



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024.

Trabajo de Titulación, previa a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

AUTOR:

Dolores Noemí Cevallos Escobar

DIRECTOR:

Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes, Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Certificación

Loja, 22 de diciembre de 2023

Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes, Mg. Sc.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024**, previo a la obtención del título de **Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo**, de autoría de la estudiante **Dolores Noemí Cevallos Escobar**, con **cédula de identidad Nro. 1104017361**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

Lcda. Armijos Reyes Jessica Livanesa. Mg. Sc
DIRECTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Dolores Noemi Cevallos Escobar**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Titulación, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1104017361

Fecha: 19 de febrero de 2024

Correo Electrónico: dolores.n.cevallos@unl.edu.ec

Teléfono: 0994501828

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

Yo, **Dolores Noemi Cevallos Escobar**, declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: **La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024**, como requisito para optar por el título de **Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo**, 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 diecinueve días del mes de febrero del dos mil veinticuatro.

Firma:



Autora: Dolores Noemi Cevallos Escobar

Cédula de Identidad: 1104017361

Dirección: Loja, Avenida José María Vivar Castro y Juan Gaboto, Electricista Alto

Correo Electrónico: dolores.n.cevallos@unl.edu.ec

Teléfono: 0994501828

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora del Trabajo de Titulación: Lcda. Armijos Reyes Jessica Livanesa. Mg. Sc.

Dedicatoria

A Dios, por brindarme fortaleza, salud y sabiduría para cumplir mis metas propuestas.

A mi familia; en especial a mis hijos George, Osmani e Isaac, por su apoyo incondicional que me ofrecen diariamente para la culminación de mis estudios universitarios porque sin ellos no lo hubiera logrado, a mi esposo Sixto Álvarez por brindarme todo su apoyo y sus consejos, y a toda mi familia que siempre me apoyaron con sus consejos para culminar mi maestría.

Finalmente, a mis amigos y compañeros gracias por brindarme sus amistades su motivación y optimismo.

Dolores Noemí Cevallos Escobar

Agradecimiento

Expreso mi más profundo agradecimiento y reconocimiento a la “Universidad Nacional de Loja,” a la Unidad de Educación a Distancia, ya que este centro de estudios me acogió y brindó la oportunidad de superarme académica y personalmente.

De manera especial expreso infinita gratitud a la Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes, por ser una prestigiosa catedrática ya que, con su experiencia y sus conocimientos, agradezco por ser mi guía de apoyo en la elaboración del Trabajo de Titulación, que me permitió llegar a la culminación de mi Trabajo.

También agradezco de manera muy especial a Laura Cevallos por su apoyo moral, a mi primo Wilber Cevallos por su apoyo incondicional para culminar mi maestría y a la Hna. Yolanda Gualpa, directora de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, por su apoyo y empuje a prepararnos académicamente y también a mis compañeras y compañeros de trabajo que me brindaron su apoyo moral.

Finalmente, a los miembros del Tribunal de Grado por su predisposición a colaborar con valiosos criterios profesionales para mejorar la calidad del trabajo presentado.

Dolores Noemí Cevallos Escobar

Índice de Contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras.....	x
Índice de Anexos.....	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	7
4.1. ¿Qué es la gamificación?.....	7
4.2. La motivación en el aprendizaje.....	8
4.3. Aprendizaje cooperativo.....	10
4.4. Flipped classroom.....	11
4.5. TIC en la educación.....	12
4.6. Recursos para gamificar el aula.....	13
5. Metodología	14
5.1. Enfoque y tipo de investigación.....	14
5.2. Métodos de Estudio.....	14
5.3. Población	15
5.4. Técnicas e instrumento.....	15
6. Resultados	15
6.1. Interpretación de los resultados.....	15
6.2. Encuestas aplicadas a estudiantes.....	15
6.3. Encuestas aplicadas a docentes.....	20

7. Discusión.....	24
8. Conclusiones.....	26
9. Recomendaciones.....	26
10. Bibliografía.....	27
11. Anexos.....	31

Índice de Tablas:

Tabla 1. ¿Cómo te sientes en las clases de ECA?.....	15
Tabla 2. Entiendes de forma clara las especificaciones del docente.....	16
Tabla 3. El docente te explica antes de realizar la actividad.....	17
Tabla 4. El docente se detiene para contestar la interrogante y luego continúa con las clases....	17
Tabla 5. Qué tan difíciles son las tareas de ECA.	18
Tabla 6. Tienes apoyo al momento de aplicar la gamificación en la clase de ECA.	19
Tabla 7. Cómo describiría el enfoque pedagógico que utiliza en la asignatura de ECA con los estudiantes.....	20
Tabla 8. Qué destrezas de enseñanza emplea con mayor frecuencia en sus clases.	21
Tabla 9. Anima la participación activa de los estudiantes en la clase de ECA.....	21
Tabla 10. Cómo es la evaluación hacia sus estudiantes en ECA.	22
Tabla 11. Se destina tiempo para el trabajo de ECA durante el desarrollo de clases.	23

Índice de Figuras

Figura 1. Evaluación de estudiantes	16
Figura 2. Evaluación de estudiantes	17
Figura 3. Evaluación de estudiantes	17
Figura 4. Evaluación de estudiantes	18
Figura 5. Representación porcentual	19
Figura 6. Evaluación de estudiantes	19
Figura 7. Evaluación de docentes	20
Figura 8. Evaluación de docentes	21
Figura 9. Evaluación de docentes	22
Figura 10. Evaluación de docentes	22
Figura 11. Evaluación de docentes	23

Índice de Anexos

Anexo 1. Certificado de aprobación	31
Anexo 2. Autorización de la institución	32
Anexo 3. Encuestas aplicadas a los estudiantes de segundo año	33
Anexo 4. Encuestas aplicadas a los docentes	34
Anexo 5. Certificado de Traducción.....	35

1. Título

La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024.

2. Resumen

En el contexto educativo actual, la motivación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos curriculares se han convertido en desafíos significativos, específicamente, en el área de Educación Cultural y Artística, es por ello que la aplicación de la gamificación puede ayudar en el proceso enseñanza – aprendizajes basados generalmente en la utilización de juegos con el propósito de incentivar la participación de estudiantes en centros educativos, mejorando la participación activa e integración de los estudiantes dentro de las aulas. Los objetivos de la presente investigación fueron determinar la incidencia de la gamificación en Educación Cultural y Artística (ECA), así como la incidencia de la gamificación como agente motivador en la enseñanza de ECA, de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024. Para ello se aplicaron encuestas dirigidas a diez docentes y doce estudiantes matriculados que forman parte de las áreas de ECA de segundo grado de educación general básica y doce docentes de la UECFIB “Santa Catalina” de la parroquia San Lucas. Teniendo como resultados que los niños de segundo grado presentan mayor participación activa en clase cuando se realiza las actividades mediante la aplicación de juegos, ya que les permite aprender desde una perspectiva más divertida y dinámica que les permite aprender y adquirir conocimientos con mayor facilidad, por otra lado, los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, de igual forma implementan juegos para lograr un mayor entendimiento por parte de los estudiantes. Finalmente, la gamificación es una metodología que da buenos resultados en el proceso de aprendizaje – enseñanza en las clases de Educación Cultural y Artística, siendo una metodología que puede ser aplicado en aquellas actividades donde los estudiantes tienen dificultades de entender y desarrollar, por lo cual al aplicar la gamificación facilita el entendimiento de aquellas actividades que para el estudiante son difíciles de realizar.

Palabras clave: Aprendizaje cooperativo, gamificación, Educación Cultural y Artística.

Abstract

In the current educational context, motivation and engagement of students with the curricular contents have become significant challenges, specifically, in the area of Cultural and Artistic Education, which is why the application of gamification can help in the teaching-learning process, mostly based on the use of gaming with the purpose of encouraging the participation of students in educational centers, improving the active participation and integration of students in the classroom. The objectives of this research were to determine the incidence of gamification in Cultural and Artistic Education (CAE), as well as the incidence of gamification as a motivational agent in the CAE teaching process, at second grade of General Basic Education of the Unidad Educativa Comunitarian Fiscomisional Intercultural Bilingüe "Santa Catalina", San Lucas parish, Loja canton. Period 2023 - 2024. To this purpose, surveys were applied to ten teachers and twelve enrolled students who are part of the CAE area of second grade of general basic education and twelve teachers of the UECFIB "Santa Catalina" from San Lucas parish. As a result, the second-grade's children are showing more active participation in class when the activities are carried out through the application of games, since it allows them to learn from a more fun and dynamic perspective that allows them to learn and acquire knowledge easily. On the other hand, teachers from the Unidad Educativa Comunitarian Fiscomisional Intercultural Bilingüe "Santa Catalina", also implement games to achieve a better understanding by the students. Finally, gamification is a methodology that gives good results in the learning-teaching process in the classes of Cultural and Artistic Education, being a methodology that can be applied in those activities where students tend to have difficulties in understanding and developing, so gamification applying would facilitate the understanding of those activities that are difficult for the student's performing.

Keywords: Cooperative learning, gamification, Cultural and Artistic Education.

3. Introducción

La característica más significativa de la sociedad actual es la digitalización de la vida tanto individual como colectiva, la nueva era digital ha realizado cambios en todos los campos y áreas. El campo educativo no es la excepción, pues cada día aumenta las perspectivas tecnológicas en los estudiantes, con el objetivo de favorecer el aprendizaje autónomo y significativo de todos los alumnos participantes.

En el contexto educativo actual, la motivación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos curriculares se han convertido en desafíos significativos. Específicamente, en el área de Educación Cultural y Artística, donde se busca promover la apreciación y comprensión de manifestaciones culturales y artísticas, así como desarrollar habilidades creativas, existe una creciente necesidad de estrategias pedagógicas efectivas que fomenten el interés y la participación activa de los estudiantes.

La gamificación según Zichermann y Cunningham, (2011), quienes en su libro *Gamification by Design*, definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”. Siendo el principal propósito de la gamificación tener una influencia directa e indirecta sobre el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de los participantes durante la realización de cualquier actividad de juego, además la gamificación produce experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando como resultado a un notable cambio del comportamiento en estas (Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, 2013).

Diferentes investigaciones (Elles y Gutiérrez, 2021; Rodríguez y Avendaño, 2018; Llorente et al., 2020; Cuadros y Marcillo, 2021), consideran que la gamificación es un proceso de aprendizaje – enseñanza basados generalmente en el manejo del juego educativo para el más alto desarrollo del conocimiento, proporcionando la integración motivadora por el contenido y desarrollo de la creatividad de los estudiantes, siendo los Sistemas de Información y la Comunicación (TIC, por sus siglas en inglés) un conjunto de dispositivos y herramientas con un amplio abanico de posibilidades de formación específicas que se deben considerar al momento de crear contenidos educativos y de programar eficientemente actividades de formación académicas, sin embargo se

debe tomar en cuenta que la utilización de la gamificación no resuelve todas las situaciones que requieren una aplicación motivadora o de aprendizaje.

La realidad en la comunidad sobre el aprendizaje en las aulas es la aplicación de la gamificación para poder de una u otra manera ayudar en el aprendizaje de los niños que tienen hiperactividad, esta técnica de aprendizaje resulta una buena opción para abordar la problemática. Sin embargo, a pesar de la creciente atención hacia la gamificación en la educación, existe una falta de conocimiento sobre, especialmente en el nivel de 2do Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe como "Santa Catalina".

El proyecto de investigación está orientado a conocer la metodología de la gamificación que implica la importancia de la incorporación de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el propósito de mejorar la motivación y el compromiso de los participantes. En el caso de la Educación Cultural y Artística, esta estrategia podría ser especialmente beneficiosa al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa para los estudiantes. Sin embargo, es esencial investigar la posibilidad y garantía que la gamificación en este contexto educativo determinado, considerando los factores culturales, lingüísticos y pedagógicos presentes en la Unidad Educativa "Santa Catalina".

Al abordar este problema, se busca aportar conocimientos valiosos a la comunidad educativa y académica sobre cómo la gamificación puede influir en la motivación de los estudiantes y mejorar su desempeño en el área de Educación Cultural y Artística. Los resultados de esta investigación podrían servir como base para la toma de decisiones pedagógicas encaminadas a la ejecución de estrategias creadoras que promuevan un aprendizaje más efectivo y revelador en los estudiantes.

Se expone en el presente trabajo se exponen estrategias para el área de Educación Cultural y Artística con la ayuda de elementos de la gamificación, pues esta permite desarrollar el pensamiento crítico e incrementa el compromiso y atención por parte de los estudiantes. La gamificación usa componentes del juego con el fin de apoyar el desarrollo de enseñanza aprendizaje, los principios y mecanismos buscan lograr los resultados de aprendizaje específico, así como se incentiva al cambio de comportamiento.

El presente trabajo se desarrolló en la UECFIB “SANTA CATALINA”, institución ubicada en Ecuador, Provincia de Loja, Cantón Loja, Parroquia San Lucas, consta de 180 alumnos en total y la oferta educativa con la que cuenta es Inicial, Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media y Básica Superior. Además, cabe destacar que los alumnos cuentan con el servicio de internet en la institución y la mayoría de los alumnos cuentan con internet en casa a pesar que viven en un sector rural.

Este proyecto estará a cargo de la docente de Educación Cultural y Artística (ECA) quien cuenta con el apoyo de la directora del plantel para ejecutar dicho proyecto. El segundo año cuenta con once estudiantes quienes están dispuestos a colaborar con la actividad sobre la gamificación durante el espacio de ECA que es en las dos horas proporcionadas.

Los objetivos de la presente investigación son: Determinar la incidencia de la gamificación en Educación Cultural y Artística (ECA), así como la incidencia de la gamificación como agente motivador en la enseñanza de ECA. Además, de transformar los elementos de la gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes y evaluar la participación activa de los estudiantes a través de los elementos de la gamificación.

4. Marco Teórico

4.1 ¿Qué es la gamificación?

El término Gamificación proviene del inglés gamification que se traduce como, relacionado con el juego (game), tuvo sus inicios en el ámbito empresarial y se ha extendido a varios campos como al campo educativo. Este término cuenta con varias definiciones, siendo la idea más frecuente, el hecho de utilizar el juego en el aprendizaje. (Baez, 2016).

La Gamificación también denominada ludificación permite enseñar a los alumnos de forma adecuada independientemente de la asignatura y su etapa educativa (inicial, educación básica, bachillerato o universidad), pues su objetivo es mejorar la motivación convirtiendo al estudiante en el protagonista de su propio aprendizaje, enfocándose a desarrollar las destrezas óptimas para su diario vivir, premiando su esfuerzo y trabajo extra. Al utilizar se consigue varias ventajas para los docentes como fortalecer el trabajo de los estudiantes en el aula, facilita realizar la premiación a los estudiantes que en realidad lo merecen y permite ir controlando el avance de los alumnos continuamente (Cortizo, 2011).

Es necesario destacar que gamificar no es sinónimo de juego, pues no se trata de la limitación de utilizar varios videos o videojuegos en clase. (Eguia, 2016) mencionan que, “Se trata de utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que cuando el alumno lo haya cumplido, generar una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto”.

Las mecánicas de juego son diversas normas que pretenden generar juegos que permitan la diversión, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, pues aporta retos y un camino por donde fluir. Existen varias mecánicas de juego, pero las consideradas más importantes o habituales a la hora de gamificar son: puntos, comparativas y clasificaciones, niveles, recolección y feedback (Cortizo, 2011)

Reiss (s.f.) manifiesta que el ser humano necesita siempre fuentes de motivación a la hora de jugar, actuar o elegir, cita al psicólogo estadounidense Steven Reiss que después de realizar varias investigaciones concluyó que el hombre tiene 16 deseos básicos que lo ayudan a proceder, como son: aceptación, curiosidad, alimento, familia, honor, idealismo, independencia, orden, actividad física, poder, amor romántico, ahorro, contacto social, estatus, tranquilidad y venganza. Por esto a la hora de gamificar, al igual que los lectores se debe considerar cumplir con varios de estos deseos, permitiendo que los jugadores se enganchen.

(Martín R, Calvillo, & Tourón, 2017) menciona que el juego produce dopamina en el cerebro que permite a más de activar la atención, memorizar y motivar por adquirir una recompensa. Destaca que, así como todos aprendemos de una forma distinta y a diferentes ritmos, también jugamos utilizando diferentes estrategias y de diferentes formas. Clasifica a los jugadores en cuatro tipos:

- a) Killer (ambicioso), les interesa competir con otros, obteniendo puntos con el fin de tener un reconocimiento.
- b) Explorer (explorador), buscan explorar y descubrir lo desconocido, como ir a niveles escondidos.
- c) Achiever (triunfador), les fascinan los retos y obtener recompensas a cambio.
- d) Socializer (sociable), buscan socializar por encima de la estrategia del juego, les agradan las tareas cooperativas y rankings sociales.

Al gamificar se aumenta la motivación del alumno hacia una temática concreta, se promueve la intervención y cooperación de los estudiantes en proceso de enseñanza aprendizaje y permite que los alumnos avancen progresivamente, de acuerdo a su propio ritmo.

El potencial de la gamificación está ligada a los juegos serios y su misión va más allá del puro entretenimiento. A la hora de gamificar se requiere reflexionar sobre los objetivos que se persiguen, posteriormente se establecen las normas que regirán el proceso. Se debe considerar una planificación profunda y detallada; y en ocasiones se puede encontrar resistencia a su implementación (Ana María Ortiz Colón, 2018).

El enfoque es orientar a los estudiantes a ser responsables de su propia formación, formar estudiantes autónomos, preparados para el desarrollo de sus capacidades creativas y de innovación. “Es importante considerar que la implementación de la estrategia debe estar correctamente fundamentada en elementos básicos que se adapten al contexto como lo son; insignias, avatares, ranking, metas, retos, recompensas etcétera” (Contreras, 2018).

4.2 La motivación en el aprendizaje

“La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana” (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009).

(Naranjo, 2009) indica que hay tres principales guías relacionadas con la motivación: conductual, humanista y cognitivo. La perspectiva conductual hace referencia que el ser humano actúa motivado por recompensas externas o castigos, tomando en cuenta que para reforzar positivamente

hay que analizar el comportamiento, los motivadores a utilizar y el tiempo de actuar. La perspectiva humanista señala la capacidad del ser humano para crecer y elegir su propio destino, tomando en cuenta sus necesidades fisiológicas, de seguridad, amor y pertenencia, estima, autorregulación, conocer y entender el mundo y satisfacción estética. Finalmente, la perspectiva cognitiva menciona que los pensamientos guían la motivación y que, por ende, lo que se piensa que puede pasar determina lo que acontece; por ende, si la persona piensa que fracasará es probable que fracase y si cree que tendrá éxito posiblemente lo logre.

Algunos expertos del quehacer educativo mencionan que el desempeño escolar depende del grado de estimulación con el que cuente el estudiante, pues la estimulación es la que mueve al sujeto a instruirse (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009). Por esto la motivación juega un papel determinante en el campo educativo, pues permite la predisposición del alumno a aprender y a ser parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el 2009 Naranjo en su artículo hace referencia a la necesidad de saber el tipo de motivación necesaria para los estudiantes, considerando que existen dos tipos: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca hace referencia a situaciones donde la persona busca mejorar y desarrollar sus capacidades por interés propio, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no. Los estudiantes de este tipo buscan retos, son curiosos, tienen deseo de saber e interés por aprender. La motivación fortuita, por su parte, obedece a situaciones externas a la persona, donde el individuo desea manifestar a los demás su competencia con el fin de obtener recompensas como notas, aprobación de padres y profesores.

Los alumnos deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje y no se los puede ver como simples receptores de conocimientos académicos, por ello como docentes se debe analizar hasta qué punto se transmite entusiasmo por el aprendizaje a los estudiantes, y si ellos perciben esta pasión. Mariana Carillo, (2009) menciona motivaciones que generan aprendizajes, destacando las siguientes:

- 1) Interés por el tema de trabajo. Es primordial, porque permite al alumno estar predispuesto a realizar actividades oportunas para aprender al respecto.
- 2) Sentimiento de competencia. Existen varios alumnos que les agrada sentirse competentes y efectúan el esfuerzo óptimo para conseguirlo.
- 3) Proyecto personal. Involucra bastante madurez y es considerado el más complicado de ejecutar, pues son pocos los estudiantes que visualizan un proyecto donde el trabajo escolar

es fundamental para conseguirlo, considerando siempre la idea de hacer lo que se quiere y conviene realizar.

- 4) Sentir ayuda del profesor. La influencia del docente transmitiendo su deseo de ayudar desde el inicio hasta el final de un trabajo es oportuno, ya que la relación alumno – profesor tiene que ser interactiva pues su influencia es mutua.
- 5) Sentir ayuda de los compañeros. La motivación está ligada a los sentimientos que producen el ayudar, colaborar y ser ayudado; en este sentido los compañeros también son fuente de ayuda y esta enseñanza promueve la responsabilidad y animan a seguir esforzando.
- 6) El aprendizaje cooperativo. Consiste en comprometer al estudiante con su propio aprendizaje, se organizan grupos diversos para que juntos alcancen a resolver sus tareas, pues su éxito es el de todos.

4.3 Aprendizaje cooperativo

Gabriela López, (2018) muestran que el aprendizaje cooperativo hace referencia a un conjunto de métodos que parten de la clasificación de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y ahondar en su propio aprendizaje. Mediante esta metodología animamos valores como la tolerancia, el respeto y la igualdad, y la capacidad de reflexión y el sentido crítico.

Calvillo y Tourón, (2017), manifiestan que para que los alumnos puedan trabajar de forma cooperativa tienen que poder, querer y saber trabajar en equipo. El poder hace referencia que los grupos formados deben ser heterogéneos para que todos trabajen juntos, adecuando las actividades para que cumplan los objetivos propuestos. El querer significa que los educandos tienen que cooperar positivamente, colaborando entre sí, pues el éxito grupal es el éxito individual. El saber trabajar de forma cooperativa tiene que ver con que el estudiante debe aprender y desarrollar destrezas cooperativas, fomentar un buen ambiente de trabajo, ayudarse en el grupo para que todos consigan el aprendizaje programado y la reflexión del trabajo individual y grupal.

El trabajo del grupo tiene que ser dirigido a conseguir metas grupales, permitiendo la satisfacción de los estudiantes de ayudar a otros a aprender. Algunos de los elementos de este método son: “la interdependencia positiva; la interacción cara a cara; dar responsabilidad a cada estudiante del grupo; desarrollar las habilidades del grupo y las relaciones interpersonales; la reflexión sobre el trabajo del grupo” (López y Acuña, 2018, p. 5).

Para que un trabajo en grupo pueda considerarse aprendizaje cooperativo debe contener los siguientes elementos esenciales (López y Acuña, 2018):

- La interdependencia positiva, nace cuando los integrantes tomen conciencia que la elaboración de sus objetivos depende del trabajo de todos los integrantes del equipo, así todos requerirán de la discrepancia de los demás.
- Compromiso individual y grupal, es obligatorio un compromiso de grupo, donde todos tomen la responsabilidad de alcanzar los objetivos grupales, y otro individual donde cada uno se garantizará de sus objetivos propios.
- Interacción atractiva, los alumnos deben originar el éxito de los demás colaborando, ayudando, respaldando y animando a sus compañeros de grupo, logrando la culminación del trabajo por el esfuerzo en conjunto desarrollado en base a responsabilidad y sumisión entre sí.
- Habilidades interpersonales y grupales, los estudiantes deben aprender a comunicarse, organizarse y apoyarse entre ellos para resolver conflictos, por ello el docente tiene que estar promoviendo su formación integral, donde el alumno desarrolle estas cualidades.
- Evaluación grupal, se debe considerar este tipo de evaluación para que los estudiantes reflexionen y sean responsables del proceso de evaluación, analizando si se lograron los objetivos y que faltó de realizar con el fin de lograr una actitud crítica basada en respeto y sinceridad. Por ello se recomienda el uso de rúbricas y técnicas de metacognición, como las rutinas de pensamiento.

4.4 Flipped classroom

Modelo que permite trasladar a casa procesos de aprendizaje como explicaciones y transmisión de contenidos, mediante videos, lecturas, presentaciones o audios. Se invierte el modelo tradicional de enseñanza, en casa se adquiere el contenido y en el aula con la ayuda del docente se realizan los trabajos que anteriormente eran enviados a casa, se resuelven los problemas en grupo usando técnicas basadas en el trabajo cooperativo y colaborativo (Calvillo y Tourón, 2017).

El modelo Flipped Classroom (FC) es un modelo de clase invertida que permite que el aula se transforme en un laboratorio de aprendizaje, donde se enseña con métodos constructivistas, mejorando la comprensión de conceptos e incrementando el compromiso y responsabilidad de los alumnos. Permite que los docentes en las horas de clase se dediquen a guiar más a sus estudiantes, pudiendo centrar mejor su atención en educandos con problemas de aprendizaje. Involucra también

a la familia en el proceso de enseñanza – aprendizaje pues es fuera del aula donde los alumnos observan el video u otro proceso de aprendizaje.

Como se ha mencionado el modelo FC utiliza videos para impartir conocimiento, por esto es importante aclarar algunas pautas a seguir en su correcta utilización (Calvillo y Tourón, 2017).

- a) Los videos deben ser cortos, se debe considerar entre 3 y 5 minutos dependiendo de la edad de los alumnos, máximo se puede llegar a los 10.
- b) Los videos tienen que estar siempre a disposición de los alumnos, en un lugar de fácil acceso.
- c) Explicar previamente para qué sirven, cómo se los observa y cuál es su finalidad, lo ideal es ensayar en las primeras clases.
- d) Asegurarnos que los alumnos observaron el video y entendieron su contenido antes de plantear las actividades programadas en el aula.
- e) Los videos deben mostrar elementos o personajes del interés de los estudiantes para que ellos se sientan atraídos al visualizar el contenido impartido, también se pueden usar enlaces externos o notas de audio para recordar algo importante.

4.5 TIC en la educación

De acuerdo con García y Muñoz, (2014), existen docentes que aprecian el uso de TIC como fuente motivadora que permite la predisposición al aprendizaje y al trabajo colaborativo. Por su parte Villalonga, (2015), manifiesta sobre el impacto de la tecnología en el campo educativo. Sin embargo, con tantas herramientas tecnológicas, es necesario e imprescindible que los docentes también se preparen en nuevas formas de enseñar aprendiendo a innovar concepciones a nivel pedagógico y metodológico.

El uso de la tecnología se considera muy positivo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, por eso el docente debe convertirse en curador de contenidos, logrando adquirir una competencia digital permanente que permita identificar las aplicaciones ideales a la hora de enseñar.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mejoran la calidad educativa, siempre que se tomen en cuenta diversas situaciones óptimas a la hora de su diseño, creación y evaluación. Permitiendo lograr un verdadero cambio en el ámbito educativo, logrando su adaptación de acuerdo a las características de la clase. Existen diversos tipos de software educativo, pues actualmente hay una amplia variedad de opciones tecnológicas para trabajar en el aula. Virginia Caccuri en su libro “Educación con TICs.” clasifica al software educativo de la siguiente manera (Caccuri, 2013):

- Juegos didácticos, programas con acciones participativas, preferentemente lúdicos y adecuados para niños del nivel inicial y primer grado de primaria.
- Cuentos electrónicos, son historias en formato digital que contienen elementos multimedia.
- Graficadores infantiles, programas que permiten realizar gráficos y dibujos.
- Software de autor, se encuentran los programas informáticos que permiten crear proyectos multimedia.
- Software de simulación, programas que permiten recrear situaciones reales o procesos complejos. Herramientas de apoyo al aprendizaje, permiten organizar, clasificar y sintetizar la información.

4.6 Recursos para gamificar el aula

En los últimos años han aumentado las herramientas que permiten llevar a cabo la gamificación, por esto es importante que los docentes se mantengan informados de las aplicaciones que van apareciendo y cuál es la más oportuna para conseguir lo deseado.

A continuación, se destaca algunas de las más utilizadas:

- ClassDojo: Utilizada en cualquier asignatura donde el alumno se encuentra representado por un monstruito y junto a él se visualizan los puntos. Es online y gratuito.
- Classcraft: Los alumnos pueden ser curanderos, magos o guerreros que ganan más poder según vayan ganando; se organizan grupos y los eventos se lanzan al inicio de la clase diariamente (Calvillo y Tourón, 2017).
- Duolingo: Permite que el usuario aprenda un idioma según el avance y dominio de los retos propuestos (Báez, 2016; Caccuri, 2013).
- EDpuzzle: Aplicación gratuita que permite la selección de videos de varias plataformas para editarlos y seleccionar el fragmento deseado; se puede intercalar fragmentos de video o audio con preguntas para visualizar el nivel de comprensión de los mismos, así como los docentes pueden revisar las estadísticas correspondientes a las respuestas emitidas por los estudiantes (Calvillo y Tourón, 2017).
- Socrative, es una aplicación surgió para introducir los dispositivos móviles en las aulas. Con acceso libre para docentes y alumnos conseguiremos crear cuestionarios de distintos formatos y los estudiantes responderán en tiempo real en sus dispositivos.
- Kahoot: Herramienta cimentada en juegos de preguntas y respuestas. Es muy popular y probablemente, la más utilizada en las aulas, es muy fácil, sin necesidad de altas

competitividad digital lograremos crear nuestros propios quizzes o utilizar los ya creados por otros docentes en todo el mundo.

- Symbaloo: Es un recurso educativo abierto y gratuito, donde el docente puede elaborar contenidos dinámicos permitiendo el seguimiento a cada estudiante, tomando en cuenta su progreso en cada etapa de la actividad, permitiendo reforzar la información no captada. Permite un acceso permanente desde cualquier dispositivo, llevar un control progresivo de avances de los estudiantes, preparar clases de forma divertida e interactiva.

5. Metodología

5.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina” de la parroquia San Lucas cantón Loja, provincia de Loja, presentó un enfoque cuantitativo no experimental y tipo correlacional, en el que se utilizó un diseño de análisis estadístico para examinar la relación entre dos variables. Es decir, **las metodologías de enseñanza aprendizaje y el uso de las Gamificación en el proceso de formación académica**. En este sentido, la valoración de las relaciones entre las dos variables pudo determinar y conocer si existe la educación participativa, inclusiva, didáctica y garantizando la formación académica.

5.2 Métodos de Estudio

Los métodos son un factor elemental debido a que determinan el camino para desarrollar cada una de las fases de investigación. Por tanto, se consideró los siguientes:

- a) Observación y Registro (Anexo 1): Esto incluye observar cómo los estudiantes interactúan con los elementos de juego, cómo se involucran en las actividades artísticas y culturales, y cómo responden a los incentivos y desafíos del juego.
- b) Cuestionarios y Encuestas (Anexo 2): Se diseñaron cuestionarios y encuestas para recopilar opiniones y percepciones de estudiantes y profesores sobre la experiencia de la gamificación en el aula de Educación Cultural y Artística (ECA). Lo que proporcionó información sobre cómo los estudiantes perciben el enfoque gamificado en términos de motivación, interacción y aprendizaje.

5.3 Población

La población estuvo conformada por diez docentes y doce estudiantes matriculados en el periodo académico septiembre 2023 – junio 2024 que forman parte de las áreas de ECA de segundo grado de educación general básica y diez docentes de la UECFIB “Santa Catalina” de la parroquia San Lucas, con la finalidad de obtener un criterio claro con respecto a la temática planteada.

5.4 Técnicas e instrumentos

Se implementó la técnica de observación que consiste en captar por medio de la vista, en forma directa y sistemática cualquier hecho o situación en función de los objetivos de investigación. Puede ser participante o no participante, y estructurada o no estructurada. Los instrumentos en la observación estructurada son: lista de cotejo y escala de estimación.

6. Resultados

6.1 Interpretación de los resultados

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de información, se procedió a realizar el tratamiento correspondiente a la información, para el análisis de la misma de manera ordenada, mediante la tabulación de las encuestas aplicadas tanto a estudiantes como docentes de la UECFIB “Santa Catalina”, estableciendo porcentajes estadísticos, los cuales ayuden a apreciar de forma más clara los resultados obtenidos.

6.2 Encuestas aplicadas a estudiantes

Tabla 1.
¿Cómo te sientes en las clases de ECA?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Excelente	11	100%
Muy mal	0	0,00%
Total	11	100,00%



Figura 1. Evaluación de estudiantes

Análisis

Del 100% de los estudiantes encuestados de la UECFIB “Santa Catalina”, el 100% manifiesta que se sienten buenos ánimos y con buena actitud durante las clases de Educación Cultural y Artística (ECA). Esto demuestra que no existe inconformidad durante las clases de ECA, demostrando así los estudiantes buena disponibilidad en la participación durante las clases.

Tabla 2.

Entiendes de forma clara las especificaciones del docente.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
No, nunca	0	0.00%
Pocas veces	0	0.00%
Casi siempre	0	0.00%
Siempre	12	100.00%
Total	12	100.00%

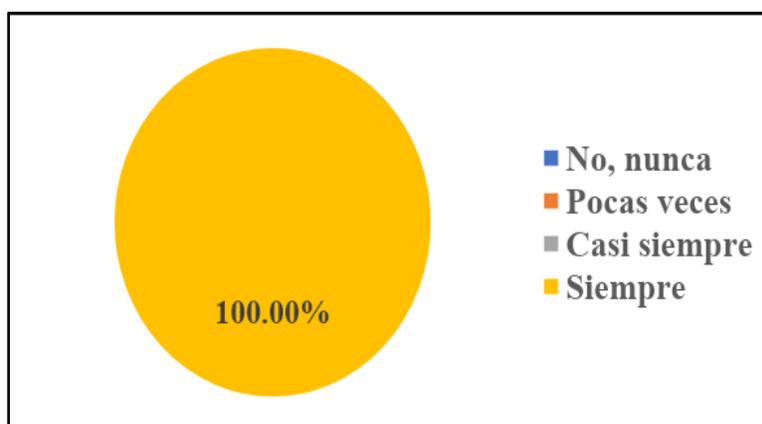


Figura 2. Evaluación de estudiantes

Análisis

Los estudiantes encuestados de la UECFIB “Santa Catalina”, el 100% expresan que siempre entienden las explicaciones del docente. Lo que demuestra la buena explicación del docente en cada actividad y el buen entendimiento de cada uno de los estudiantes.

Tabla 3.
El docente te explica antes de realizar la actividad.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
No, nunca	0	0.00%
Pocas veces	0	0.00%
Casi siempre	0	0.00%
Siempre	12	100.00%
Total	12	100.00%

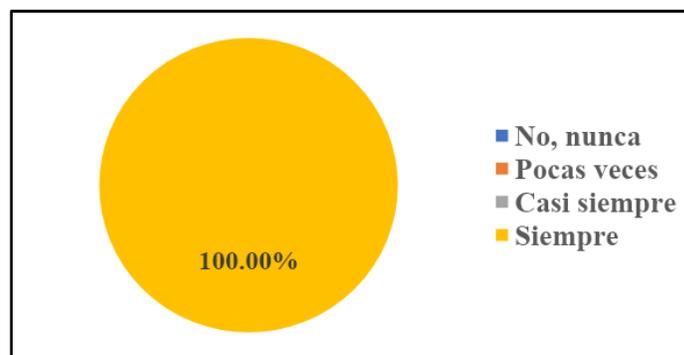


Figura 3. Evaluación de estudiantes

Análisis

En la UECFIB “Santa Catalina”, el 100% de los alumnos expresan que continuamente la docente explica lo que tienen que hacer previo a realizar cualquier actividad durante clase. Indicando que existe una explicación, clara, sencilla y concisa por parte del docente hacia los estudiantes, evitando antes y durante la realización de cada actividad incertidumbre por parte de los estudiantes sobre la realización de cualquier actividad.

Tabla 4.
El docente se detiene para contestar la interrogante y luego continúa con las clases.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
No, nunca	0	0.00%
Pocas veces	0	0.00%

Casi siempre	1	8.33%
Siempre	11	91.67%
Total	12	100.00%

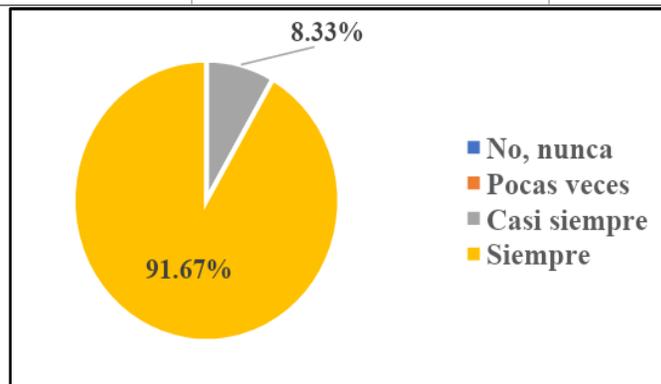


Figura 4. Evaluación de estudiantes

Análisis

De los estudiantes encuestados de la UECFIB “Santa Catalina”, el 91,67% comentan que siempre el docente se detiene a resolver cualquier duda o inquietud para posteriormente continuar con la clase, mientras que el 8,33% comenta que casi siempre la docente se detiene para resolver cualquier duda y proseguir con las clases. Como explicación final la docente en gran parte resuelve las inquietudes de los estudiantes y para seguidamente continuar impartiendo clases.

Tabla 5.

Qué tan difíciles son las tareas de ECA.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
Muy fácil	12	100.00%
Difícil	0	0.00%
Total	12	100.00%

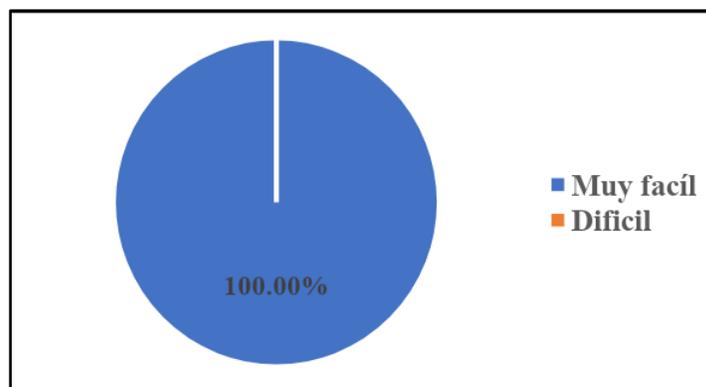


Figura 5. Representación porcentual

Análisis

Del 100% de los estudiantes encuestados de la UECFIB “Santa Catalina”, manifiesta que las tareas de Educación Cultural y Artística son muy fáciles. Esto puede deberse a que es una materia dinámica, comprensiva y de interés por parte de los estudiantes dando como resultado la facilidad de resolver las tareas de ECA.

Tabla 6.

Tienes apoyo al momento de aplicar la gamificación en la clase de ECA.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	%
No, nunca	0	0.00%
Pocas veces	0	0.00%
Casi siempre	0	0.00%
Siempre	12	100.00%
Total	12	100.00%

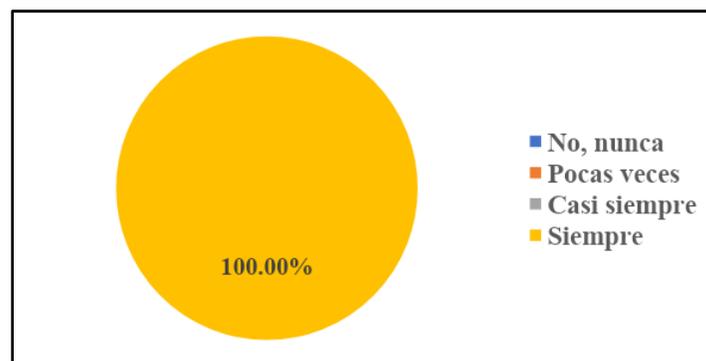


Figura 6. Evaluación de estudiantes

Análisis

El 100% de los estudiantes encuestados de la UECFIB “Santa Catalina”, manifiesta que siempre tienen el apoyo por parte del docente al momento de aplicar la gamificación en las clases de Educación Cultural y Artística. Expresando la inclusión con los estudiantes al momento de aplicar la gamificación para la mejor comprensión de los temas propuestas en clase.

6.3 Encuestas aplicadas a docentes

Luego de haber procesado la información conseguida de las encuestas aplicadas a los docentes y alumnos de la UECFIB “Santa Catalina” los resultados son los siguientes.

Tabla 7.

Cómo describiría el enfoque pedagógico que utiliza en la asignatura de ECA con los estudiantes.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Teórico	1	10%
Práctico	4	40%
Interactivo	4	40%
Sociocultural	1	10%
Total	10	100%

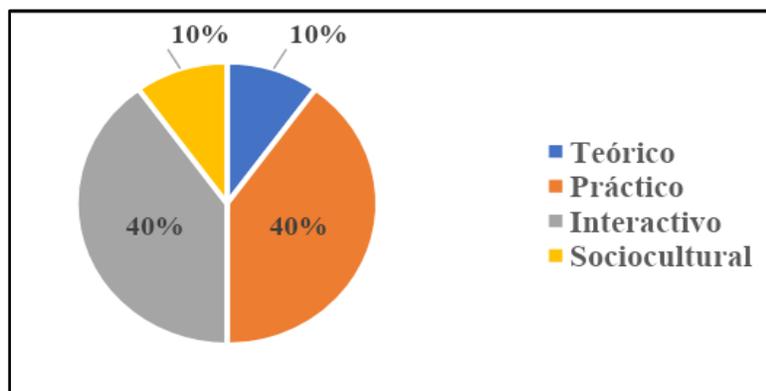


Figura 7. Evaluación de docentes

Análisis

Los docentes de la UECFIB “Santa Catalina” fueron encuestados, el 40% manifiesta que durante en las clases de ECA utiliza el enfoque pedagógico de tipo práctico; el 40% menciona que aplica el enfoque interactivo, mientras que un 10% de los docentes aplica un enfoque teórico y el 10% restante aplica un enfoque sociocultural para impartir clases de ECA. Esto indica que mayormente los docentes imparten clases con los enfoques práctico e interactivo lo que genera una mayor

participación por parte de los estudiantes trayendo consigo un ambiente académico más participativo.

Tabla 8.

Qué destrezas de enseñanza emplea con mayor frecuencia en sus clases.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Conferencias	0	0%
Debates	4	40%
Juegos	5	50%
Flashcards	1	10%
Total	10	100%

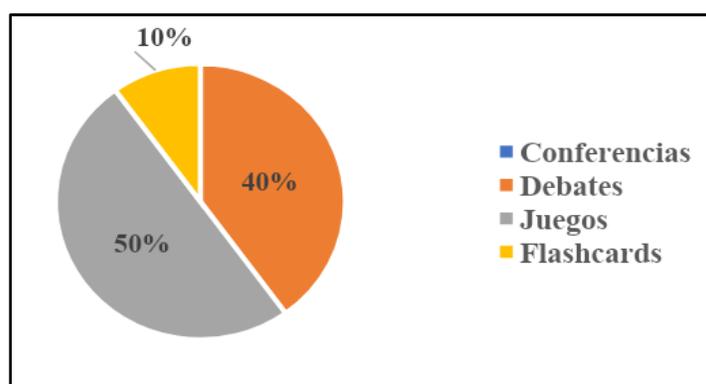


Figura 8. Evaluación de docentes

Análisis

En la UECFIB “Santa Catalina” se encuestó a la planta docente, donde el 50% manifiesta que implementan los juegos como destreza de enseñanza, mientras que el 40% de los docentes mencionan que realizan debates estudiantiles como destrezas de enseñanza y únicamente el 10% utiliza los flashcards como destreza de enseñanza. Indicando en su mayoría que los docentes implementan juegos como destrezas de enseñanza debido a que mediante los juegos promueven la motivación de los estudiantes y socialización de los mismos evitando la fatiga mental y la exclusión estudiantil.

Tabla 9.

Anima la participación activa de los estudiantes en la clase de ECA.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Actividades culturales y artísticas	6	60%
Trabajo cooperativo e individuales	2	20%
Método kinestésico	2	20%
Total	10	100%

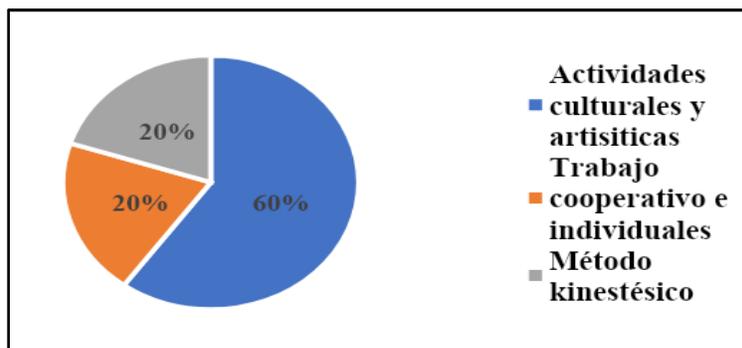


Figura 9. Evaluación de docentes

Análisis

Se realizó una encuesta a los docentes de la UECFIB “Santa Catalina”, en el cual el 60% expresa que anima la participación activa de los estudiantes mediante actividades culturales y artísticas, mientras que el 20% de los docentes incentiva la participación de sus estudiantes mediante el trabajo cooperativo e individuales y el 20% de los docentes manifiestan que incentivan la participación de los estudiantes aplicando el método Kinestésico.

Tabla 10.
Cómo es la evaluación hacia sus estudiantes en ECA.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Exámenes	3	30%
Trabajos	5	50%
Proyectos	2	20%
Total	10	100%

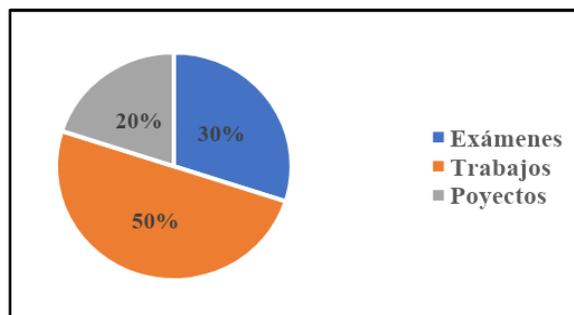


Figura 10. Evaluación de docentes

Análisis

La planta docente de la UECFIB “Santa Catalina” se les realizó una encuesta, donde; el 50% manifiesta que evalúa a los estudiantes mediante trabajos individuales y grupales, mientras que un 30% de los docentes evalúa a los estudiantes mediante la aplicación de exámenes y un 20% manifiesta que evalúa a los estudiantes mediante proyectos. Demostrando que la mitad de los docentes evalúan a sus estudiantes mediante el envío de trabajos individuales con la finalidad de que el estudiante demuestre sus destrezas de aprendizaje en clases y trabajos grupales demostrando sus capacidades cooperativas y sociales entre estudiantes.

Tabla 11.
Se destina tiempo para el trabajo de ECA durante el desarrollo de clases.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Durante clases	6	60%
Dos horas a la semana	4	40%
Total	10	100%

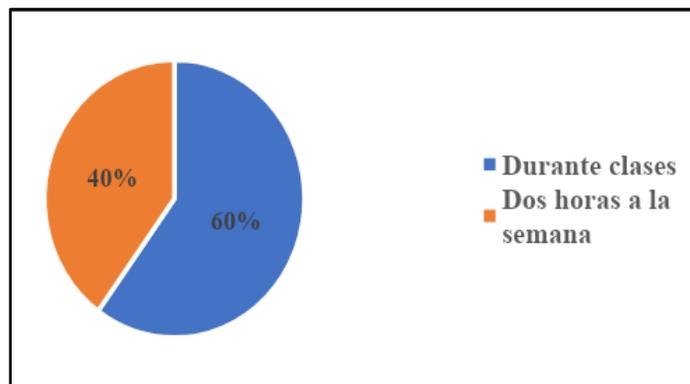


Figura 11. Evaluación de docentes

Análisis

En la UECFIB “Santa Catalina” se encuestó a todos los docentes, y como resultado de la encuesta, el 60% indica que el tiempo que se destina para el trabajo de ECA es durante las clases, mientras que el 40% restante de los docentes mencionan que el tiempo destinado para los trabajos de ECA es de dos horas a la semana considerando un tiempo muy limitado para el desarrollo de las actividades de ECA.

7. Discusión

A partir de los resultados encontrados en la presente investigación muestran que la gamificación tiene una incidencia positiva como elemento motivador en la enseñanza de la ECA de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024, de igual manera los resultados indican la implementación continua de la gamificación de los docentes como enfoque de enseñanza de los estudiantes con la finalidad de incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador, lo que es ratificado por Gil Quintana y Prieto Jurado, (2020), quienes en su investigación sobre la realidad de la gamificación en educación primaria en centros españoles, mencionan que el alumnado y los docentes consideran que la incorporación de la gamificación es fundamental por ser una metodología clave en el aprendizaje, además que posee ventajas significativas en las aulas.

La motivación y la participación activa de los estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, en las clases de Educación Cultural y Artística es alta y efectiva, principalmente a través de las destrezas de enseñanza que emplean los docentes como: debates, juegos y flashcards, estos últimos de vital importancia en el aprendizaje educativo de niños y niñas, tal como lo mencionan González Alonso, (2017); Raime Vera y Salcedo Vilca, (2021), quienes manifiestan que la práctica de las TICS en el saber, motiva mucho a los estudiantes ya que tienen una representación interactiva y de cooperación que no puede ofrecerles un libro de texto físico, es por ello que los niños y niñas se manifiestan predispuestos a permitir al aprendizaje por medios digitales los cuales desde el punto de vista que para los estudiantes de primaria son más entretenidos y divertidos. Siendo importante que los docentes indaguen la manera de mantener a sus estudiantes motivados en la escuela, ya que conseguir dicho objetivo proporcionará que el aprendizaje de los niños y niñas sea más completo. Asimismo, la curiosidad de los niños aumentará mucho si se divierten y disfrutan en clase, debido fundamentalmente a que el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza escolar.

Anzules, (2023) cita a Meneses que, de acuerdo con un estudio de la Universidad de Colorado en el 2011, los juegos de simulación comparados con otros métodos de aprendizaje, alcanzaron porcentajes más altos respecto a la retención de conocimientos a comparación de otros aplicados usualmente en las clases. Esto se ve reflejado en los resultados de la presente investigación donde

a los niños y niñas de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, en las clases de Educación Cultural y Artística, se sienten bien, con buen ánimo y buena disponibilidad de aprendizaje mediante la implementación de juegos didácticos y recreativos como medio de enseñanza – aprendizaje, además a que al ejecutar juegos como mecanismos de enseñanza la realización de tareas se les convierte en actividades sencillas de resolver y de igual forma de interpretar. Y según Anzules, (2023), esto se debe a que la gamificación es una estrategia didáctica que de acuerdo al método permite, por una parte, motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas; por otra, es una oportunidad de generar un espacio lúdico en el que los participantes interactúen construyendo conocimientos que son medidos de forma sistemática y el hacer uso de actividades escolares desde la óptica del juego permite que aprender no sea un espacio metódico y aburrido sino por lo contrario atractivo, estimulante y de agrado no solo para los estudiantes sino también para los docentes. Lo que es ratificado por Contreras y Eguia, (2017), quienes en su investigación titulada Experiencias de gamificación en aulas expresan que, los juegos se han definido como un conjunto de condiciones necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje y que son los juegos los que hacen posible una mejora ya que proporcionan experiencias y éstas en su cerebro se relacionan con la ejecución de situaciones reales demostrando lo aprendido en clases.

En conclusión, la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) tal como lo muestra Quincha Sanabria, (2022), el arte permite formular ideas a través de las diferentes expresiones que contienen las clases de ECA, facilitando el desarrollo integral de los niños y niñas y jóvenes, engrandece y ejecuta un gran aporte cognitivo en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes. Y según Salazar, (2014), la cultura y las artes tienen un papel esencial en la vida de las personas, promoviendo experiencias y aprendizajes esenciales a nivel intelectual y creativo, así como personal y social. Es por ello que la asignatura de Educación Cultural y Artística refuerza el aprendizaje, aumenta el interés y la percepción del entorno generando la flexibilidad de pensamientos, crece la seguridad y tal como lo manifiestan los docentes de autonomía, a pesar de que tal como lo manifiestan los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, solo se destinan dos horas a la semana de clases de ECA. Por lo cual se debería destinar un periodo más largo de clases para esta asignatura, debido a que según Ministerio de Educación, (2021), el área de Educación Cultural y Artística se programa como un campo que promueve el conocimiento, la intervención en la cultura y el arte contemporáneos,

que está en constante diálogo con las expresiones culturales locales y ancestrales, con la intención esencial de animar el disfrute, el respeto por la diversidad de costumbres que hacen vida en la nación, además, de las formas de expresión que hacen parte del acervo patrimonial.

8. Conclusiones

- Al realizar el presente trabajo se han desarrollado diversas destrezas enfocadas al campo investigativo e imaginativo pues ha sido necesaria la investigación de diversas herramientas, óptimas para desarrollar contenidos novedosos que permitan conocer cómo se siente el estudiante en el entorno de estudio durante las clases de Educación Cultural y Artística (ECA).
- Mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, parroquia San Lucas, cantón Loja, se evidenció que los estudiantes tienen una fuerte empatía por las clases de ECA, donde las actividades a desarrollar a que los alumnos adquieran habilidades que les ayuden en su futuro a ser dinámicos y emprendedores, pues el trabajo cooperativo permite mejorar la relación entre compañeros aprendiendo a ser tolerantes y empáticos.
- Con el afán que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de las clases de Educación Cultural y Artística, por parte de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica, debido a que demostraron tener mayor facilidad de entender los temas y desarrollar las actividades de trabajo mediante juegos.
- La encuesta aplicada a los docentes demuestra que más del 50% de los mismos aplican estrategias de aprendizaje basados principalmente en juegos y debates, lo que a su vez tiene un impacto positivo en la formación académica de los estudiantes ya que promueven un entorno más sociable, amigable y compartido entre docente – estudiante.

9. Recomendaciones

- Incentivar a los docentes a la aplicación de la gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Cultural y Artística, no solo en los estudiantes de segundo año de educación básica al que se aplicó la investigación, sino en los distintos niveles y subniveles.

- Continuar capacitándose sobre la eficiencia de la estrategia educativa de la Gamificación y de otros métodos actuales e innovadores en todos los niveles de enseñanza y en las diferentes asignaturas ahora que prima la educación virtual, motivar con esto a los estudiantes para lograr una formación holística.
- Procurar la implementación de la gamificación mediante las TICS para el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”, para eliminar el esquema de la educación tradicional y construir un modelo educativo basado en la tecnología.

10. Bibliografía

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso, V. B.-P. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria.

Ana María Ortiz Colón, J. J. (2018). Gamificación en la Educación.

Báez. (2016). Gamificación, ¿reto o normalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje? Obtenido de Recuperado el 3 de noviembre de 2019: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2016/03_baez.pdf.

Caccuri, V. (2013). Competencias Digitales para la Educación del siglo XXI.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). Motivación del Aprendizaje.

Gabriela López, S. R. (2018). Aprendizaje Cooperativo en el Aula.

Mariana Carrillo, J. P. (2009). La Motivación y el Aprendizaje.

Martín R, D., Calvillo, A. J., & Tourón, J. (2017). The Flipped Learning: Guía "gamificada" para novatos y no tan novatos.

Naranjo, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo.

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso, V. B.-P. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria.

Ana María Ortiz Colón, J. J. (2018). Gamificación en la Educación.

Báez. (2016). Gamificación, ¿reto o normalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje? Obtenido de Recuperado el 3 de noviembre de 2019: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2016/03_baez.pdf.

Caccuri, V. (2013). Competencias Digitales para la Educación del siglo XXI.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). Motivación del Aprendizaje.

Gabriela López, S. R. (2018). Aprendizaje Cooperativo en el Aula.

Mariana Carrillo, J. P. (2009). La Motivación y el Aprendizaje.

Martín R, D., Calvillo, A. J., & Tourón, J. (2017). The Flipped Learning: Guía "gamificada" para novatos y no tan novatos.

Naranjo, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo.

Anzules, M. M. V. (2023). La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 99–112. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.99-112>

Cuadros, S. V. Z., & Marcillo, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 971–986.

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre* (2013),.

Eguía, J. L., Contreras Espinosa, R. S., Contreras Espinosa, R., Revuelta Domínguez, F. I., Guerra

- Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., Legerén Lago, B., Lugo, N., Alcántara, A., & Rubio Méndez, M. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació.
- Elles, L. M., & Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista de La Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 7–16.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria [Universidad de Burgos]. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>
- Llorente, L. D., Gómez, E. A. V., & Villamizar, S. C. (2020). Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en educación básica primaria. *Revista Colombiana de Tecnologías de Avanzada (Rcta)*, 2(34), 111–116.
- Ministerio de Educación. (2021). Admisión a instituciones educativas. <https://juntos.educacion.gob.ec/>
- Quincha Sanabria, M. J. (2022). Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística [Repositorio PUCESA]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3898>
- Raime Vera, E. J., & Salcedo Vilca, K. V. (2021). El uso de las TICS en la comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/794>
- Rodríguez, L., & Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 1–9.

Salazar, A. R. M. (2014). El patrimonio cultural como derecho: el caso ecuatoriano. *FORO: Revista de Derecho*, 21, 5–26. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/foro/article/view/430>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. “O’Reilly Media, Inc.”

11. Anexos

Anexo 1.

Certificado de aprobación



1888



Universidad
Nacional
de Loja

**Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF**

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Armijos Reyes Jessica Livanesa**, director del Trabajo de Titulación denominado **La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe "Santa Catalina"**, perteneciente al estudiante **DOLORES NOEMI CEVALLOS ESCOBAR**, con cédula de identidad N° **1104017361**. Certifico que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación** se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 22 de Diciembre de 2023



F) _____
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



Certificado TIC/TT.: UNL-2023-001100

1/1
Educamos para Transformar

Anexo 2.

Autorización de la institución.

 <p>Universidad Nacional de Loja</p>	POSGRADO	Maestría en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo
---	-----------------	--

Loja, 24 de agosto de 2023

Hna. Lic.
María Yolanda Gualpa Guamán
**DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA FISCOMISIONAL
INTERCULTURAL BILINGÜE "SANTA CATALINA"**
Ciudad.

De mis consideraciones:

La Maestría en Educación que otorga el título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Nacional de Loja, dentro del proceso de titulación, tiene previsto el desarrollo del proyecto de investigación **"La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de 2do Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe "Santa Catalina" de la parroquia San Lucas del cantón Loja para el período 2023 – 2024."** a cargo de la Maestrante Dolores Noemí Cevallos Escobar C.I. 1104017361, lo que contribuye para que su institución educativa fortalezca el proceso de enseñanza y aprendizaje; en este contexto, es indispensable el apoyo de la institución educativa a la que acertadamente dirige.

Por lo expuesto, solicito muy comedidamente a su Autoridad, se digne autorizar la aplicación de una encuesta a docentes y estudiantes, información que permitirá desarrollar el proceso investigativo antes mencionado. Seguro de contar con su amable aceptación, desde ya le expreso la gratitud de nuestra universidad

Con sentimientos de distinguida consideración.

Cordialmente,



STALIN JOVANNY
ESPINOZA ROJAS

Mgtr. Stalin Jeovanny Espinoza Rojas
**DIRECTOR DE LA MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON MENCION EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

*Autorizado:
23-8-2023*



UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA FISCOMISIONAL INTERCULTURAL BILINGÜE
"SANTA CATALINA"
PARROQUIA SAN LUCAS
CANTÓN LOJA

[Handwritten signature]

maestria.eie@uni.edu.ec
099 717 4204

Educamos para Transformar

Anexo 3.

Encuestas aplicadas a los estudiantes de segundo año.



UNL

Universidad Nacional de Loja

Maestría en Educación con mención en Liderazgo Gestión y Educativo

PROGRAMA DE POSGRADO

Nombre: Eric K Grado/Curso: 2 Paralelo: A

Fecha: _____ Institución: UECFIB "SANTA CATALINA"

Estimado estudiante, agradezco su tiempo compartido para la realización de la presente encuesta. Mediante la aplicación de la misma, busco indagar cuál es su posición ante los diferentes aspectos del proceso de enseñanza que recibe; específicamente en las estrategias utilizadas por los docentes en sus clases. A continuación, se despliegan una serie de preguntas de base estructurada; las cuales le solicito contestar de forma transparente.

1. En la escala del 1 al 10, ¿Cómo te sientes en las clases de ECA? Considerando que 1 es muy mal y 10 es excelente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

2. ¿Entiendes de forma clara las explicaciones del docente y sabes qué hacer cuando debes resolver una actividad?

No, nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre
-----------	-------------	--------------	---------

3. ¿El docente te explica antes de realizar la actividad?

No, nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre
-----------	-------------	--------------	---------

4. Cuando tienes una duda, ¿el docente se detiene para contestar la interrogante y luego continua con las clases?

No, nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre
-----------	-------------	--------------	---------

5. En la escala del 1 al 10, ¿qué tan difíciles son al realizar las tareas de ECA? Considerando que 1 es muy fácil y 10 es realmente difícil.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6. ¿Tienes apoyo al momento de aplicar la gamificación en la clase de ECA?

No, nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre
-----------	-------------	--------------	---------

Maestría en Educación con mención en Liderazgo y Gestión Educativo



Anexo 4.

Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe “Santa Catalina”.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Maestría en Educación con mención en Liderazgo
y Gestión Educativo

PROGRAMA DE POSGRADO

Grado/Curso al que imparte: _____ Institución: UECFIB “SANTA CATALINA”

Estimado docente, agradezco su tiempo compartido para la realización de la presente encuesta. Mediante la aplicación de la misma, busco indagar cuál es su posición ante los diferentes aspectos del proceso de enseñanza; específicamente en la gamificación como elemento motivador en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en los estudiantes. A continuación, se despliegan una serie de preguntas de carácter abierto; las cuales le solicito contestar de forma transparente.

1. ¿Cómo describiría el enfoque pedagógico que utiliza en la asignatura de ECA con los estudiantes (teórico, práctico, interactivo, etc.)?

El enfoque pedagógico utilizado en clase es de manera interactivo con los estudiantes

2. ¿Qué destrezas de enseñanza emplea con mayor frecuencia en sus clases (conferencias, debates, juegos, flashcards, etc.)?

En la asignatura de inglés utilizo juegos flashcards como material didáctico, para de esta manera hacer más interesante la clase.

3. ¿Anima la participación activa de los estudiantes en la clase de ECA? Si es así, ¿cómo lo hace?

Se se los anima a participar de manera activa respetando criterios y opiniones de cada uno de ellos

4. ¿Cómo es la evaluación hacia sus estudiantes en ECA (exámenes, trabajos, proyectos, etc.)?

Los evaluaciones son de manera permanente ya sea de manera oral o escrita a través de un examen

5. ¿Se destina tiempo específico para el trabajo de ECA durante el desarrollo de la clase?

Es importante tener el tiempo necesario para el desarrollo del trabajo.



UNL

Anexo 5.

Certificado de traducción



Lic. Wilber Cevallos Castillo
Licenciado en Ciencias de la Educación, mención
Idioma Inglés

0967587814
wilber.cevalloscastillo@gmail.com
Loja, Ecuador

Loja, 20 de diciembre del 2023

Yo, Cevallos Castillo Wilber, con número de cédula 1105241846 y con título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Idioma Inglés, registrado en el SENESCYT con número 1008-2021-2267744.

CERTIFICO:

Que tengo conocimiento y dominio de los idiomas Español e Inglés y, que, la traducción del resumen del trabajo de titulación **La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de ECA de 2do año de EGB de la Unidad Educativa Comunitaria Fiscomisional Intercultural Bilingüe "Santa Catalina", parroquia San Lucas, cantón Loja. Periodo 2023 – 2024**, de autoría de la maestrante Cevallos Escobar Dolores Noemí, con cédula 1104017361, estudiante de la Maestría en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, de la Unidad de Educación a Distancia y en Línea; es verdadero y correcto ante los parámetros que mi experticia me permite constatar y dar fe.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, dando al interesado la facultad de hacer uso del presente documento en lo que considere conveniente.

Lic. Cevallos Castillo Wilber
C.I. 1105241846
Rec. 1008-2021-2267744