a través de una composición que incorpora armonía, ritmo, melodía y forma. El estudio de la música como herramienta de comunicación y sus partes constituyentes entra dentro del campo del lenguaje musical. Para un estudiante de música, es esencial disponer de un sistema de escritura que permita definir con precisión cada sonido que compone una pieza musical, es decir, determinar el tipo de sonido (tono), cuándo y durante cuánto tiempo (duración), y cómo tocarlo (intensidad) (Espinoza, 2021).

#### ***4.2.6. Elementos básicos del lenguaje musical***

**Ritmo.** El ritmo musical, según Latham (2008), se refiere a la organización temporal de los elementos de la música, abarcando aspectos relacionados con el tiempo y el movimiento. Este concepto implica una estructuración que puede ser flexible en términos de métrica y duración, permitiendo irregularidades en los acentos y variaciones en los valores de duración. Históricamente, ha habido importantes debates sobre si el ritmo o el tono son más fundamentales para la música. Se observa que, fuera del contexto musical, es más común referirse al ritmo y al tempo que al mismo tono, por lo que se puede deducir que el ritmo tiene connotaciones más complejas y extendidas.

Cuando se menciona el carácter rítmico de una marcha o de una pieza de rock, se hace referencia a la regularidad de los acentos fuertes y a la diferenciación entre acentos relativamente fuertes y débiles. Asimismo, se hace hincapié en la presencia de un pulso o un tempo constantes. En otras palabras, la música de carácter “rítmico” se caracteriza por la previsibilidad y regularidad de su estructura rítmica, con pocas variaciones, lo que facilita su identificación y seguimiento.

**Melodía.** La melodía se refiere a la interacción entre la altura de los sonidos y el ritmo. El ser humano tiene la capacidad física para poder crear y discriminar variaciones en la frecuencia del sonido, así como de la articulación regular del tiempo a través de la respiración y los latidos del corazón. Tanto la melodía como el lenguaje hablado cumplen funciones tan similares que pueden considerarse características esenciales de la especie humana. La melodía se ha empleado como expresión emocional en todas las comunidades humanas, incluso cuando el lenguaje hablado es el principal modo de comunicación. Otras especies animales también utilizan la melodía; los pájaros y los delfines, por ejemplo, pueden crear secuencias organizadas de sonidos variados (Latham, 2008).

**Armonía.** De acuerdo con Latham (2008), la mayoría de los diccionarios que definen este concepto musical subrayan su ambigüedad inherente e interpretan sus características en términos que van desde la textura hasta la belleza. Estas definiciones incluyen "efecto agradable resultante de la correcta distribución de las partes; concordia; unidad" y "combinación de sonidos musicales simultáneos que forman acordes y progresiones armónicas". La ambigüedad es tanto textural como estética, ya que sugiere que sólo las consonancias que son agradables pueden ser propiamente armoniosas. En la música aplicada, es posible distinguir entre caminos contrapuntísticos y armónicos, que relacionan sonidos sucesivos entre sí. La evolución de la naturaleza de la composición musical a lo largo de los siglos ha tenido sin duda en cuenta la interdependencia de las dimensiones espaciales vertical y horizontal de la música, a veces creando tensiones y a veces integrándose, a pesar de que la historia de la teoría musical parece basarse únicamente en esta distinción entre armonía y contrapunto.

**Notación musical.** En su definición más amplia, la notación musical es una técnica ordenada que permite anotar los elementos sonoros y silenciosos de la música. Su principal objetivo es proporcionar a los artistas un método claro para registrar y compartir ideas musicales, facilitando así el análisis y la reproducción de las composiciones (Latham, 2008). Esta ha ido evolucionando enormemente a lo largo del tiempo, adaptándose a nuevos géneros, técnicas de interpretación y, por supuesto, a los avances tecnológicos. Los sistemas de notación han evolucionado desde los símbolos básicos utilizados en la antigüedad hasta los sistemas modernos más elaborados que incorporan sofisticadas notaciones visuales y que además permite incorporar enfoques experimentales.

Una de las características más significativas de la notación musical, es su capacidad para captar propiedades sonoras como el timbre, la dinámica y la precisión de las articulaciones, además del tono y la duración. Elementos esenciales para la correcta ejecución

de una obra, ya que proporcionan indicaciones claras sobre cómo debe interpretarse. Los compositores pueden expresar musicalmente sus ideas de forma clara y coherente con la notación, y los intérpretes pueden utilizar estos mismos conceptos para tocar con precisión la obra original (Perez-Aldeguer, 2013).

Las variaciones en la notación musical pueden deberse a varias razones. Los cambios en el contexto histórico y geográfico influyen en la forma de representar la música, reflejando las normas culturales y estilísticas contemporáneas. La notación medieval, por ejemplo, cambió mucho con respecto a la renacentista y la barroca, ya que se adaptó a las exigencias musicales y a los talentos de la época (Burcet, 2018).

La notación también se ve influida por las diferencias estilísticas y de género. Los géneros musicales modernos, como el jazz y la música electrónica, emplean con frecuencia métodos de notación modernos que incluyen imágenes, símbolos extraños y notaciones únicas para plasmar la improvisación y la experimentación. Estos ajustes permiten a los músicos profundizar en su proceso creativo y experimentar con nuevas formas de expresión.

#### ***4.2.7. Impacto de la gamificación en la enseñanza musical***

La gamificación tiene un impacto significativo dentro de la educación musical, ya que permite aumentar el interés de aprendizaje de los estudiantes. Estos se muestran más cautivados cuando se incorporan elementos divertidos y mecánicas de juego, ayudando así a mejorar el factor motivacional en el aprendizaje de la música y, como este es un área tan flexible, las estrategias de gamificación pueden incorporarse fácilmente a ella.

Según Palazón-Herrera (2015), un ejemplo claro de cómo la gamificación puede mejorar el compromiso de los estudiantes es el uso de insignias. Estas no solo sirven como reconocimiento del progreso y los logros de los estudiantes, sino que también les proporcionan metas tangibles que alcanzar, lo que refuerza su perseverancia. Mañas (2018) y López (2016) argumentan que la gamificación puede mejorar la educación musical a través de la escucha interactiva de música y el uso de Plickers.

A pesar de estas ventajas, existe una escasez de investigación sobre el uso de la gamificación en la educación musical. muy pocas investigaciones exploran en detalle cómo estas estrategias influyen en la percepción de los estudiantes y en los resultados del aprendizaje. Sin embargo, las pruebas preliminares en el trabajo de Achilla y Gonzáles (2021) sugieren que la gamificación tiene el potencial de revolucionar la educación musical al ofrecer nuevos enfoques para evaluar y mejorar el talento musical de los estudiantes, además de hacer que el aprendizaje sea más accesible.

## 5. Metodología

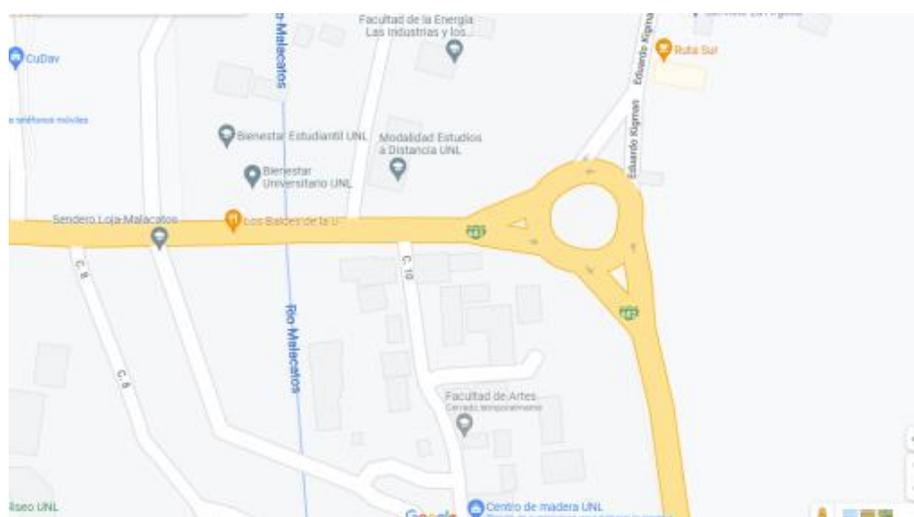
El objetivo de esta investigación es utilizar la plataforma Wordwall para gamificar el proceso de enseñanza del lenguaje musical en estudiantes de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja (UNL). Esta iniciativa pretende incrementar la motivación y la comprensión de los estudiantes mediante juegos y dinámicas interactivas que faciliten la adquisición de contenidos musicales. Asimismo, el estudio busca desarrollar técnicas innovadoras y eficientes para el aprendizaje del lenguaje musical, contribuyendo de manera significativa al repertorio educativo de la materia.

### 5.1. Área de estudio

Esta investigación se llevó a cabo en la Universidad Nacional de Loja, una institución pública de educación superior ubicada en la ciudad de Loja, al sur del Ecuador. La carrera de Artes Musicales fue el escenario principal para la recolección de datos y la implementación de las actividades de gamificación propuestas en este estudio.

#### Figura 2

*Ubicación de la Universidad Nacional de Loja. Carrera de Artes Musicales*



Nota: Google maps (<https://www.google.com/maps/@-4.0328792,-79.1998238,18z?hl=es&entry=ttu>)

### 5.2. Procedimiento

#### 5.2.1. Enfoque metodológico

Con la finalidad de comprender y cuantificar los fenómenos que dan origen al tema de estudio, se eligió el enfoque de investigación cuantitativo que, de acuerdo con Hernández-Sampieri R. (2018), este es apropiado para estimar las magnitudes o la ocurrencia de fenómenos y probar hipótesis porque está ligado a conteos numéricos y métodos matemáticos,

como se establece en las tres rutas de la investigación científica: enfoques cualitativo, cuantitativo y mixto.

### 5.2.2. *Métodos de estudio*

Para dar cumplimiento con los objetivos planteados se utilizó los siguientes métodos:

**Método Científico.** El objetivo de este método es construir conexiones entre hechos para desarrollar hipótesis y/o reglas que fundamenten el funcionamiento del mundo. En la parte del glosario de su libro *Metodología de la Investigación*, Bernal (2010) describe este enfoque como el conjunto de pautas y presunciones que la llamada comunidad científica ha institucionalizado para la indagación y resolución de problemas de investigación. El método científico, en otras palabras, obedece a una serie de pasos que analizan y resuelven un tema o grupo de problemas utilizando las herramientas o técnicas apropiadas. Como tal, este método se utilizará en todos los estudios, guiando la investigación desde la formulación del problema hasta la interpretación y síntesis de los datos, asegurando que el proceso fuera riguroso, lógico y respaldado por evidencia empírica.

**Método Analítico-Sintético.** En esta investigación se utilizó el método analítico-sintético, que, como explican Rodríguez y Pérez (2017), combina el análisis de las partes que conforman un todo con la posterior síntesis de estos elementos para lograr una comprensión integral de los resultados. Este enfoque permite no solo descomponer el objeto de estudio para examinar sus características fundamentales, sino también, como señalan Véliz y Jorna (2014), organizar, tabular e interpretar los datos mediante representaciones visuales como tablas y gráficos, facilitando así una interpretación clara y completa de la información obtenida.

**Método Deductivo.** En el proceso también se aplicó el método deductivo, que, como destacan González y Vargas (2017), permite derivar conclusiones finales a partir de premisas establecidas, asegurando un razonamiento lógico que vincula las hipótesis con sus respectivas consecuencias. Este enfoque fue fundamental para explicar el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguaje musical, y también resultó primordial para la delimitación precisa de las conclusiones y recomendaciones del trabajo. Además, este método se relaciona directamente con la investigación, dado su enfoque cuantitativo, que se basa en la deducción lógica para alcanzar resultados claros y precisos.

**Método Inductivo.** También se utilizó el método inductivo, un enfoque que, como señalan Hernández *et al.* (2014), se basa en la recolección de datos para ajustar y perfeccionar las preguntas de investigación a lo largo del proceso. Este método permite que, a medida que se interpretan los datos, surjan nuevas interrogantes o se refinen las existentes, lo que facilita

la obtención de resultados alineados con los objetivos específicos planteados desde el inicio de la investigación.

### **5.2.3. Técnicas**

Las técnicas son un conjunto de herramientas, métodos o recursos utilizados para reunir, almacenar, procesar y difundir información sobre el objeto de estudio. Es decir, estas son métodos o herramientas básicas que el investigador utiliza para recoger datos con el fin de aproximarse a los hechos y obtener conocimiento (Abril, 2008).

Por su parte, Niño (2011), menciona que la técnica de investigación científica es un procedimiento común validado por la práctica, que suele orientarse, aunque no totalmente, a la recolección y transformación de información útil para la solución de problemas de conocimiento en los campos científicos. En este escenario, la técnica de investigación a aplicar será el uso de encuestas.

**Encuesta.** Esta técnica permite recabar información sobre opiniones, comportamientos o percepciones que el investigador no puede observar directamente. Esta herramienta se utiliza junto con un instrumento conocido como cuestionario, en el cual deben constar preguntas previamente elaboradas, con el fin de obtener datos numéricos (Arias, 2020). En este sentido, esta técnica permitió analizar de forma objetiva cómo la gamificación influye en el proceso de aprendizaje, facilitando así la obtención de conclusiones fundamentadas.

### **5.2.4. Tipo de investigación**

Considerando que la presente investigación busca principalmente aportar al crecimiento del área educativa musical, los tipos de investigación son:

**Descriptiva.** Este tipo de investigación, según Cevallos *et al.* (2017), sirve para analizar cómo es y cómo aparece un fenómeno y cada uno de sus componentes, y permite una descripción fundamental del objeto de estudio mediante la medición de una o más de sus características.

**Correlacional.** El estudio correlacional, según Hernández-Sampieri (2018), tiene como finalidad identificar y describir la relación entre dos o más variables, pero sin intervenir o manipular dichas variables. Es decir, se observa si existe algún tipo de conexión o patrón entre ellas en un momento específico. Sin embargo, este tipo de estudio no busca establecer causas o efectos, solo indica si las variables están relacionadas de alguna manera (ya sea positiva o negativamente) y en qué grado, pero no explica por qué ocurre esa relación ni cuál variable influye sobre la otra.

**Explicativa.** Por el contrario, los estudios explicativos son investigaciones cuyo propósito es encontrar las razones detrás de ciertos fenómenos a través de la relación causa-efecto. Según Marroquín (2012), estos estudios buscan explicar por qué ocurren los hechos, ya sea identificando las causas (en investigaciones postfacto, es decir, después de que los eventos han sucedido) o los efectos (a través de investigaciones experimentales, donde se manipulan variables). Para lograrlo, se utilizan pruebas de hipótesis, lo que permite obtener resultados y conclusiones más profundas y detalladas sobre el tema estudiado. En este tipo de estudios, se logra un nivel avanzado de conocimiento porque no solo se describen o correlacionan los hechos, sino que se explica cómo y por qué suceden.

En este contexto, la presente investigación combinó un enfoque detallado para examinar las relaciones entre esta metodología y los resultados de los estudiantes, así como para explicar cómo se incluye la gamificación en la enseñanza del lenguaje musical. Se obtuvo una comprensión matizada de la gamificación en el contexto de la educación musical, examinando las características específicas de su uso e impacto en variables como la motivación y el rendimiento académico.

#### ***5.2.5. Diseño de investigación***

El diseño a utilizar es de tipo no experimental, donde el investigador observa los acontecimientos tal como ocurren naturalmente, sin inmiscuirse en su desarrollo (Ibidem, 2017). Este diseño permite describir las acciones y procedimientos específicos que se llevan a cabo en la actividad investigativa; asimismo, permite un mejor uso de las técnicas de recolección de datos a través de encuestas, con el fin de recabar información clara y precisa para obtener resultados reales.

#### ***5.2.6. Unidad de estudio***

Para la presente investigación se consideró a los 63 estudiantes de la unidad básica de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja, quienes cursan la materia de Lenguaje musical.

#### ***5.2.7. Muestra y tamaño de muestra***

El muestreo tiene como objetivo analizar la relación entre la distribución de una variable en una población y su distribución en la muestra estudiada (Otzen y Manterola, 2017). En este sentido, se optó por trabajar con toda la población relevante, que comprende a sesenta y tres estudiantes de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de

Loja. ya que se enfoca exclusivamente en la unidad básica de la carrera que recibe la materia de Lenguaje Musical, asegurando así una cobertura completa y objetiva del grupo estudiado.

**Tabla 3**

*Unidad de estudio y muestra*

<b>Universidad Nacional de Loja</b>	
<b>Estudiantes</b>	<b>Cantidad</b>
Primer ciclo de la Carrera de Artes Musicales	21
Segundo ciclo de la Carrera de Artes Musicales	29
Tercer ciclo de la Carrera de Artes Musicales	13
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>

#### **5.2.4. Instrumentos**

**Cuestionario.** Según Arribas, (2004), este es un instrumento utilizado para la recopilación de datos, cuyo objetivo se centra en normalizar el proceso de entrevista y permitir la cuantificación y universalización de la información. Su finalidad es lograr la comparabilidad de los datos.

En esta investigación, se diseñó y aplicó un cuestionario compuesto por 14 preguntas a los estudiantes de la unidad básica de la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja. Las preguntas se enfocaron en evaluar la percepción y el uso de las plataformas de gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical. Además, permitieron abordar aspectos como la familiaridad con las plataformas, la motivación, la frecuencia de uso, y la percepción de la utilidad de estas herramientas en el desarrollo de habilidades musicales.

#### **5.2.9. Procesamiento y análisis de datos**

**Análisis de datos.** En la presente investigación se estableció un objetivo general junto con varios objetivos específicos, para los cuales se implementó el siguiente proceso:

**Objetivo 1.** Fundamentar teóricamente la gamificación como recurso para el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.

- Se realizó un análisis bibliográfico de fuentes académicas y estudios previos sobre gamificación y lenguaje musical.
- Se clasificó la información recopilada.
- Se conceptualizaron las variables.
- Se elaboró el marco teórico.

**Objetivo 2.** Determinar la aplicación de actividades de gamificación en el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.

- Se investigó la relación entre la gamificación y la enseñanza en los estudiantes de la carrera de Artes Musicales.
- Se elaboró el instrumento de recolección de datos (encuesta).
- Se aplicó el instrumento a los estudiantes de la carrera.
- Se analizaron e interpretaron los resultados en función de las variables en estudio.

**Objetivo 3.** Diseñar, a través de la plataforma WordWall, actividades de gamificación que contribuyan en el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.

- Se desarrollaron actividades de gamificación utilizando la plataforma WordWall.
- Se evaluó la plataforma.
- Se diseñó y elaboró la propuesta.

## 6. Resultados

**Tabla 4**

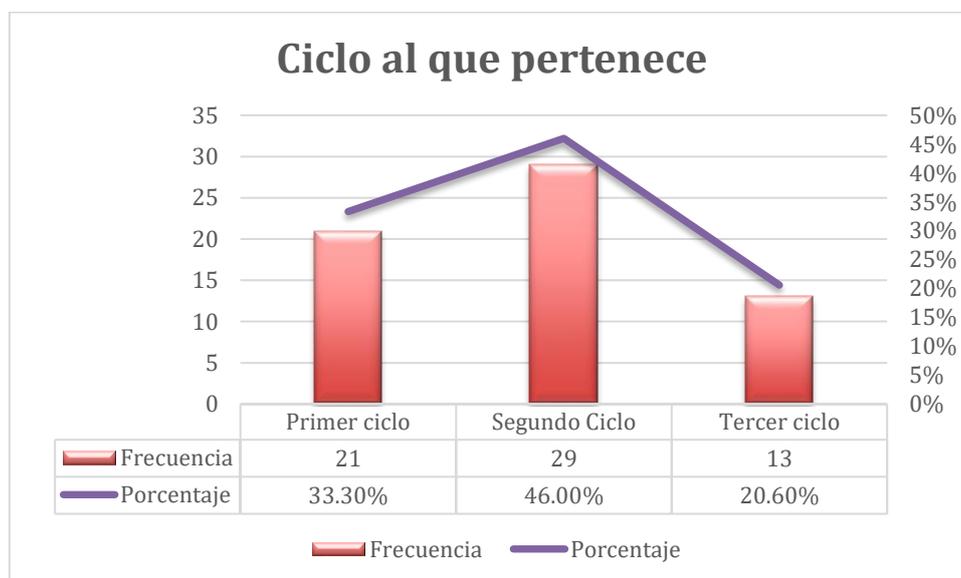
*Ciclo al que pertenece el encuestado*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Primer ciclo</b>	21	33.30%
<b>Segundo Ciclo</b>	29	46.00%
<b>Tercer ciclo</b>	13	20.60%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 3**

*Ciclo al que pertenece el encuestado*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

El análisis de la figura 3, correspondiente a la distribución de estudiantes según el ciclo académico al que pertenecen, revela algunas tendencias importantes sobre su progreso educativo. Del total de 63 estudiantes encuestados, el 33.30% se encuentra cursando el primer ciclo, lo cual indica que aproximadamente un tercio está en las etapas iniciales de su formación académica. Sin embargo, la mayor concentración se observa en el segundo ciclo, con un 46.00% del total de los estudiantes de unidad básica. Esto sugiere que casi la mitad de los encuestados ha avanzado a un nivel intermedio en su carrera, lo que podría reflejar una fase crítica en su proceso educativo, donde la retención y continuidad parecen ser más fuertes.

Por otro lado, el tercer ciclo cuenta con el menor porcentaje de estudiantes, representando solo el 20.60% de la muestra. Esta disminución en el número de estudiantes a

medida que avanzan en su formación podría ser señal de desafíos específicos que enfrentan en las etapas más avanzadas de su formación, como mayor dificultad en las materias o posibles deserciones por motivos indistintos. La distribución de estudiantes entre cada ciclo, aunque muestra un equilibrio relativo, refleja una tendencia a la disminución en los ciclos más avanzados.

**Tabla 5**

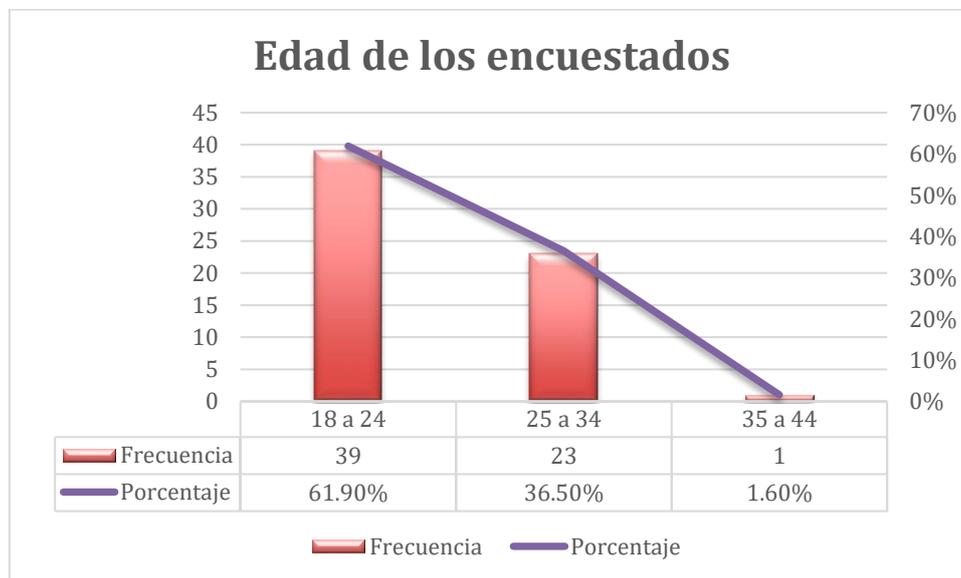
*Edad de los encuestados*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>18 a 24</b>	39	61.90%
<b>25 a 34</b>	23	36.50%
<b>35 a 44</b>	1	1.60%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 4**

*Edad de los encuestados*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

El análisis de la figura 4 muestra la distribución de los estudiantes según su rango de edad; mismos que revelan una clara tendencia hacia una población joven dentro del grupo encuestado. La mayoría de los estudiantes, el 61.90%, se encuentra en el rango de edad de 18 a 24 años, lo que indica que más de la mitad de la muestra pertenece a este grupo etario,

característico de la etapa inicial de la educación superior. Este dato sugiere una población estudiantil mayormente joven, lo que podría influir en las estrategias pedagógicas a emplear.

El siguiente grupo de edad, de 25 a 34 años, representa el 36.50% de la muestra. Aunque es una proporción menor, sigue siendo significativa y podría indicar la presencia de estudiantes que han decidido continuar o retomar sus estudios en una etapa más avanzada, posiblemente compaginando su educación con otras responsabilidades como trabajo o familia. Por último, el grupo de 35 a 44 años es el menos representado, con solo un 1.60% de los estudiantes, lo cual sugiere que, a medida que aumenta la edad, la participación en estudios formales disminuye considerablemente.

**Tabla 6**

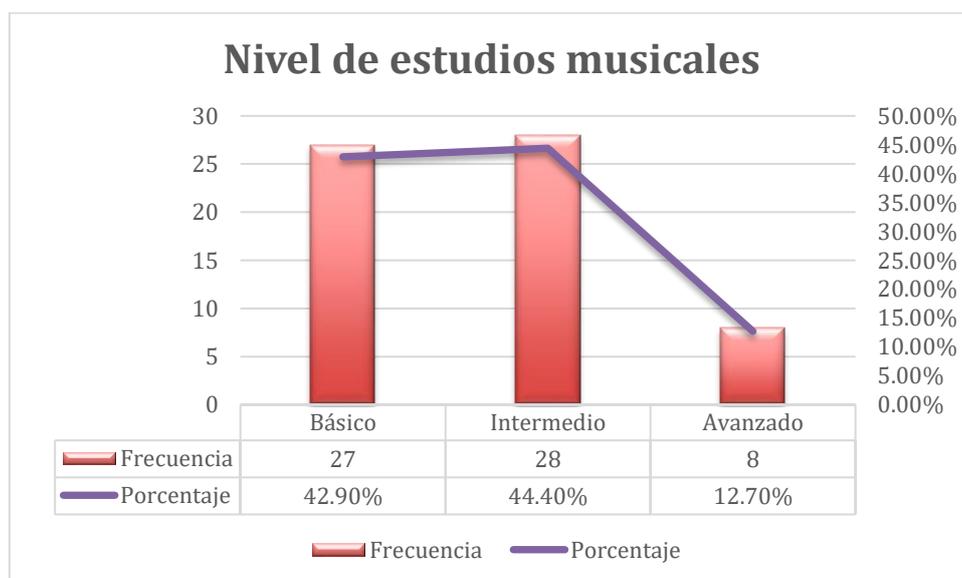
*Nivel de estudios musicales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Básico</b>	27	42.90%
<b>Intermedio</b>	28	44.40%
<b>Avanzado</b>	8	12.70%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 5**

*Nivel de estudios musicales*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Tal como se muestra en la figura 5, el nivel de estudios musicales de los estudiantes encuestados, revela una distribución mayoritaria entre los niveles básico e intermedio, con una menor representación en el nivel avanzado. Específicamente, el 42.90% de los estudiantes se encuentra en el nivel básico, lo que indica que una parte considerable de la muestra se encuentra cursando la etapa inicial de su formación musical.

El nivel intermedio es el más representado, con un 44.40%, lo cual puede ser un indicador de que la mayoría de los estudiantes ha avanzado más allá de los conceptos básicos y está adquiriendo habilidades más complejas en su formación. Por su parte, solo el 12.70% de los estudiantes ha alcanzado un nivel avanzado, lo que indica que una minoría ha progresado hasta los niveles más altos de competencia.

**Tabla 7**

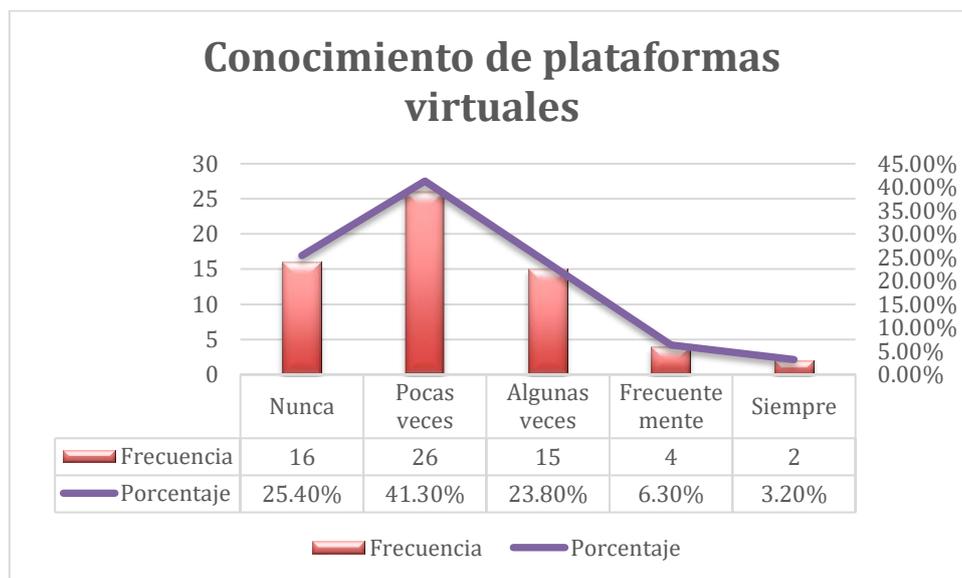
*Conocimiento de plataformas virtuales de gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	16	25.40%
<b>Pocas veces</b>	26	41.30%
<b>Algunas veces</b>	15	23.80%
<b>Frecuentemente</b>	4	6.30%
<b>Siempre</b>	2	3.20%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 6**

*Conocimiento de plataformas virtuales de gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Esta pregunta se enfocó en el conocimiento y uso de plataformas virtuales y técnicas de gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical, cuyos datos revelan una variada familiaridad entre los estudiantes y estas herramientas. Un 25.40% de los encuestados indicó que nunca ha utilizado estas plataformas o técnicas, lo cual representa una falta de exposición o acceso a recursos de gamificación dentro de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la mayoría de los estudiantes, el 41.30%, respondió que ha utilizado estas plataformas "pocas veces", lo que sugiere que, aunque están al tanto de su existencia, su uso no es muy frecuente. Esto puede ser un indicador de que las plataformas y técnicas de gamificación no son una parte integral o regular de sus experiencias de aprendizaje, sino más bien herramientas que han sido utilizadas de manera ocasional.

Un 23.80% mencionó que las ha usado "algunas veces", lo cual refleja un nivel moderado de interacción con estas herramientas. Este grupo de estudiantes parece estar más familiarizado con las plataformas y técnicas de gamificación, utilizándolas con cierta regularidad, pero no de manera constante.

Por su parte, solo el 6.30% de estudiantes indicó que las utiliza "frecuentemente", y apenas un 3.20% afirmó utilizarlas "siempre". Esto demuestra que, aunque hay una minoría que integra estas herramientas de manera habitual en su aprendizaje, la gran mayoría de los estudiantes no lo hace. En conjunto, estos resultados sugieren que, aunque hay un cierto nivel de conocimiento y uso de plataformas de gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical, su integración en las prácticas educativas del día a día sigue siendo limitada para la mayoría de

los estudiantes. Esto puede ser visto como una oportunidad para promover el uso de estas herramientas en el proceso educativo para mejorar la experiencia de aprendizaje.

**Tabla 8**

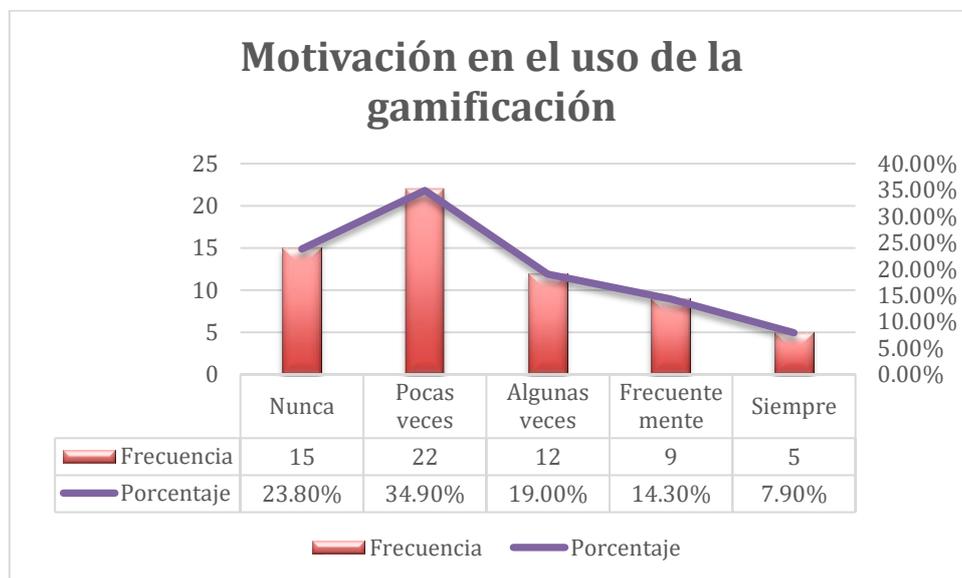
*Motivación en el uso de la gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	15	23.80%
<b>Pocas veces</b>	22	34.90%
<b>Algunas veces</b>	12	19.00%
<b>Frecuentemente</b>	9	14.30%
<b>Siempre</b>	5	7.90%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 7**

*Motivación en el uso de la gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

En la figura 7 se revela una variabilidad en la motivación de los estudiantes al utilizar plataformas y técnicas de gamificación en las clases de lenguaje musical. Un 23.80% de los encuestados manifestó que nunca se siente motivado con el uso de estas herramientas, mientras que un 34.90% indicó que se siente motivado pocas veces. Por otro lado, un 19.00% de los estudiantes mencionó que algunas veces experimenta motivación cuando se emplean estas

plataformas, y un 14.30% señaló que frecuentemente se siente motivado. Finalmente, solo un 7.90% de los participantes afirmó que siempre se siente motivado con la gamificación en su aprendizaje.

Estos resultados insinúan que la gamificación tiene un impacto variable en la motivación de los estudiantes. Aunque existe un grupo que encuentra en estas herramientas un estímulo constante, una parte considerable experimenta motivación solo de manera ocasional o incluso nunca. Esto podría indicar la necesidad de revisar y adaptar las estrategias de gamificación utilizadas para asegurar que sean más efectivas y atractivas para una mayor cantidad de estudiantes.

**Tabla 9**

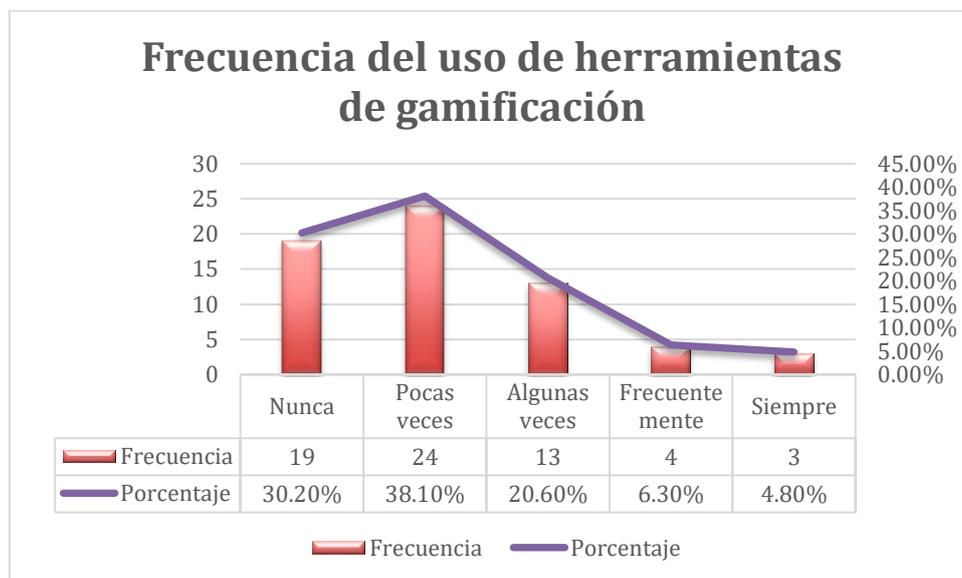
*Frecuencia del uso de herramientas de gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	19	30.20%
<b>Pocas veces</b>	24	38.10%
<b>Algunas veces</b>	13	20.60%
<b>Frecuentemente</b>	4	6.30%
<b>Siempre</b>	3	4.80%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 8**

*Frecuencia del uso de herramientas de gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

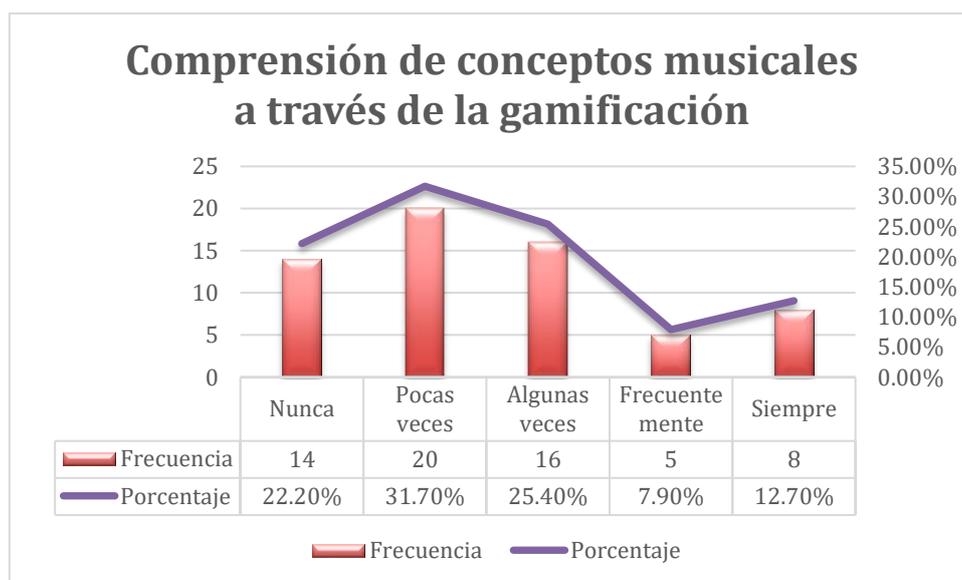
Tal como lo muestra la figura 8, los resultados obtenidos indican una frecuencia variable en la aplicación de plataformas de gamificación en las clases de lenguaje musical. Un 30.20% de los estudiantes indicó que estas plataformas nunca son aplicadas en sus clases, lo que sugiere una ausencia significativa de estas herramientas en el proceso educativo. Además, un 38.10% de los encuestados manifestó que estas plataformas se utilizan pocas veces, reflejando un uso ocasional que, aunque presente, no logra ser un componente regular en las actividades académicas.

Por otra parte, un 20.60% de los estudiantes mencionó que estas plataformas se aplican algunas veces, lo que indica que, para este grupo, las herramientas digitales tienen una presencia intermitente en su proceso de aprendizaje. Solo un 6.30% indicó que estas plataformas se utilizan de forma frecuentemente en las clases, mientras que solo un 4.80% de los encuestados afirmó que se aplican siempre.

En este sentido, se puede decir que, aunque las plataformas de gamificación y aprendizaje digital están presentes en las clases de lenguaje musical, su aplicación es limitada y no uniforme. La frecuencia general es baja, lo que podría estar relacionado con una falta de integración sistemática de estas herramientas en el currículo o con posibles limitaciones en la accesibilidad y capacitación para su uso.

**Tabla 10***Comprensión de conceptos musicales a través de la gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	14	22.20%
<b>Pocas veces</b>	20	31.70%
<b>Algunas veces</b>	16	25.40%
<b>Frecuentemente</b>	5	7.90%
<b>Siempre</b>	8	12.70%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales**Figura 9***Comprensión de conceptos musicales a través de la gamificación**Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Respecto a la utilidad de las plataformas digitales para la comprensión de los conceptos tratados en el aprendizaje de lenguaje musical, un 22.20% de los encuestados considera que la utilización de estas plataformas nunca les ayuda a entender mejor los conceptos, mientras que un 31.70% manifestó que solo les ayuda pocas veces. Por otro lado, un 25.40% indicó que estas herramientas les son útiles algunas veces, reflejando una percepción moderadamente positiva de su efectividad. Un 7.90% de los estudiantes afirmó que frecuentemente encuentran útil el uso de estas plataformas para mejorar su comprensión, y un 12.70% consideró que siempre les ayudan en este sentido.

En este sentido, aunque una parte significativa de los estudiantes reconoce que las plataformas digitales tienen un impacto positivo en su comprensión del lenguaje musical, hay un número considerable de estudiantes que no percibe una gran ayuda por parte de estas herramientas.

**Tabla 11**

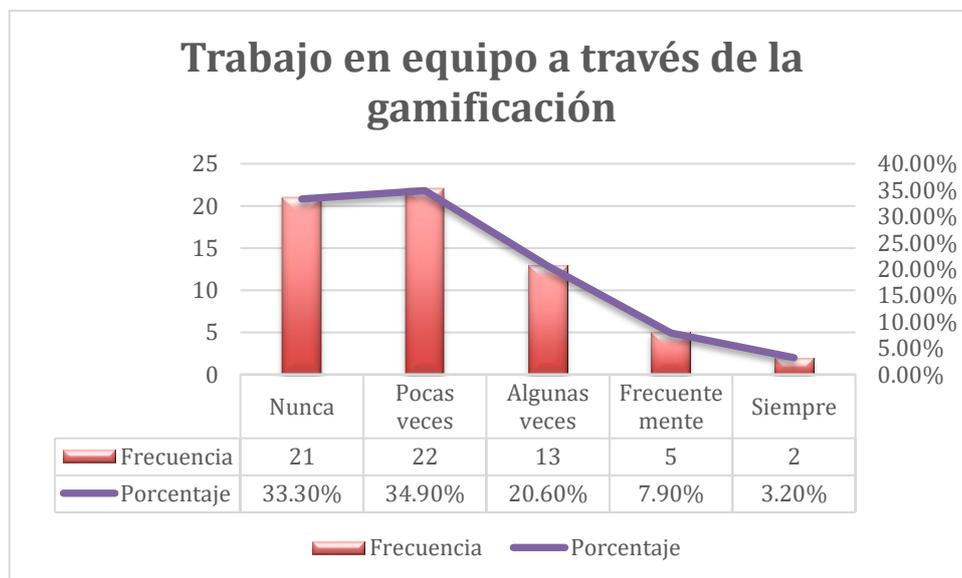
*Trabajo en equipo a través de la gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	21	33.30%
<b>Pocas veces</b>	22	34.90%
<b>Algunas veces</b>	13	20.60%
<b>Frecuentemente</b>	5	7.90%
<b>Siempre</b>	2	3.20%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 10**

*Trabajo en equipo a través de la gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

De acuerdo con los resultados que muestra la figura 10, un 34.90% de los encuestados indicó que pocas veces trabajan en equipo o de forma individual en el desarrollo de actividades con estas herramientas, mientras que un 33.30% manifestó que nunca lo hacen. Por otro lado,

un 20.60% señaló que algunas veces sí ocupan estas modalidades, y solo un 7.90% lo hace frecuentemente. Finalmente, en menor porcentaje, un 3.20% de los estudiantes afirmó que siempre trabajan en equipo o de manera individual al emplear estas plataformas.

Estos resultados sugieren que, aunque existen oportunidades para el trabajo en equipo o individual en la utilización de herramientas de gamificación, estas no son prácticas predominantes en el aprendizaje de lenguaje musical. La baja frecuencia de estas modalidades podría estar influenciada por factores como la estructura de las clases, la orientación pedagógica o la percepción de los estudiantes sobre la eficacia de trabajar en equipo con estas plataformas. Sin embargo, Es importante considerar que, fomentar el trabajo colaborativo e individual podría potenciar los beneficios de la gamificación.

**Tabla 12**

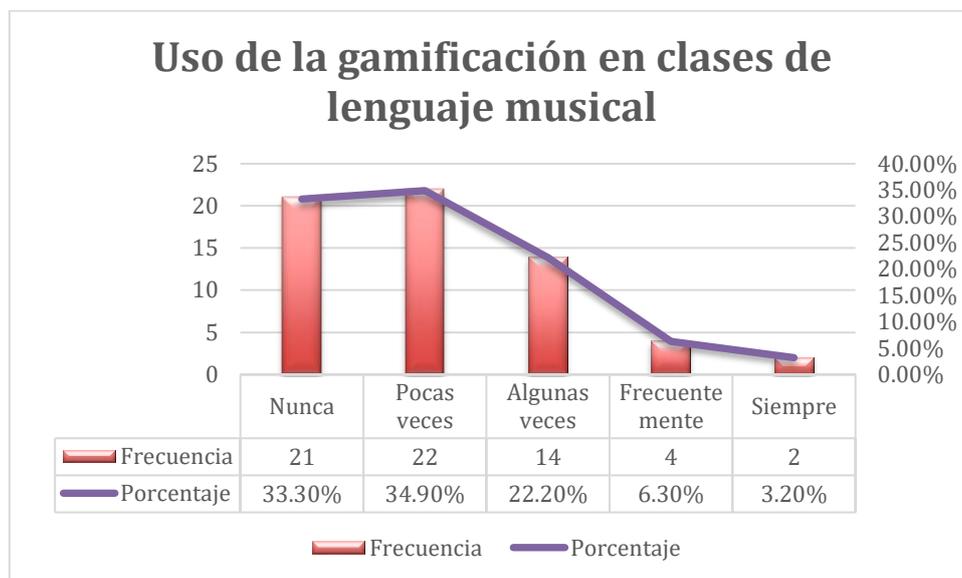
*Uso de la gamificación en clases de lenguaje musical*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	21	33.30%
<b>Pocas veces</b>	22	34.90%
<b>Algunas veces</b>	14	22.20%
<b>Frecuentemente</b>	4	6.30%
<b>Siempre</b>	2	3.20%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 11**

*Uso de la gamificación en clases de lenguaje musical*



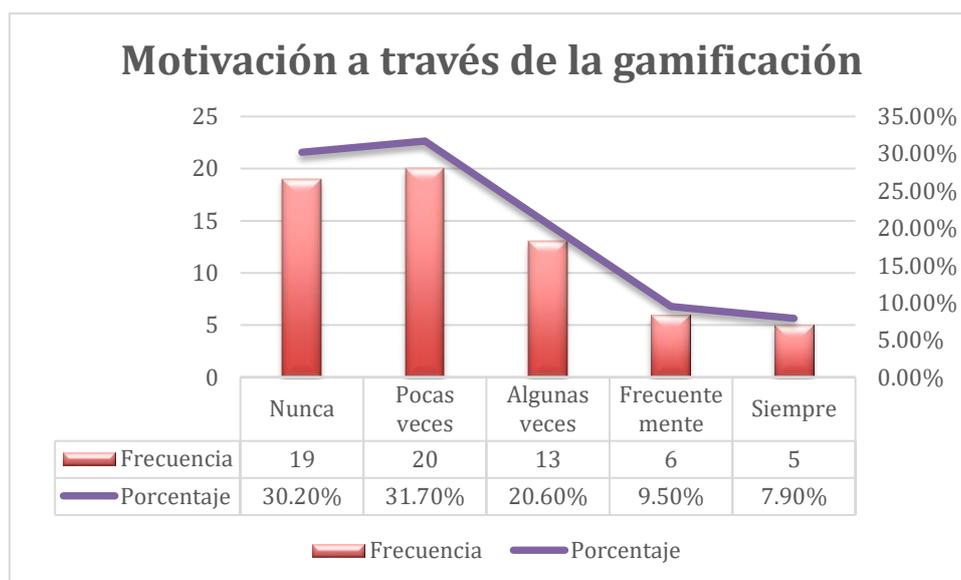
*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

En los resultados de la figura 11, podemos evidenciar que la utilización de plataformas como técnica de gamificación en experimentos prácticos, explicaciones teóricas, proyectos y tareas, así como en juegos y actividades lúdicas en las clases de aprendizaje de lenguaje musical, es limitada. Un 34.90% de los estudiantes indicó que estas plataformas se utilizan pocas veces. Un 33.30% de los encuestados manifestó que nunca se emplean estas herramientas en tales actividades, lo que indica una ausencia significativa de estas técnicas en su proceso de aprendizaje. Además, un 22.20% de los estudiantes mencionó que algunas veces se utilizan estas plataformas, lo que significa una presencia moderada mas no consistente. Solo un 6.30% afirmó que las usan frecuentemente, y apenas un 3.20% indicó que siempre se aplican en estas actividades.

En el análisis, aunque las plataformas de gamificación son reconocidas como herramientas educativas, su aplicación en actividades prácticas, teóricas, y lúdicas dentro de las clases de lenguaje musical no es aún una práctica generalizada. La baja frecuencia de uso que se evidencia en los resultados, podría estar relacionada con factores como la falta de integración pedagógica, la resistencia al cambio en métodos tradicionales, o la percepción de los docentes y estudiantes sobre la utilidad de estas herramientas en diferentes contextos educativos.

**Tabla 13***Motivación a través de la gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	19	30.20%
<b>Pocas veces</b>	20	31.70%
<b>Algunas veces</b>	13	20.60%
<b>Frecuentemente</b>	6	9.50%
<b>Siempre</b>	5	7.90%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales**Figura 12***Motivación a través de la gamificación**Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Aproximadamente un tercio de los estudiantes, el 31,70%, afirmó que las plataformas utilizadas como técnica de gamificación sólo habían aumentado el disfrute y la motivación en el aula pocas veces, lo que indica un uso irregular de estas estrategias. El 30,20% de los encuestados afirmó que nunca había sentido que el uso de estas plataformas en el aula hubiera hecho el aprendizaje más ameno o motivador, lo cual sugiere que el uso de estas herramientas en el proceso de enseñanza es ineficaz. Alrededor del 20,60% de los encuestados afirmó que la gamificación ha hecho algunas veces que sus clases sean más amenas, mientras que el 9,50% dijo que frecuentemente experimentaba ventajas similares. Por último, el 7,90% de los

encuestados afirmaron que siempre pensaban que estas plataformas mejoraban el atractivo de las clases.

En base a estos resultados se deduce que, aunque se reconoce en parte el potencial de la gamificación para hacer el aprendizaje atractivo, una proporción considerable de estudiantes no se beneficia regularmente de estas ventajas. Estos resultados implican que, para aprovechar plenamente la capacidad de estas plataformas, es necesario un estudio de su aplicación en los programas de lenguaje musical.

**Tabla 14**

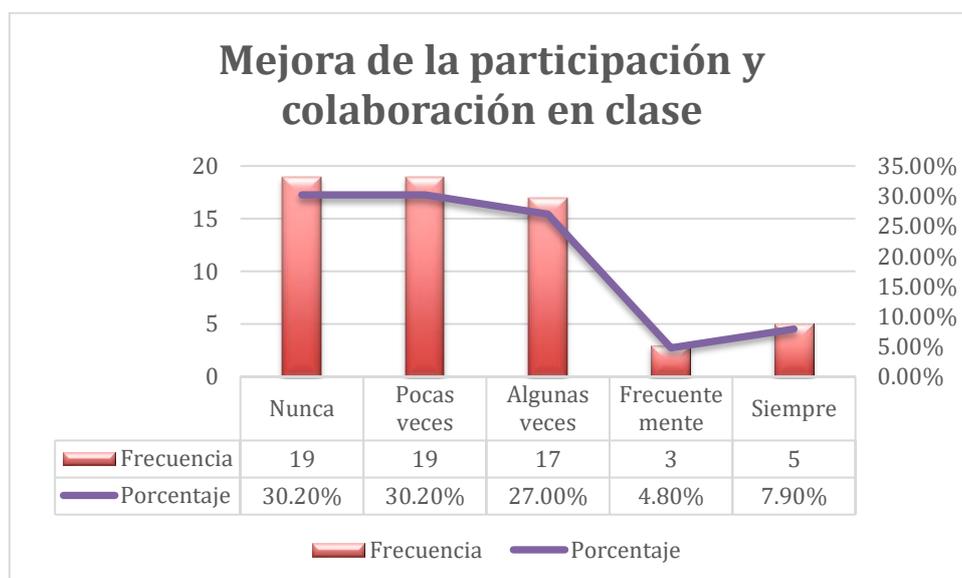
*Mejora de las participación y colaboración en clase*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	19	30.20%
<b>Pocas veces</b>	19	30.20%
<b>Algunas veces</b>	17	27.00%
<b>Frecuentemente</b>	3	4.80%
<b>Siempre</b>	5	7.90%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 13**

*Mejora de las participación y colaboración en clase*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Un 30.20% de los encuestados señaló que estas plataformas nunca han contribuido a mejorar su participación y colaboración, lo que indica que una parte significativa de los estudiantes no ve un beneficio claro en este aspecto. Otro 30.20% respondió que estas herramientas solo han sido útiles pocas veces, sugiriendo una aplicación limitada o esporádica en el aula.

Por otro lado, un 27.00% de los estudiantes indicó que algunas veces estas plataformas han ayudado a mejorar su participación y colaboración, lo que se traduce en un impacto moderado en un grupo considerable. Sin embargo, solo un 4.80% manifestó que frecuentemente ha experimentado mejoras en estos aspectos, y un 7.90% afirmó que siempre se ha beneficiado de estas plataformas para aumentar su participación y colaboración.

En resumen, la mayoría de estudiantes no percibe un impacto significativo o constante en este sentido, aunque existen algunos que reconocen el valor de las plataformas de gamificación en fomentar la participación y colaboración. Es necesario fortalecer la implementación de estas herramientas para asegurar que se utilicen de manera efectiva, potenciando su capacidad para involucrar a los estudiantes.

**Tabla 15**

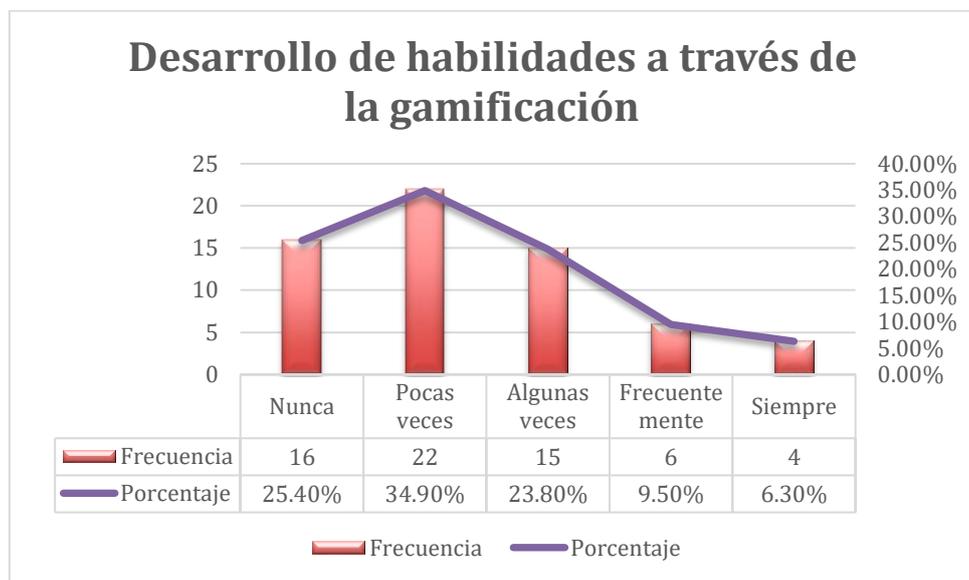
*Desarrollo de habilidades a través de la gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	16	25.40%
<b>Pocas veces</b>	22	34.90%
<b>Algunas veces</b>	15	23.80%
<b>Frecuentemente</b>	6	9.50%
<b>Siempre</b>	4	6.30%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 14**

*Desarrollo de habilidades a través de la gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

En esta pregunta que se refiere a la efectividad de las plataformas de gamificación en el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas en el aprendizaje de lenguaje musical. Un 34.90% de los encuestados afirmó que estas plataformas les han ayudado pocas veces en este aspecto. Un 25.40% indicó que nunca han percibido una mejora en sus habilidades o en la resolución de problemas gracias a estas plataformas, lo que revela una posible falta de integración efectiva en el proceso de enseñanza.

Por otro lado, un 23.80% de los estudiantes mencionó que algunas veces han experimentado beneficios en el desarrollo de habilidades y en la resolución de problemas, reflejando un impacto moderado en su aprendizaje. Solo un 9.50% afirmó que frecuentemente estas plataformas han sido útiles en este sentido, y un 6.30% indicó que siempre han sentido mejoras significativas en sus actividades y deberes extra clase.

Estos resultados indican que, aunque un grupo de estudiantes reconoce que las plataformas de gamificación pueden ser útiles para desarrollar habilidades y resolver problemas, la mayoría no percibe un beneficio consistente.

**Tabla 16***Disposición para usar la gamificación en clases de lenguaje musical*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	3	4.80%
<b>Pocas veces</b>	12	19.00%
<b>Algunas veces</b>	11	17.50%
<b>Frecuentemente</b>	19	30.20%
<b>Siempre</b>	18	28.60%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales**Figura 15***Disposición para usar la gamificación en clases de lenguaje musical**Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Tal como refleja la gráfica en la figura 15, los resultados muestran un interés significativo por parte de los estudiantes en el uso de plataformas de gamificación como técnicas de aprendizaje en el lenguaje musical. Un 30.20% de los encuestados manifestó que les gustaría utilizar estas plataformas con frecuencia, y un 28.60% indicó que siempre les gustaría hacerlo, lo que suma un 58.80% de estudiantes con un alto nivel de interés en la integración regular de estas herramientas en su aprendizaje.

Un 17.50% de los estudiantes señaló que les gustaría utilizar estas plataformas algunas veces, mostrando un interés medio, mientras que un 19.00% expresó que les gustaría hacerlo

pocas veces. Solo un 4.80% indicó que nunca desearía utilizar estas plataformas en su aprendizaje, por lo que la gran mayoría de los estudiantes ve el valor de estas herramientas en su proceso educativo.

Los datos indican una clara inclinación hacia la incorporación más frecuente de plataformas de gamificación en las clases de lenguaje musical. La mayoría de los estudiantes están abiertos, e incluso entusiasmados por un uso más regular de estas técnicas.

**Tabla 17**

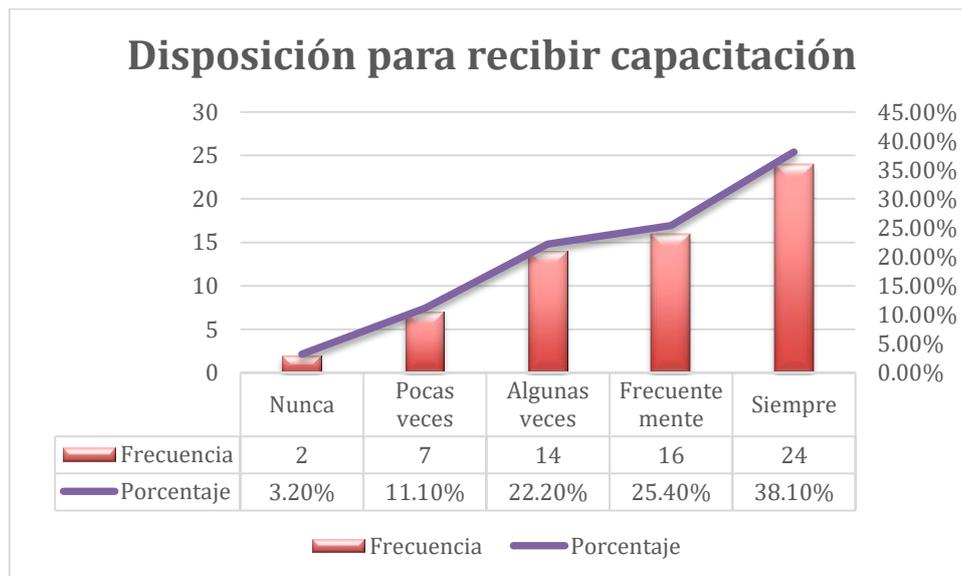
*Disposición para recibir capacitación sobre el uso de herramientas de gamificación*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Nunca</b>	2	3.20%
<b>Pocas veces</b>	7	11.10%
<b>Algunas veces</b>	14	22.20%
<b>Frecuentemente</b>	16	25.40%
<b>Siempre</b>	24	38.10%
	63	100.00%

*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

**Figura 16**

*Disposición para recibir capacitación sobre el uso de herramientas de gamificación*



*Nota:* Estudiantes de la carrera de Artes Musicales

Tal como se visualiza en la figura 16, la línea de inclinación elevada representa un fuerte deseo por parte de los estudiantes de recibir capacitación en el uso de plataformas de gamificación y técnicas relacionadas para mejorar su aprendizaje de lenguaje musical. Un 38.10% de los encuestados expresó que siempre les gustaría recibir dicha capacitación, y un 25.40% manifestó que frecuentemente estarían interesados en ello, sumando un total de 63.50% de estudiantes con un alto interés en adquirir estas habilidades.

Un 22.20% de los participantes señaló que les gustaría recibir capacitación algunas veces, lo que muestra un interés a nivel medio, mientras que un 11.10% expresó que les gustaría hacerlo pocas veces. Apenas un 3.20% indicó que nunca desearía recibir capacitación en estas técnicas.

En base a los resultados, se puede deducir que la mayoría de los estudiantes están abiertos y con buena disposición a recibir capacitación en el uso de plataformas de gamificación para aplicarlas en su aprendizaje de lenguaje musical.

## 7. Discusión

En el presente apartado, se discuten los hallazgos e implicaciones de la gamificación en el aprendizaje del lenguaje musical, abordando cómo esta metodología puede influir en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. La gamificación, definida por Burke (2012) como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para fomentar la participación y el compromiso, ha demostrado ser un recurso valioso en el ámbito educativo. La discusión se centra en cómo la gamificación podría facilitar un entorno de aprendizaje más adecuado, en consonancia con los principios establecidos por Contreras (2017), quien destaca el impacto positivo de la gamificación en la mejora de la experiencia educativa y en la profundización del conocimiento.

### **Fundamentar teóricamente la gamificación como recurso para el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.**

La fundamentación teórica sobre la gamificación en el contexto del aprendizaje del lenguaje musical ha permitido comprender la importancia de este enfoque como un recurso didáctico válido. A través del análisis de diversas fuentes académicas y estudios previos, se pudo constatar que la gamificación, al incorporar elementos de juego en actividades educativas, incrementa la motivación de los estudiantes y facilita un aprendizaje más completo.

A la luz de los resultados obtenidos, se ha comprobado que la gamificación es una tendencia emergente en la educación y que tiene un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los datos muestran que la implementación de actividades gamificadas (como las que se realizan en la plataforma WordWall) ha llevado a un aumento notable en el interés de los estudiantes por los contenidos del lenguaje musical. Este hallazgo investigativo respalda la fundamentación teórica de la gamificación como un recurso atractivo y como una herramienta pedagógica que puede desmitificar conceptos complejos, haciéndolos más accesibles para los estudiantes. Al mejorar la motivación, el interés y compromiso, la gamificación refuerza la teoría de que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados y cuando el aprendizaje se presenta en un formato que resuena con sus intereses y estilos de aprendizaje.

Además, los estudiantes han manifestado una preferencia por métodos de aprendizaje interactivos, dinámicos y lúdicos, lo cual refuerza la necesidad de fundamentar teóricamente la gamificación como un recurso eficaz en el aprendizaje del lenguaje musical. La disposición de los estudiantes a adoptar nuevas metodologías y su reconocimiento del valor de las plataformas de gamificación como WordWall proporcionan una justificación fundamentada para la inclusión de la gamificación en el currículo educativo. Este marco teórico legitima la

gamificación como una estrategia educativa y destaca su potencial para transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más dinámico, interactivo y eficaz.

**Determinar la aplicación de actividades de gamificación en el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.**

La determinación de la aplicación de actividades de gamificación en el aprendizaje del lenguaje musical reveló resultados prometedores en términos de viabilidad y aceptación por parte de los estudiantes. Los resultados obtenidos indican que la aplicación de estas actividades en el proceso de aprendizaje de lenguaje musical es viable y altamente efectiva. Los alumnos han expresado un interés significativo en la continua integración de actividades gamificadas en su currículo. Esto se debe a que dichas actividades no solo facilitan la comprensión de conceptos abstractos, sino que también hacen que el aprendizaje sea más atractivo. Las opiniones favorables de los estudiantes sobre la gamificación apoyan la idea de que estas actividades podrían ser un medio efectivo para mejorar la memoria y la comprensión de ideas musicales complejas. Además, se ha demostrado que la gamificación estimula el compromiso de los estudiantes y el trabajo en equipo dentro del aula. Componentes importantes para un aprendizaje más significativo.

Además, los resultados revelan que la técnica de gamificación en experimentos prácticos, explicaciones teóricas, proyectos y tareas, así como en juegos y actividades lúdicas en las clases de aprendizaje de lenguaje musical, es limitada. No obstante, también sugieren que la aplicación de estas actividades contribuye significativamente a la mejora en el rendimiento académico. La disposición de los estudiantes para recibir capacitación adicional sobre el uso de estas plataformas indica que se encuentran abiertos a la incorporación de nuevas tecnologías, y que también reconocen la importancia de estar bien preparados para utilizarlas de la mejor forma posible. Esto subraya la necesidad de un enfoque estructurado, sistemático y deliberado en la aplicación de actividades gamificadas, asegurando que los estudiantes no solo participen en ellas, sino que también comprendan cómo maximizar su potencial como herramientas de aprendizaje.

**Diseñar, a través de la plataforma WordWall, actividades de gamificación que contribuyan en el proceso de aprendizaje de lenguaje musical.**

La investigación subraya la importancia del diseño de actividades gamificadas a través de la plataforma WordWall como una estrategia para mejorar el aprendizaje del lenguaje musical. Es por ello que, dichas actividades fueron concebidas con el propósito de alinear los objetivos pedagógicos con herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los estudiantes. WordWall, con sus plantillas interactivas, ofrece una amplia gama de posibilidades

para desarrollar ejercicios que retan y a la vez, motivan a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

La creación de estas actividades fue un paso importante para brindar recursos que pueden ser integrados en las clases, asegurando que los educandos tengan acceso a métodos de aprendizaje efectivos. Al diseñar ejercicios que fomentan la participación y el pensamiento crítico, la plataforma WordWall se ha demostrado como un recurso versátil que puede adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes. Estos diseños buscan mejorar la comprensión de conceptos y crear un entorno donde los estudiantes se sientan más comprometidos y motivados a profundizar en su estudio musical.

Además, la investigación ha puesto de manifiesto la importancia de contar con herramientas que permitan a los estudiantes practicar de manera autónoma y colaborar con sus compañeros. En este contexto, se elaboró la *Guía de actividades de gamificación en WordWall para complementar el aprendizaje de lenguaje musical en la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.*, cuyas actividades responden a esta necesidad, proporcionando a los educadores un recurso que puede ser utilizado tanto dentro como fuera del aula, y a los estudiantes una herramienta adicional que permita complementar su aprendizaje autónomo. La flexibilidad y la interactividad de estas actividades contribuyen significativamente al proceso de enseñanza y potencian el interés de los estudiantes por el lenguaje musical.

## 8. Conclusiones

Una vez culminada la presente investigación, se concluye lo siguiente:

- La investigación valida teóricamente la gamificación como un recurso efectivo para el aprendizaje del lenguaje musical, ya que, esta ha revelado que la gamificación, al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando una mayor y mejor comprensión de los conceptos musicales abordados en la materia. El análisis de diversas fuentes académicas ha respaldado la premisa de que la gamificación puede transformar el aprendizaje del lenguaje musical, haciéndolo más accesible y menos abstracto. Asimismo, los datos obtenidos confirman que los estudiantes responden positivamente a las estrategias gamificadas, mostrando un mayor interés y una mejor retención de los conocimientos.
- La investigación determinó que la aplicación de actividades de gamificación en el aprendizaje del lenguaje musical ha proporcionado resultados bastante prometedores. Los datos indican que la implementación de actividades gamificadas en el currículo de lenguaje musical es viable y beneficiosa para los estudiantes de la carrera de música. Los resultados revelan una buena disposición hacia la gamificación, con los estudiantes manifestando interés en su integración continua en el proceso educativo. Además, la apertura de los estudiantes a recibir capacitación adicional sobre estas herramientas subraya la importancia de una aplicación bien estructurada y sistemática de las actividades gamificadas, asegurando su máxima eficacia como recurso educativo.
- La propuesta de implementación la *Guía de actividades de gamificación en WordWall para complementar el aprendizaje de lenguaje musical en la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja*, ha demostrado ser altamente pertinente y efectiva para el aprendizaje del lenguaje musical. La investigación reveló que la plataforma WordWall ofrece una amplia gama de herramientas interactivas que facilitan la creación de ejercicios educativos motivadores y adaptables a las distintas necesidades y niveles específicos de los estudiantes, para un aprendizaje personalizado. Los datos indican que estas actividades mejoran el entendimiento de los contenidos musicales, y apoyan tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo. El diseño e implementación de actividades diseñadas a través de WordWall representa una estrategia sólida para complementar el aprendizaje con recursos adicionales que pueden utilizar tanto en el aula como fuera de ella.

## 9. Recomendaciones

- Se sugiere implementar de manera sistemática la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja. Dado que la investigación ha demostrado su eficacia para aumentar la motivación, el compromiso y la comprensión de los conceptos musicales, es recomendable que los docentes incorporen elementos lúdicos en sus clases de forma progresiva, utilizando plataformas como WordWall y otras herramientas digitales. Además, se recomienda la capacitación continua de los docentes en metodologías gamificadas, con el fin de optimizar su aplicación y adaptarlas a las necesidades específicas de los estudiantes.
- Se recomienda incorporar de manera permanente actividades de gamificación en el currículo de lenguaje musical de la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja, dado que los resultados de la investigación muestran una clara disposición y beneficios significativos para los estudiantes. Es fundamental estructurar un plan de implementación gradual y bien organizado, que incluya la capacitación continua tanto para docentes como para estudiantes en el uso de herramientas gamificadas. Esto asegurará que las actividades sean aplicadas de manera efectiva, maximizando su impacto en el proceso de aprendizaje.
- Se recomienda la implementación formal de la *Guía de actividades de gamificación en WordWall* en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja, dado su alto grado de pertinencia y efectividad para mejorar el aprendizaje del lenguaje musical. La plataforma WordWall ha demostrado ser una herramienta versátil que permite la creación de actividades interactivas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo. Es esencial que se fomente su uso continuo tanto dentro como fuera del aula, asegurando que los docentes cuenten con capacitación regular en el uso de esta herramienta para maximizar su potencial educativo y personalizar los ejercicios de acuerdo con los niveles específicos de los estudiantes.

## 10. Bibliografía

- Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación.
- Archilla Segade, H. & González de la Cruz, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete,36(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> -
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica (Enfoques Consulting EIRL (ed.); Primera)
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas Profesión*, 5(17), 1-7.
- Bernal, César A. (2010). Metodología de la Investigación. Tercera edición. Pearson Educación. <https://bit.ly/3LAfgzS>
- Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the classroom*. Washington, DC.: ERIC Clearinghouse Products.
- Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the classroom*. Washington, DC.: ERIC Clearinghouse Products. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, May 31). learning. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/science/learning>
- Burcet, M. I. (2018). Notación musical: ¿código o sistema de representación? *Revista del Instituto de Investigación Musicológica “Carlos Vega”*, 32.
- Burke, B. (2012) ¿cuál es el futuro de la gamificación? Standford: Gartner
- Caira Rojas, J., Urdaneta, E. M., & Mata Guevara, L. B. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación constructivista. *Opción*, 30(75), 92-103.
- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Revista Quaderns de Filosofia*, 4(1), 107–118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5991399>
- Cevallos, V. Polo, L. Salgado, C. Hasipanta, D. Orbea, V. (2017). Universidad de Oriente y UO University. Experiencia académica: Docentes Superior del Instituto Tecnológico Corporativo Edwards Deming. Ediciones Grupo Compás. ISBN: 978-9942-33-264-6. Guayaquil-Ecuador.
- Chuncho, G. (2020). *LA EVALUACIÓN EDUCATIVA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LENGUAJE MUSICAL EN EL NIVEL BÁSICA MEDIA DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA PERÍODO 2018-2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Loja.

- Contreras, R. & Luis, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Uab.cat. <https://ddd.uab.cat/pub/l1libres/2018/188188/ebook15.pdf>
- cuantitativo, cualitativo y mixto 7.º ed. Ediciones Mc Gray Hill Education. México
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. <https://bit.ly/3QvYW5w>
- Espinoza, V. (2021). *LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA MUSICAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE MUSICAL DEL 7MO AÑO BÁSICO SUPERIOR DEL COLEGIO DE ARTES SALVADOR BUSTAMANTE CELI DE LA CIUDAD DE LOJA. PERIODO 2019 - 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Loja.
- Gamboa, C. (2017). *Estudio de caso como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje: retos y oportunidades*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7298113>
- González, J., y Gómez, A. (2021). Herramientas digitales en la Formación Profesional Integra. Valle del Cauca: SENA. Recuperado de: <https://n9.cl/kjk0f>
- González, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* (Vol. 10). México: Pax. Obtenido de <https://books.google.com/books>. <https://shortest.link/3xGj>
- González Manteiga, M. T., & Vargas Luque, A. (2017). *Estadística aplicada una visión instrumental*.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: McGrwall Hill Education. Hernández, R., Méndez, S. y Mendoza, C. (2014). Capítulo 1. En *Metodología de la investigación*, página web de Online Learning Center. Consultado en la red mundial el 29 de abril de 2015 <https://goo.gl/wDW6Ce>
- Hernández-Sampieri R. (2018). *Las tres rutas de la investigación científica: Enfoques*
- Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Latham, A. (2008). *Diccionario Enciclopédico de La Música*. Fondo de Cultura Económica.
- Loja, A. (2022). *Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular "La Porciúncula*. [Tesis de maestría] Universidad Nacional de Loja.

- López, N. J. (2016). Evaluación y TIC en Primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31(2), 81-90. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6535465.pdf>
- Mañas, A. (2018). De la audición musical activa a la audición musical interactiva [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la UA. <http://hdl.handle.net/10045/85950>
- Marroquín, P. R. (2012). Matriz operacional de la variable y matriz de consistencia.
- Moreno, N., Leiva, J. y Matas, A. (2016). *Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas*. IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation, (6), 16-34. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709>
- Nielson, B. (2018). *Gamificación y el ciclo del hype*. <https://www.yourtrainingedge.com/gamification-and-the-hype-cycle/>
- Niño, V. (2011). Metodología de la investigación. Diseño y ejecución. Ediciones de la U. ISBN 978-958-8675-94-7
- Obaco, F. (2023). *La música tradicional ecuatoriana y su incidencia en la creación de cinco arreglos para el formato de ensamble de percusión en la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/27099>
- Oriol, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44( ), 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773orti>
- Otzen, T, Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Padilla, M. (2013). *El uso de estrategias de aprendizaje activo en la organización del aprendizaje en alumnos de Educación Plástica*. Madrid, España: UNIR.
- Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales, *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 31(1), 1059-1079. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005058.pdf>

- Peñaherrera, J. (2010). *La enseñanza del Lenguaje Musical*. [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca]. Repositorio digital de la Universidad de Cuenca.
- Pérez-Aldeguer, S. (2013). Bodymusic: Nuevas formas de notación musical en educación musical. REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 12(24), 197-219.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Ariel, Primera Edición.
- Rivera, R. (2015). *Principios de gamificación aplicados a plataformas virtuales de aprendizaje de Educación Superior. Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática*. <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xx/docs/8.13.pdf>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Revista EAN, 82, pp.179-200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>  
<http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Salas, S. (2022). Actividades lúdicas a través de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de matemática del sexto grado de la Unidad Educativa Marieta de Veintimilla. [Tesis de maestría] Universidad Nacional de Loja.
- Teixes, F. (2016). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya. <https://es.b-ok.lat/book/11897164/c65919>
- Véliz Martínez, P. L. y Jorna Calixto, A. R. (2014). Evolución histórica y perspectivas futuras de la medicina intensiva y emergencia como especialidad en Cuba. Educación Médica Superior, 28(3), 592-602. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S086421412014000300018&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S086421412014000300018&script=sci_arttext&tlng=en)
- Werbanch, K. y Hunter D. (2013). *Revoluciona tu negocio con las técnicas de juego*. Ediciones Pearson Educación.

Anexo 1. Propuesta



Maestría en Educación, Tecnología e Innovación

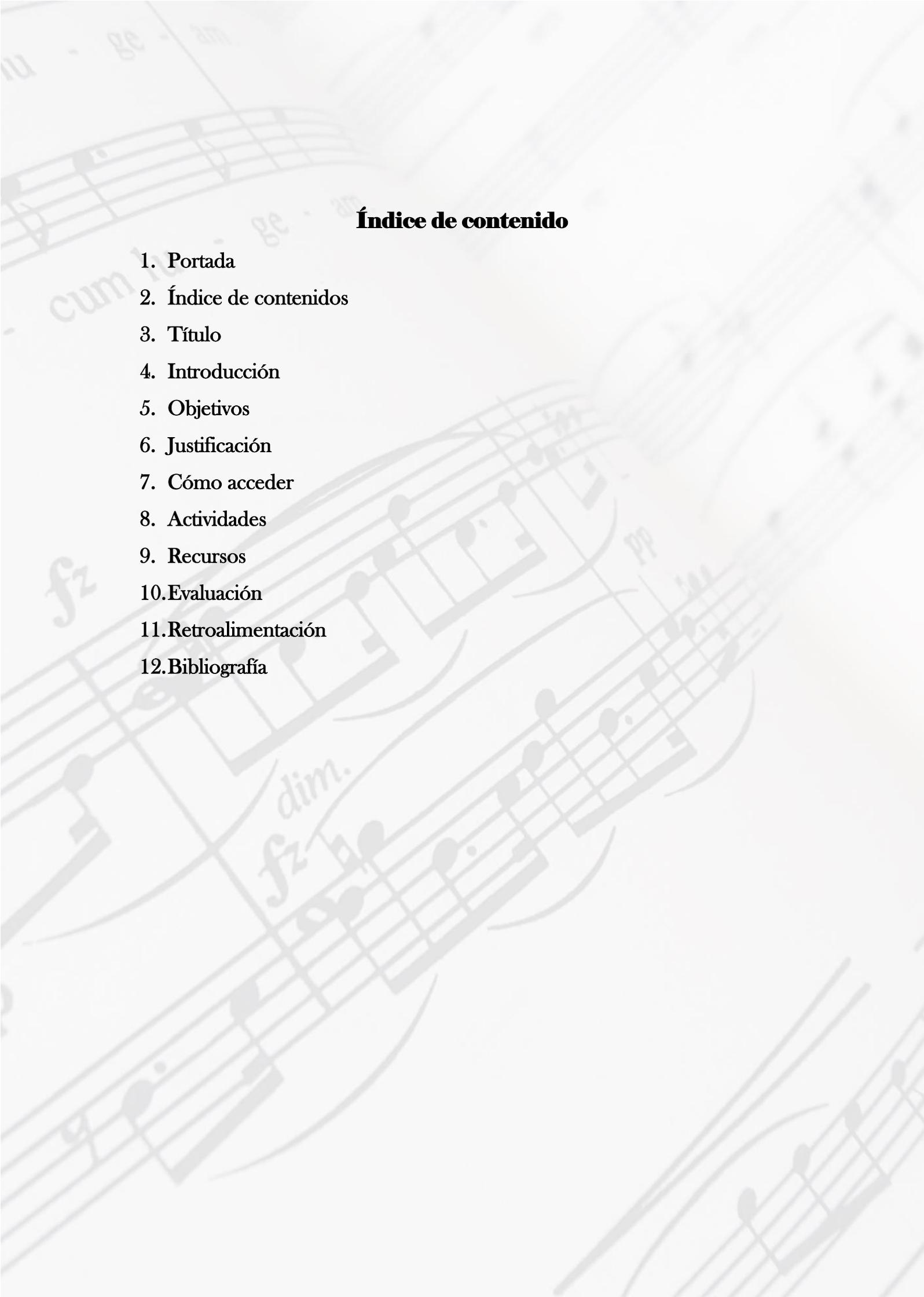
GUÍA  
**DIDÁCTICA**

PARA EL ESTUDIANTE

**Guía de actividades de gamificación en WordWall  
para complementar el aprendizaje de lenguaje  
musical en la carrera de Artes Musicales de la  
Universidad Nacional de Loja**

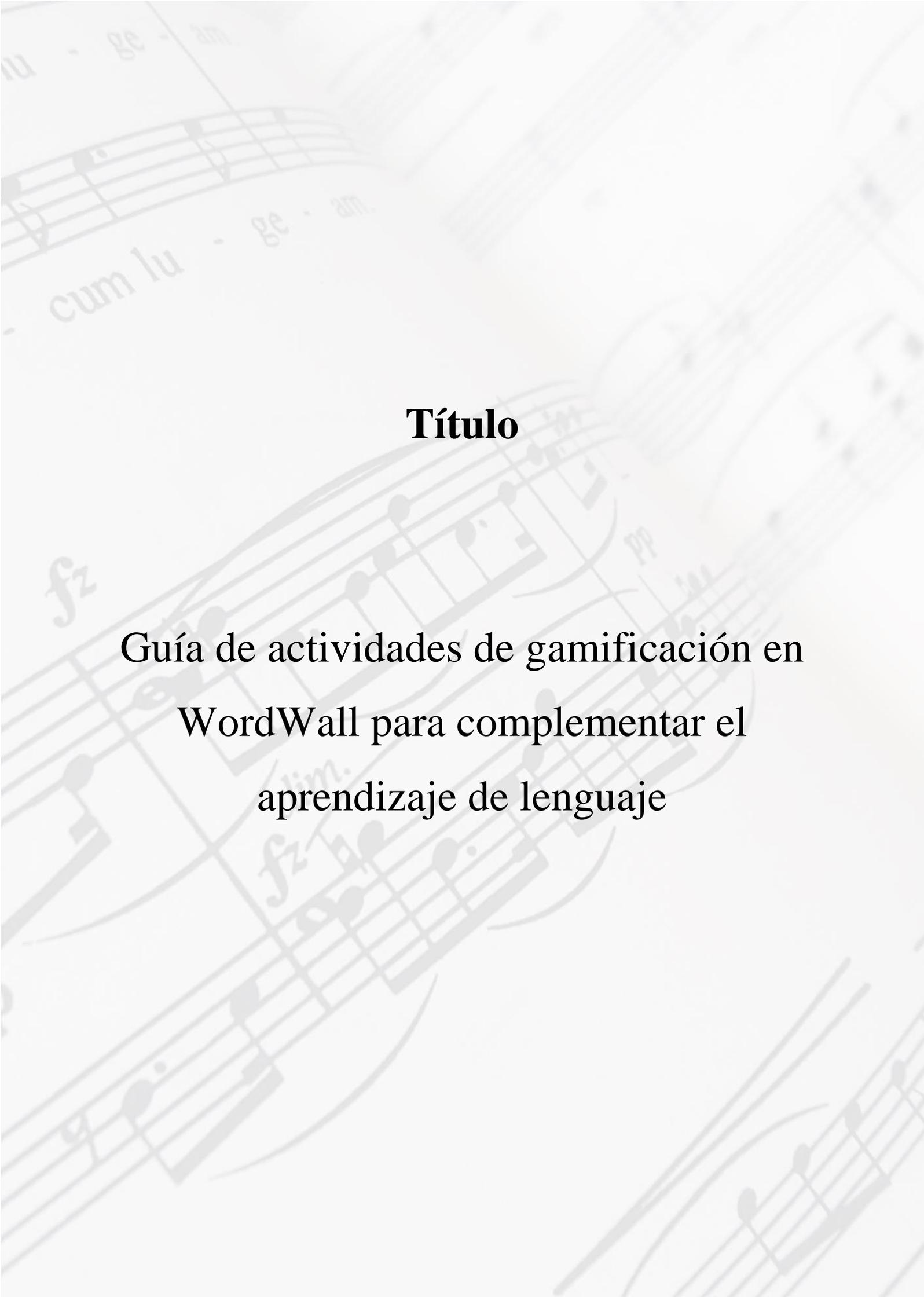
**Autor**

**FRANS MARTIN OBACO BURNEO**



## **Índice de contenido**

1. Portada
2. Índice de contenidos
3. Título
4. Introducción
5. Objetivos
6. Justificación
7. Cómo acceder
8. Actividades
9. Recursos
10. Evaluación
11. Retroalimentación
12. Bibliografía



# **Título**

Guía de actividades de gamificación en  
WordWall para complementar el  
aprendizaje de lenguaje

## **Introducción**

En el mundo actual, la educación superior se enfrenta a desafíos significativos debido a los avances tecnológicos y las transformaciones en el entorno educativo (Arteaga, 2022). En este contexto, la unidad básica de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja, reconoce la necesidad de incorporar metodologías innovadoras y recursos digitales para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito del lenguaje musical. Es así que, el presente documento propone la integración de actividades de gamificación a través de la plataforma WordWall como parte esencial de las metodologías pedagógicas en la formación musical. Esta propuesta surge de la comprensión de que la enseñanza efectiva del lenguaje musical no solo requiere la transmisión de conocimientos teóricos, sino también la aplicación práctica de habilidades y competencias relevantes para el contexto educativo que nos envuelve hoy en día.

La implementación de actividades de gamificación en la plataforma WordWall ofrece una oportunidad para enriquecer la experiencia educativa al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo, personalizado y accesible. Estos recursos fomentan un aprendizaje más dinámico que estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre los estudiantes. Además, la integración de estas actividades no solo mejora la calidad de la educación, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del entorno profesional contemporáneo, donde la capacidad para utilizar herramientas digitales es de vital importancia.

Esta propuesta tiene como objetivo enriquecer el proceso de enseñanza del lenguaje musical en la carrera de Artes Musicales mediante la creación de actividades de gamificación que estarán disponibles en la plataforma WordWall (Ordoñez y Medina, 2022). De esta manera, se busca complementar el conocimiento de los estudiantes y ofrecer una herramienta útil tanto para los alumnos de la carrera como para cualquier persona interesada en aprender sobre



lenguaje musical, promoviendo el compromiso estudiantil y la excelencia académica en línea con los estándares de la Universidad Nacional de Loja.

# Objetivos

## Objetivo general

Elaborar una guía didáctica para la aplicación de 10 actividades de gamificación en la plataforma WordWall, que permitan complementar el conocimiento sobre lenguaje musical en estudiantes de la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja,

## Objetivos específicos

- Investigar y comprender las funcionalidades de WordWall.
- Identificar las herramientas específicas dentro de WordWall que se alineen con los objetivos de aprendizaje (ejercicios de emparejamiento, cuestionarios interactivos, juegos de palabras, etc.).
- Desarrollar 10 actividades interactivas utilizando las diferentes plantillas de la plataforma WordWall que aborden conceptos clave del lenguaje musical.

## **Justificación**

La incorporación de la gamificación en la educación superior juega un papel importante en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en un campo tan dinámico como la música y su lenguaje. En lugar de mantener un enfoque tradicional en el que el docente simplemente transmite información y los estudiantes la reciben pasivamente, los recursos digitales permiten transformar al docente en un facilitador activo del aprendizaje, guiando y apoyando a los estudiantes para que se conviertan en protagonistas de su propia educación.

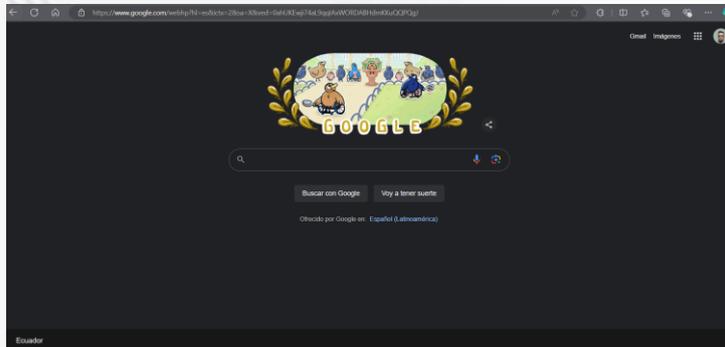
En el ámbito específico del lenguaje musical, la integración de actividades de gamificación a través de la plataforma WordWall, responde a la necesidad de ofrecer experiencias educativas más interactivas. Los estudiantes se beneficiarán de un entorno que facilita la comprensión de conceptos importantes a través de métodos lúdicos, y también, promueve la aplicación práctica y la participación activa. La gamificación puede fomentar habilidades esenciales en el contexto educativo actual como: la motivación, el pensamiento crítico y la colaboración,

Por lo tanto, esta propuesta está alineada con la misión de la Universidad Nacional de Loja de ofrecer una educación innovadora y adaptada a las demandas contemporáneas. Se justifica por la necesidad de mejorar el aprendizaje del lenguaje musical mediante herramientas digitales que aumenten el compromiso estudiantil, proporcionen un acceso más flexible al conocimiento y refuercen la calidad educativa en un entorno cada vez más digitalizado.

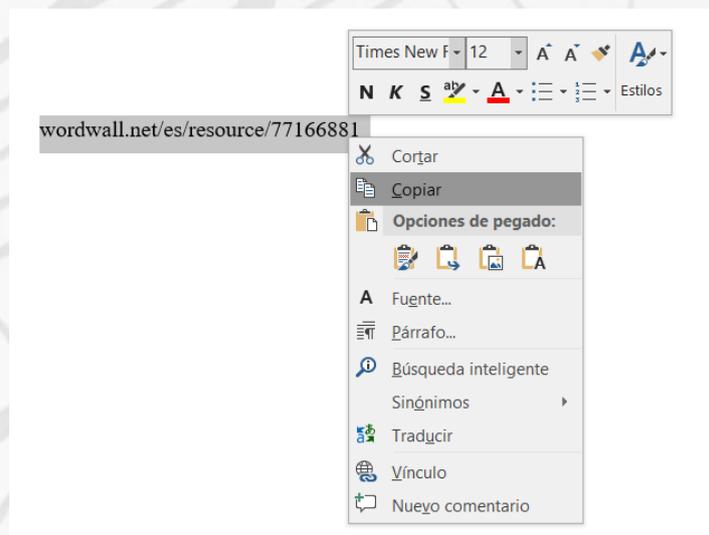
## ¿Cómo acceder?

Acceso mediante enlace directo:

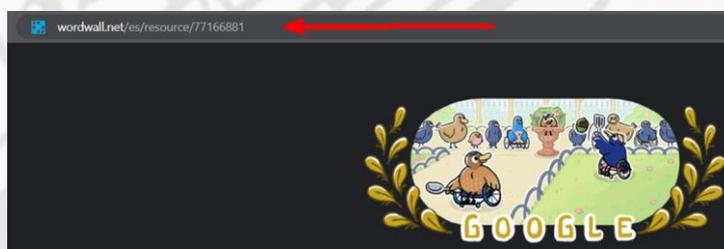
1. Abrir un navegador web en el dispositivo (computadora, tablet o celular).



2. Copiar el enlace de la actividad que se desea desarrollar (ver apartado de actividades).



3. Pegar el enlace en la barra de direcciones del navegador y presionar "Enter".



4. Ser redirigido a la página de la actividad en WordWall.



5. Seleccionar "Iniciar" para empezar la actividad.



### Acceso mediante código QR:

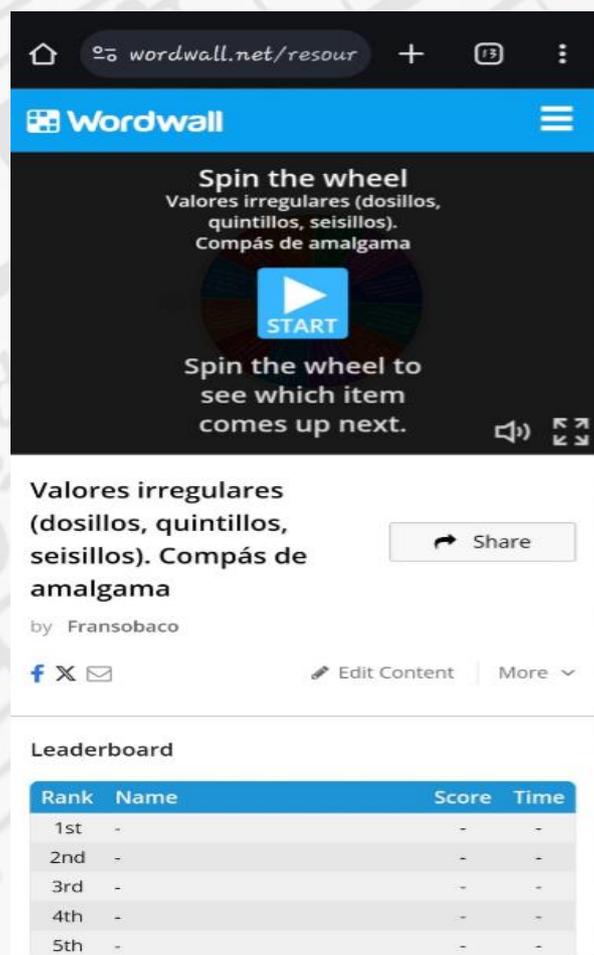
1. En el celular o tablet, abrir la cámara o una aplicación de lector de códigos QR.
2. Enfocar la cámara sobre el código QR proporcionado (ver apartado de actividades).
3. Permitir que la aplicación o cámara reconozca automáticamente el código QR y muestre un enlace en la pantalla.



4. Seleccionar el enlace para abrirlo en el navegador web.



5. Ser redirigido a la página de la actividad en WordWall.



6. Una vez en la página de la actividad, seleccionar "Iniciar" para empezar.

## **Actividades**

**Actividad 1: Valores irregulares (dosillos, quintillos, seisillos). Compás de amalgama.**

Esta actividad está diseñada para enseñar a los estudiantes sobre valores irregulares como dosillos, quintillos y seisillos, así como el concepto de compás de amalgama. Se empleó la herramienta "Rueda aleatoria" de WordWall para crear un entorno interactivo que permita a los estudiantes practicar la identificación y uso de estos valores musicales.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77166881](http://wordwall.net/es/resource/77166881)

**Código de acceso QR:**

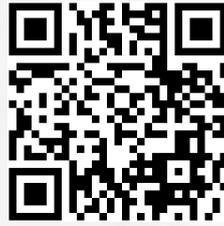


**Actividad 2: Compases simples y compuestos. Relación y equivalencias entre ambos.**

Esta actividad está diseñada para enseñar a los estudiantes la relación y las equivalencias entre compases simples y compuestos. Utilizando la herramienta "Cuestionario pierde gana" de WordWall, se presentan preguntas que desafían a los estudiantes a identificar y comparar diferentes tipos de compases. La rueda aleatoria genera preguntas que incluyen ejemplos de compases simples y compuestos, ofreciendo opciones de respuesta que ilustran sus equivalencias y diferencias. Los estudiantes deben seleccionar la opción correcta para cada pregunta, facilitando la comprensión y aplicación de estos conceptos musicales en un formato interactivo y educativo.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77166020](http://wordwall.net/es/resource/77166020)

**Código de acceso QR:**

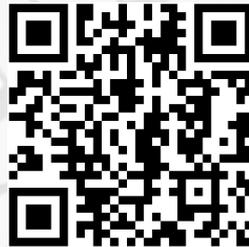


### **Actividad 3: Tresillos y signos de prolongación**

Esta actividad está enfocada en el estudio de los tresillos y los signos de prolongación. Utilizando la herramienta "Aplastatopos" de WordWall, se presentan preguntas que permiten a los estudiantes practicar la identificación y aplicación de tresillos, así como los diferentes signos de prolongación. Esta actividad genera incógnitas cada vez que aparece un topo, y solo se deben aplastar los topos con la respuesta correcta.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77164997](http://wordwall.net/es/resource/77164997)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 4: Alteraciones. Alteraciones propias y accidentales. Tono y semitono**

En esta actividad, se exploran las alteraciones musicales, incluyendo las alteraciones propias y accidentales, así como los conceptos de tono y semitono. La herramienta "Reordenar" de WordWall se utiliza para reordenar oraciones de forma correcta con estos temas, ayudando a los estudiantes a identificar y diferenciar entre alteraciones propias y accidentales. Además, esta actividad incluye oraciones sobre cómo los tonos y semitonos afectan la estructura de una melodía. Los estudiantes deben ordenar correctamente las frases, promoviendo así una comprensión práctica de las alteraciones y sus aplicaciones.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77164403](http://wordwall.net/es/resource/77164403)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 5: División de Compás**

Esta actividad se centra en la comprensión y aplicación de la división de compás en la música. Utilizando la herramienta "Completar la frase" de WordWall, los estudiantes deben completar frases relacionadas con la división de compases, seleccionando la palabra que falta. Esto les permite identificar las divisiones correctas y entender cómo estas afectan el ritmo y la estructura musical. Esta actividad ofrece una manera interactiva de consolidar el conocimiento sobre la división de compases.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77164093](https://wordwall.net/es/resource/77164093)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 6: Nota Musical, Nombre de las Notas (Nomenclatura Latina y Anglosajona). Sistema. Do Central**

Esta actividad está diseñada para enseñar sobre la nomenclatura de las notas musicales, tanto en el sistema latino como en el anglosajón, y para familiarizar a los estudiantes con el concepto de Do Central dentro del sistema musical. Utilizando la herramienta "Verdadero o Falso" de WordWall, se presentan afirmaciones sobre la nomenclatura de las notas y la ubicación de Do Central. Los estudiantes deben

determinar si cada afirmación es verdadera o falsa, facilitando su comprensión y práctica de la nomenclatura de notas y su ubicación en el sistema musical.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77163810](https://www.wordwall.net/es/resource/77163810)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 7: Figuras y Silencios**

Esta actividad está enfocada en la identificación y uso de figuras rítmicas y silencios. Utilizando la herramienta "Cada Oveja con su Pareja" de WordWall, los estudiantes deben asociar cada figura rítmica (negras, corcheas, blancas, etc.) y silencio (silencios de negra, corchea, blanca, etc.) con su representación correcta. Al tocar la respuesta correspondiente, los estudiantes eliminan la opción y deben repetir el proceso hasta que todas las opciones correctas hayan sido seleccionadas. Esta metodología promueve una mayor comprensión de cómo se representan las figuras y silencios en una partitura y cómo influyen en el ritmo musical.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77140052](https://www.wordwall.net/es/resource/77140052)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 8: Figuras Musicales y Equivalencias**

Esta actividad está diseñada para enseñar sobre las figuras musicales y sus equivalencias rítmicas. Utilizando la herramienta "Tarjetas Flash" de WordWall, se presentan oraciones relacionadas con diferentes figuras musicales (negras, corcheas, blancas, etc.) y sus equivalencias en términos de duración. Los estudiantes deben girar las tarjetas para ver la respuesta y luego afirmar o negar la oración que aparece en cada una. Esta metodología permite a los estudiantes practicar la identificación de figuras musicales y comprender sus equivalencias rítmicas de manera participativa.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77139700](http://wordwall.net/es/resource/77139700)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 9: Elementos Constitutivos de la Música**

Esta actividad está enfocada en la identificación y comprensión de los elementos básicos que conforman la música. Utilizando la herramienta "Cuestionario" de WordWall, se presentan preguntas sobre componentes esenciales de la música, como el ritmo, la melodía, la armonía, el timbre y la dinámica. Cada pregunta ofrece cuatro opciones de respuesta, y los estudiantes deben elegir la correcta. Esta metodología facilita una comprensión integral de los elementos que constituyen la estructura musical.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/77126417](http://wordwall.net/es/resource/77126417)

**Código de acceso QR:**



### **Actividad 10: Teoría Musical Básica**

Esta actividad está diseñada para enseñar los fundamentos de la teoría musical básica. Utilizando la herramienta "Crucigrama" de WordWall, se presentan pistas relacionadas con conceptos de la teoría musical, como la notación, las escalas, los acordes y los intervalos. Los estudiantes deben completar el crucigrama resolviendo las pistas y llenando las casillas correspondientes con las respuestas correctas. Esta metodología permite a los estudiantes reforzar su comprensión de los principios básicos de la teoría musical.

**Enlace:** [wordwall.net/es/resource/66792907](http://wordwall.net/es/resource/66792907)

**Código de acceso QR:**



## **Recursos**

### **Recursos Humanos**

Docente o Instructor

Especialista en Tecnología Educativa (opcional)

Estudiantes

### **Recursos Tecnológicos**

Computadora o Dispositivo Móvil:

Conexión a Internet:

Plataforma WordWall

Recursos de Referencia Musical

## **Evaluación**

Para evaluar la eficacia de las actividades de gamificación desarrolladas en la plataforma WordWall sobre lenguaje musical, se deben considerar ciertos aspectos que aseguren la efectividad de estas actividades en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Indicadores de Evaluación:**

Para evaluar la eficacia de las actividades de gamificación en la plataforma WordWall, se deben considerar varios indicadores. Primero, medir el desempeño de los estudiantes a través de sus resultados en las preguntas y ejercicios interactivos, evaluando si hay una mejora en la comprensión de los conceptos musicales tras su participación. Segundo, contabilizar el número de accesos y participaciones en las actividades, ya que un mayor número de participaciones puede reflejar un alto nivel de interés por parte de los estudiantes. Por último, evaluar el nivel de motivación y participación de los estudiantes durante las actividades, lo cual puede incluir encuestas para recoger opiniones sobre la experiencia.

### **Criterios de Evaluación:**

Para evaluar la efectividad de las actividades de gamificación, se establecen tres criterios. Primero, se mide la efectividad didáctica para determinar si las actividades logran mejorar el aprendizaje y la retención de conocimientos sobre lenguaje musical, utilizando pruebas realizadas antes y después de la implementación. Segundo, fomentar la retroalimentación continua mediante la creación de espacios para que tanto estudiantes como docentes puedan expresar opiniones y sugerencias, lo que permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las actividades según las necesidades y experiencias de cada uno. Finalmente, llevar a cabo una evaluación periódica para revisar la efectividad general de las actividades, incluyendo la revisión de resultados, el análisis de métricas de participación y la realización de ajustes basados en la retroalimentación recibida.

# Retroalimentación

**Elementos de la música:** Los elementos constitutivos de la música son dos: el Sonido y el Ritmo.

**Sonido:** Es la sensación o efecto que produce en el oído, el movimiento vibratorio de un cuerpo. Las cualidades del sonido son cuatro y nos ayudan a describir el mismo.

1. **Timbre:** (*penetrante o dulce*) Es la cualidad que nos permite diferenciar un sonido (*instrumento*) de otro. Metafóricamente podríamos decir que es el color del sonido.
2. **Altura:** (*grave o agudo*) La altura es la cualidad que nos permite ordenar sonidos de más grave (*bajo*) a más agudo (*alto*).
3. **Intensidad:** (*fuerte o débil*) La intensidad o energía que se aplica sobre un sonido nos da como resultado lo que llamamos sonidos fuertes o sonidos débiles.
4. **Duración:** (*breve o prolongado*) La duración es la longitud del sonido en el tiempo. Para describir la duración de los sonidos musicales utilizamos figuras musicales que son símbolos que nos indican la duración de las notas musicales.

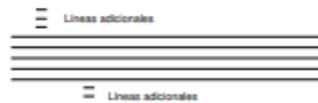
**Ritmo:** es todo aquello que pertenece al movimiento que impulsa a la música en el tiempo.

**El Pentagrama:** (*penta = cinco / gramma = rayas*)

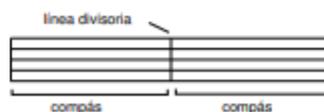
Los signos de la música, que a partir de este momento llamaremos notas, se escriben en cinco líneas paralelas, horizontales y equidistantes, las cuales conforman el Pentagrama. El mismo cuenta con cinco líneas y cuatro espacios que comienzan a contarse desde abajo.



En algunos casos dichas notas no pueden escribirse en las líneas o en los espacios del pentagrama, por lo cual es necesario agregarle líneas por debajo o encima del mismo a las que llamaremos: Líneas adicionales.



**Compás:** Es la división de la música en unidades constantes llamadas pulsos. Esta división se realiza mediante líneas verticales que reciben el nombre de líneas divisorias.



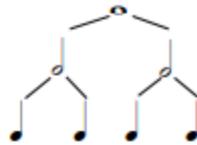
**Pulso:** Cada una de las partes en que se divide un compás.

**Tempo:** Es la velocidad del pulso en una obra musical.

(Néstor Crespo)

**Figuras musicales:** La duración de un sonido (*largo o corto*) se indica con figuras musicales.

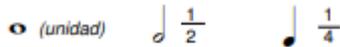
- → Redonda (4 tiempos)
- ◡ → Blanca (2 tiempos)
- ◑ → Negra (1 tiempo)



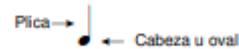
Equivalencias:

- 1 Redonda = 2 Blancas
- 1 Redonda = 4 Negras
- 1 Blanca = 2 Negras

Siendo la redonda la figura de mayor duración, es considerada como "La Unidad". Las demás figuras son de menor valor, por consiguiente son representadas como fracciones de la redonda.



Partes de una nota:



La plica en las negras y blancas se sitúa hacia arriba y a la derecha si la nota está por debajo de la 3ra línea.



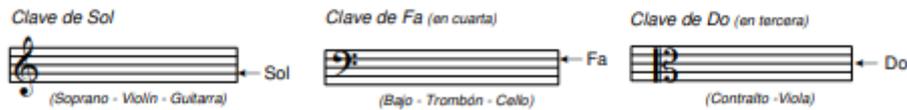
La plica en las negras y blancas se sitúa hacia abajo y a la izquierda si la nota está sobre o arriba de la 3ra línea.



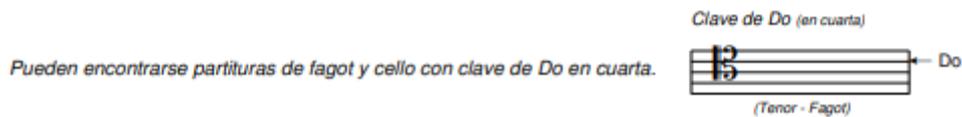
**Silencios:** Signo que se utiliza en música para medir la duración de una pausa. Cada figura musical tiene su silencio, y el valor de éste, está en correspondencia con la que representa.



**Clave:** Signo de la escritura musical que se escribe en el pentagrama para determinar la ubicación de una nota musical. Las claves de uso más frecuentes son tres:



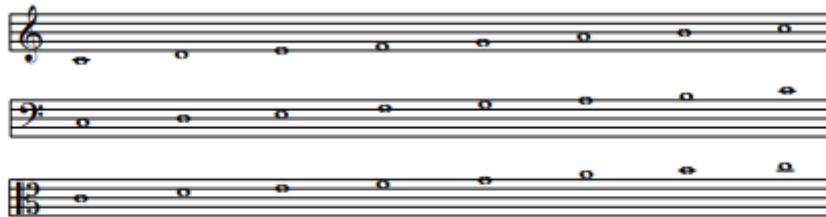
*Nota:* Decimos por ejemplo, Clave de Fa en cuarta porque se sitúa en la cuarta línea del pentagrama. Existe también clave de F en tercera y en quinta pero han dejado de ser utilizadas al igual que la clave de Do en primera y segunda.



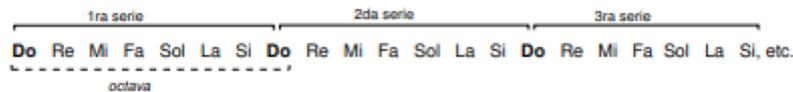
**Notas musicales:** Signos que representan los sonidos. Según su posición en el pentagrama expresan diferentes sonidos y como hemos visto anteriormente según las distintas figuras representan diferentes duraciones.

**Nombre de las notas:** Se deben al monje Guido de Arezzo (995-1050) quien utilizó las siete primeras sílabas de cada verso del himno latino de San Juan Bautista. En Inglaterra, EEUU y Alemania las notas se nombran a través de letras. (*cifrado americano*)

Nomenclatura Latina:	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do
Nomenclatura Anglosajona:	C	D	E	F	G	A	B	C



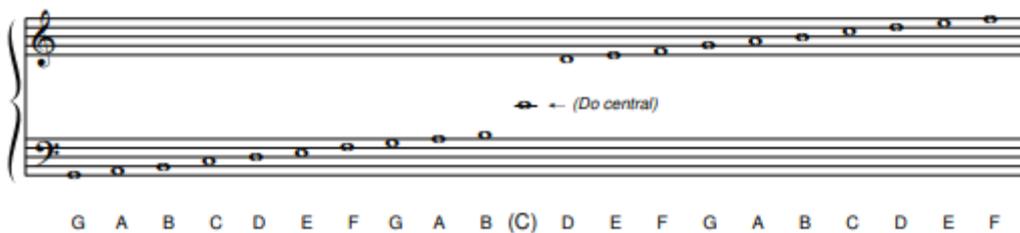
**Serie Ascendente:** Estas notas forman una serie de sonidos que van del grave al agudo y que llamaremos serie ascendente. A la primera serie podemos añadirle una segunda, una tercera, etc. A la inversa se forma una serie descendente.



**Octava:** es la distancia que media entre dos notas del mismo nombre pertenecientes a dos series inmediatas.

**Sistema:** Llamamos Sistema (*Gran Pentagrama*) a la unión de dos pentagramas los cuales deben ser ejecutados simultáneamente.

El mismo se conforma por un pentagrama superior en clave de Sol (*agudo*) y un inferior en clave de Fa en cuarta (*grave*).



**El Do Central:** (C4) es aquel que se escribe sobre una línea adicional y es compartido por ambas claves.

**Alteraciones:** Son signos destinados a aumentar o disminuir la entonación de las notas. Son cinco:

- # **Sostenido:** Sube la entonación de la nota
- × **Doble Sostenido:** Sube la entonación de la nota dos veces
- ♭ **Bemol:** Baja la entonación de la nota.
- ♭♭ **Doble bemol:** Baja la entonación de la nota dos veces.
- **Becadro:** Anula el efecto de las alteraciones anteriores.

**Alteraciones Propias, Accidentales y de Precaución:**

**Propias:** Se escriben al principio del pentagrama, luego de la clave y afectan a toda la obra. También llamada "Armadura de Clave". Estas afectan las notas que se encuentren a la altura de cualquier alteración de la armadura, como así también a sus octavas.



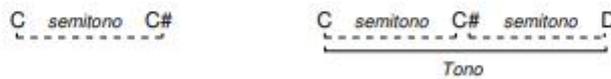
**Accidentales:** Se escriben delante de una nota, afectan a la misma y a otra que se encuentre a la misma altura y en el mismo compás. Su efecto se anula una vez concluido el compás.



**Precaución:** Teóricamente no son necesarias, el propósito es el de facilitar la lectura. Se escriben entre paréntesis para diferenciarlas de las accidentales.



**Tono y semitono:** El semitono es la distancia que existen entre sonidos contiguos. El Tono se forma por la suma de dos semitonos.



**Semitono Diatónico y Cromático:** Los dos semitonos que forman un tono no son iguales. El menor lo llamaremos Diatónico y al mayor Cromático. (La diferencia radica en conceptos de la física del sonido los cuales no desarrollaremos en el presente curso)

**Semitono Diatónico:**  
Formado por dos notas de distinto nombre.



**Semitono Cromático:**  
Formado por dos notas de igual nombre pero distinto sonido.



**Enarmonía:** cualquier nota, escala, acorde, etc que tienen igual sonido pero distinto nombre. Por ejemplo:



**Valores irregulares:** Las figuras de valor pueden salirse del dominio de la relación 1:2 (1 redonda = 2 blancas, 1 blanca = 2 negras, etc) Así, no hay necesidad que un pulso esté limitado por albergar dos corcheas en un compás de 4/4. Los valores irregulares son grupos de notas que están unidas por un arco.



Cabe decir, por otro lado, que las divisiones ternarias son más complejas al interpretar que las divisiones binarias.

**Equivalencias:**

- Tresillo de corcheas = 2 corcheas
- Quintillo de semicorcheas = 4 semicorcheas
- Seisillo de semicorcheas = 4 semicorcheas

El tresillo y el seisillo son los valores irregulares más utilizados.

A la hora de aplicar valores irregulares en los compases compuestos se establece una relación a la inversa entre los simples y los compuestos.

La consecuencia es que por ejemplo; en los compases compuestos, un tresillo tendría un valor "regular" mientras que en el compás simple sería "irregular" y viceversa.



**Compás de Amalgama:** Se obtiene de la suma de dos o más compases simples o compuestos entre sí. En algunos casos también se los reconoce como compás artificial.

Llamamos compases de amalgama simple a aquellos que tienen como numerador 5 y 7.

Para obtener un compás de 5, unimos uno de 2 y otro de 3 o viceversa.



Para obtener un compás de 7 unimos uno de 3 y otro de 4 o viceversa.



No es necesario, pero igualmente podríamos subdividir cada compás de amalgama por medio de líneas divisorias punteadas para indicar al ejecutante la posición exacta de los tiempos fuertes.

Para el de 9/4 se unen uno de 4, otro de 3 y otro de 2, pero cabe aclarar que no se usa ya que se confundiría con el compuesto de mismo numerador. (9/8)



Aunque es posible amalgamar compases compuestos, en la práctica no se hace ya que el resultado de esta acción da compases de 15/8 (6/8 + 9/8), 21/8 (9/8 + 12/8) y 27/8 (6/8 + 9/8 + 12/8) siendo los mismos de escasa aplicación.

Estos compases son solo teóricos, siendo los de mayor uso los de 5 y 7 tiempos.

## **Bibliografía**

Arteaga Alcívar, Y. A., Guaña Moya, E. J., Begnini Domínguez, L. F., Cabrera Córdova, M. F., Sánchez Cali, F., & Moya Carrera, Y. (2022). Integración de la tecnología con la educación.

Ordoñez Palacios, L. G., & Medina Chicaiza, R. P. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica. *Revista de investigación*, 46(108).

## Anexo 2. Permiso para el desarrollo de la investigación en la Carrera de Artes Musicales



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

POSGRADO

Maestría en  
Educación, Tecnología  
e Innovación

Loja, 19 de junio de 2024

Mgtr.

Verónica Fernanda Pardo Frías

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE ARTES MUSICALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

Ciudad. –

De mis consideraciones:

Con un atento saludo, me dirijo a usted en calidad de **estudiante de posgrado de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Nacional de Loja**. En el marco de mi trabajo de investigación, el cual es requisito para mi opción de titulación, me encuentro realizando el estudio titulado: **"Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja."**

El propósito de esta investigación es identificar las metodologías innovadoras utilizadas en la enseñanza del lenguaje musical en la carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja, con la finalidad de contribuir con nuevas propuestas que permitan favorecer a la formación de músicos más competentes y adaptados a los desafíos del siglo XXI. Para llevar a cabo este estudio, es fundamental obtener información directa de los estudiantes de la unidad básica de la Carrera de Artes Musicales (primero, segundo y tercer ciclo). Con tal fin, me permito solicitar su autorización para aplicar el instrumento de investigación (encuesta) a los mencionados estudiantes.

Seguro de contar con su amable aceptación, desde ya le expreso mi sincera gratitud.

Atentamente,

**Frans Martin Obaco Burneo**

1104757693

frans.obaco@unl.edu.ec

maestria.eti@unl.edu.ec  
099 717 4204

*Se concede permiso  
para que el Sr. Frans Obaco  
desarrolle su trabajo de titulación  
de posgrado en la carrera de Artes  
Musicales.  
19-06-2024  
Verónica Pardo*

Educamos para Transformar

### Anexo 3. Instrumento de recolección de datos (encuesta)



#### **Encuesta sobre el uso de la gamificación en las clases de lenguaje musical**

Estimado estudiante, le saludo cordialmente y deseo que se encuentre bien. Me dirijo a usted para solicitar su participación respondiendo el siguiente cuestionario sobre el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en sus clases de la Asignatura de Lenguaje musical.

**OBJETIVO:** Respalda el desarrollo de un proyecto de investigación denominado "Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja". Previo a obtener el título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en la Unidad de Educación a distancia y en línea de la Universidad Nacional De Loja.

La información recopilada se manejará con absoluta reserva y será utilizada para el objetivo planteado, Agradezco su apoyo y amable atención.

#### **Encuesta**

##### **1. Ciclo**

I

II

III

##### **2. Edad**

Menos de 18

18 – 24

25 – 34

35 – 44

45 o más

##### **3. Nivel de estudios musicales**

Básico

Intermedio

Avanzado

Profesional

**4. ¿Conoce y ha utilizado plataformas virtuales como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos, y técnicas de gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Nunca
- Pocas veces
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Siempre

**5. ¿Se siente motivado en las clases de aprendizaje de lenguaje musical cuando utiliza estas plataformas (Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos) y técnicas de gamificación en el desarrollo de las actividades en clase y en sus tareas extraclase? (Marque una opción)**

- Nunca
- Pocas veces
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Siempre

**6. ¿Con qué frecuencia se aplican en las clases de aprendizaje de lenguaje musical las siguientes plataformas: Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos? (Marque una opción)**

- Nunca
- Pocas veces
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Siempre

**7. ¿Considera que la utilización de plataformas como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos le ayuda a entender mejor los conceptos tratados en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente

- A veces
- Rara vez
- Nunca

**8. ¿Trabajan en equipo o de forma individual en el desarrollo de actividades utilizando plataformas como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos y técnicas de gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**9. ¿Utilizan plataformas como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos como técnica de gamificación en experimentos prácticos, explicaciones teóricas, proyectos y tareas, juegos y actividades lúdicas en las clases de aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**10. ¿Las plataformas Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos como técnica de gamificación han hecho que las clases de lenguaje musical sean más divertidas y motivadoras para usted? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**11. ¿Las plataformas como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos, como técnica de**

**gamificación le han ayudado a mejorar su participación y colaboración en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**12. ¿Las plataformas como Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos como técnica de gamificación le han ayudado a desarrollar habilidades en sus actividades en clase y deberes extraclase y a resolver problemas en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**13. ¿Con qué frecuencia le gustaría utilizar las plataformas mencionadas (Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos) como técnicas de aprendizaje en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces
- Rara vez
- Nunca

**14. ¿Le gustaría recibir capacitación para el aprendizaje, manejo y utilización de las plataformas (Quizizz, Kahoot, Wordwall, Genially, Duolingo, Classcraft, Habitica, Google Classroom, SAP Litmos) y técnicas de gamificación para aplicar en sus clases y desarrollo de actividades en el aprendizaje de lenguaje musical? (Marque una opción)**

- Siempre
- Frecuentemente
- A veces

- Rara vez

- Nunca

### Anexo 3. Certificado de traducción del Resumen

Loja, 05 de septiembre de 2024

Lic. Alexandra Elizabeth Rivera Celi  
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: IDIOMA INGLÉS**

#### **CERTIFICA:**

Que el documento adjunto titulado: ABSTRACT, es fiel traducción del idioma español al idioma inglés, correspondiente al RESUMEN del trabajo de titulación denominado: **Incidencia de la gamificación en el aprendizaje de lenguaje musical en la Carrera de Artes Musicales de la Universidad Nacional de Loja.**, de autoría del señor **Frans Martin Obaco Burneo**, con **cédula de identidad Nro. 1104757693**, estudiante de Posgrado de la Universidad Nacional de Loja, previo a la obtención del título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación.

Lo certifica en honor a la verdad y autoriza al interesado hacer uso del presente en lo que a sus intereses convenga.



**Lic. Alexandra Elizabeth Rivera Celi**  
**CI:** 1105153215  
**Correo:** [alexandrae.rivera@educación.gov.ec](mailto:alexandrae.rivera@educación.gov.ec)  
**Nro. Reg. Senescyt:** 1008-14-1301247