



La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística

Gamification, a strategy for teaching Artistic Cultural Education

 <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.99-112>

Recibido: 15-05-2023 **Aceptado:** 15-06-2023 **Publicado:** 29-06-2023

Mirian Mercedes Vélez Anzules¹

 <https://orcid.org/0000-0002-6685-1698>

1. Magíster en Educación, Licenciada en Administración Turística y Hotelera, Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Primaria, Profesor de Educación primaria nivel tecnológico; Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade; Chone, Ecuador.

Volumen: 2

Número: 1

Año: 2023

Paginación: 99-112

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/rc lideres/index.php/rc lideres/article/view/23>

***Correspondencia autor:** mimevean@hotmail.com



RESUMEN

Es de interés el estudio de la gamificación, estrategia didáctica que 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 interactúan construyendo conocimientos que son medidos de forma sistemática. Uno de los principales factores es la contribución desde la enseñanza de educación cultural y artística, especialmente cuando su participación es escasa o sus resultados de aprendizaje no demuestran los logros esperados. El objetivo de este trabajo científico es aplicar una estrategia metodológica basada en la gamificación, mediante el análisis de estrategias pedagógicas y la determinación de actividades académicas para el seguimiento a los aprendizajes que adquieren los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. La metodología es de tipo descriptiva recurriendo a técnicas de recolección de datos como entrevista y encuesta, El método de investigación es histórico lógico en el que se consideran los antecedentes del proceso de enseñanza - aprendizaje. Como resultados se aprecia que las estrategias basadas en gamificación permiten que los estudiantes se sientan motivados en las clases.

Palabras clave: Gamificación, Aprendizaje, Educación Cultural y Artística.

ABSTRACT

The study of gamification is of interest, a didactic strategy that allows, on the one hand, to motivate students to develop abilities and skills; on the other, it is an opportunity to generate a playful space in which the participants interact, building knowledge that is systematically measured. One of the main factors is the contribution from the teaching of cultural and artistic education, especially when their participation is low or their learning results do not show the expected achievements. The objective of this scientific work is to apply a methodological strategy based on gamification, through the analysis of pedagogical strategies and the determination of academic activities to monitor the learning that students acquire in the teaching-learning process. The methodology is descriptive using data collection techniques such as interview and survey. The research method is logical historical in which the background of the teaching-learning process is considered. As results, it can be seen that strategies based on gamification allow students to feel motivated in classes.

Keywords: Gamification, Learning, Cultural and Artistic Education.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación permite en la actualidad hacer una renovación a las diseñadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje en los centros educativos, para lo cual se toma en consideración las estrategias pedagógicas que permitan el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes en cualquier área de conocimiento.

La línea de investigación en la que se encuentra el presente estudio es Educación y Comunicación para el desarrollo humano social y su sublínea es la didáctica general, la clase del siglo XXI, esto permite abordar ampliamente la gamificación de forma que cuando se describe se encuentra dentro de los campos temáticos propuestos.

Una de las principales problemáticas presente en el proceso de aprendizaje de educación cultural y artística, es la desmotivación y poca participación de los estudiantes en las clases; muchas veces muestran desinterés en las actividades escolares propuestas debido a diferentes situaciones contextuales, esta actitud es apreciable por los docentes y además se ve reflejada en los informes de aprendizaje de los estudiantes, ya que un porcentaje considerable no alcanza los aprendizajes esperados.

Meneses (2019) manifiesta 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. Dicho estudio además permite identificar que a nivel mundial existen varias comunidades educativas que han adoptado el modelo del juego como una forma de aprender.

En América Latina, especialmente en Ecuador, la dinámica del juego es una técnica relativamente nueva, que permite al-

canzar aprendizajes significativos, así lo afirman Aparici y García (2018) en su libro publicado con título "Comunicar y educar en el mundo que viene" además manifiestan que, el modelo que han adoptado en otros países va evolucionando en donde existen desarrolladores e ingenieros que han visto en aquella práctica educativa una manera de brindar ayuda a los estudiantes y docentes.

Por otra parte, considerando que a partir del año 2020 la educación en Ecuador sufre una transformación en la adaptación de las actividades académicas debido a la declaración de emergencia sanitaria por el virus COVID-19, donde el medio de comunicación para las clases son los dispositivos electrónicos. Ante esto se presentan múltiples particularidades que de alguna manera interrumpen el aprendizaje en los estudiantes que cursan el bachillerato.

Es posible que el docente se encuentre planificando sus clases sin considerar estrategias pedagógicas para lograr llamar la atención de los estudiantes desde diferentes ámbitos como el interés que tienen los discentes para aprender cosas nuevas, hacer uso de materiales que disponen, formas de aprender desde las inteligencias múltiples, la creatividad, la tecnología de la información y comunicación. Surge entonces que la participación es monótona cuando existe poca interacción, en este contexto y, se establece como problema de investigación la desmotivación en la participación de actividades escolares porque las estrategias que se han venido usando no llaman la atención de los estudiantes que cursan el bachillerato general unificado.

Para Gadon (2016) "la desmotivación es generalmente definida como un sentimiento de desesperanza ante los obstáculos, de angustia y pérdida de entusiasmo, disposición o energía que cuando aparece realmente preocupa a la persona y ocupa a quienes la rodean." (p. 246) Lo antes dicho permite reconocer que cuando es observa-

ble por los docentes causa preocupación e interés por buscar mecanismos que llamen la atención en los estudiantes y se fortalezcan sus aprendizajes.

Es importante reconocer que los aprendizajes de los estudiantes serán más significativos al ser más vivenciales, lo que demanda su participación. Es por ello que considerar las estrategias didácticas desde una metodología acorde a la situación que se vive en el momento, así como las demandas que tienen los estudiantes resulta ser más interesante y captan su interés con la aplicación de recursos y que permitan una educación integral.

Por tanto, la falta de motivación trae como consecuencia el desinterés de no querer interactuar en clases, y el resultado final es que no se alcancen los aprendizajes requeridos. Es por eso que como propuesta se recurre a la gamificación para motivar a los estudiantes y en la asignatura Educación Cultural Artística en la Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade.

Precisa indicar el aporte de Bladimir Hidalgo (2018), quien indica que la brecha digital tiene un impacto sobre los países de economía pobre, pero le brinda la oportunidad de emerger de la pobreza aprovechando cada uno de los recursos que brinda. Así mismo manifiesta, “La sociedad conectada en red está creando sistemas de comunicación paralelos: uno es el acceso a la educación (...)” Hacer uso de estos recursos permite que la brecha digital disminuya, pero requiere que los ciudadanos se empoderen y no le teman a cambiar hábitos de vida para someterse a los condicionamientos que involucra el uso de internet y dispositivos digitales, considerando que los mismos deben formar parte estratégica de la cotidianidad.

Es imprescindible que la escuela se adapte a las necesidades que tienen ahora los estudiantes. Para Sanjinés (2017) “las TIC tienen una acción protagónica y significativa en el fenómeno educativo, actúan

al unísono sobre el estudiante y sobre el docente, por lo que se considera que todo educador debe conocer su influencia” el mismo hecho de que su contexto próximo se encuentra rodeado de acceso a información y dispositivos tecnológicos.

Un estudio realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura específicamente con datos en Uruguay evidencia que el teléfono, tableta, computador, son los dispositivos más usados por los niños, adolescentes para buscar información en el internet. Mientras que 8 de cada 10 lo usan “casi todo el tiempo” o varias horas al día, no solo para buscar información sino también para comunicarse gracias a la transformación que tiene la red y la influencia de la red 4G; esto se debe a que en muchos casos los padres han ampliado su jornada laboral y en ocasiones requieren de acceder a la red. (UNESCO, 2018)

Entre las teorías consideradas en la investigación se expone, “Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes.” (Gamboa, García, & Beltrán, 2013) Su importancia radica en la intencionalidad y el efecto que ocasionan en el proceso de aprendizaje, la adquisición de información que receptan los estudiantes. Por otra parte, las estrategias permiten reconocer el alcance de los aprendizajes que adquieren los estudiantes, así como el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

De las actividades escolares, en la guía de sugerencias de tareas escolares, diseñada por la Subsecretaría de Fundamentos Educativos, Dirección Nacional de Currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (2016), se define lo siguiente:

Las tareas escolares son actividades que niños, niñas y jóvenes desarrollan durante su vida escolar tienen como propósito el fortalecimiento de las ca-

pacidades académicas, emocionales y creativas puestas en acción durante el proceso de construcción del aprendizaje en el aula, y como refuerzo o aplicación de dichos aprendizajes en casa. (P. 3)

Existen muchas definiciones de gamificación, en este sentido y para efectos de la presente investigación, se considera la exposición de Teixes (2015) quien reconoce que “La gamificación es la utilización de estrategias basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para enseñar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”

Esto refleja 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. 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, motivante y de agrado no solo para los estudiantes sino también para los docentes.

Contreras y Eguia (2018) en un artículo publicado por el Instituto de Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona titulado Experiencias de gamificación en las aulas expresan que “los juegos se han definido como un conjunto de condiciones necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 7) manifiestan además 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. Los resultados del estudio demostraron que este tipo de actividades mejoran los aprendizajes de los estudiantes inmersos en la problemática.

Analizados los resultados del estudio, se pudo apreciar que los autores evidencian que haber aplicado actividades escolares con metodología basada en gamificación, lleva a una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y más allá de aquello, entre los resultados se estima que hay una revolución en las clases, donde los estudiantes participan, hay motivación, todos quieren asistir a clases porque tienen una expectativa y esto conlleva a que desde el juego los estudiantes establezcan una dinámica de relación entre lo que se propone en el juego con la vida cotidiana escolar.

Se sustenta esta investigación con Herberth (2016), quien expresa en su artículo “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” que aplicar esta metodología desde la universidad, busca una aproximación interpretativa sobre la forma de ver, entender y aplicar la gamificación al proceso de enseñanza en las aulas. Su aplicación es una forma de innovar y adoptar al juego como propósito formativo de los educandos.

Precisa el sustento de “La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática” San Andrés, San Andrés y Pazmiño (2021) que analizan la gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza aprendizaje por medio de una metodología descriptiva con enfoque cualitativo y cuantitativo empleando el método analítico – sintético para presumir los fundamentos teóricos esenciales que sirven de sustento a los resultados que se presentan.

Por tanto, es importante indicar que para gamificar una clase, no existe una asignatura especial, tampoco un tema específico, sino por lo contrario es la creatividad la que hace que los estudiantes logren divertirse y aprendan a la vez.

Se fundamenta esta investigación en López (2020) quien manifiesta que gamificar las aulas responde a una metodología novedosa que a través de mecánicas esté-

ticas y novedosas con el diseño propio de un juego alcanza a motivar a los estudiantes a su autoeducación alcanzando óptimos aprendizajes, por ser en alto grado interactiva, estructurada e incluso cooperativa. En el caso de la educación inclusiva desarrolla habilidades y destrezas que podrían favorecer la formación académica y social por sus bondades de interacción.

Esta investigación sustentada en “Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería” en la revista digital Estudios Pedagógicos (Valdivia), presenta el estudio realizado por Martínez y Ríos (2019) en el que se presenta el proceso de intervención lúdica y el desarrollo de un videojuego educativo, donde uno de los recursos utilizados fue una evaluación de conocimientos aplicada a un grupo de 40 estudiantes posterior al uso del videojuego. De los resultados obtenidos se aprecia un mejoramiento actitudinal hacia el curso y un aumento significativo en el desempeño académico de los estudiantes.

Desde el sustento epistemológico este trabajo investigativo se basa en teorías y conceptos importantes que aportan a la mejora de la enseñanza aprendizaje que de alguna manera forma parte del objeto de estudio. Es así que se ha considerado los aportes de autores relevantes y que ayudan en la orientación de la investigación

La gamificación nace desde la necesidad de combinar el juego y el uso de las tecnologías de la información y comunicación, Rodríguez (2019), lo define como “un proceso metodológico por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (p. 23) El ser humano siente atracción por la interactividad y si esto junto al juego genera aprendizajes, es apropiado en la escolaridad ya que los estudiantes, al no sentirse en un espacio de participación no disfrutan de lo que hacen.

Al respecto y como valor se considera de relevancia el diseño de una clase con actividades escolares que contengan técnicas de gamificación como estrategias para el proceso de enseñanza – aprendizaje y que el mismo alcance aprendizajes significativos, López (2018) en una publicación realizada en la página web de Campus Educación se refiere a las nuevas repercusiones del concepto de Ausubel manifestando que “el concepto actual de aprendizaje significativo tiene antecedentes en los movimientos renovadores de principios del siglo XX con Rousseau, Dewey y Claréde” la nueva tendencia que se fortalece cada vez más es que deja la responsabilidad del aprendizaje en el alumnado, es decir que por los múltiples factores que se pueden presentar, son los estudiantes quienes finalmente deciden qué y cuánto aprender. El docente prepara el escenario, motiva e induce a los estudiantes al proceso de enseñanza aprendizaje.

Uno de los beneficios que tiene la aplicación de técnicas de aprendizaje desde la gamificación es el trabajo colaborativo, al respecto Ruiz y Bárcenas (2019), es que el aprendizaje “se encuentra centrado en el estudiante, basado el trabajo en la designación de pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia” (p. 32) es decir que en este sentido son importantes los aportes de cada individuo y su participación en cada grupo, mismo que conlleva a aprendizajes desde la experiencia; además en cada grupo todos aprenden de todos. Por tanto, la integración de los grupos debe considerar características heterogéneas y no homogéneas.

Desde el criterio de Mendoza (2018) “el trabajo colaborativo tiene como principal intención la potencialización de la inteligencia emocional del estudiante para su propio desarrollo educativo y personal” (p. 65), lo que significa conllevar a aprendizajes. En

este caso es la actitud que tienen los participantes desde las emociones, donde la actividad lúdica propuesta por el docente induce a la creatividad mediante patrones que generen aprendizaje significativo y no por compliquen las actividades.

Es apropiado expresar que al aplicar técnicas de gamificación se requiere apreciar los sustentos de las teorías del aprendizaje y así poder generar la actividad desde su característica medular, en este caso algunos estudios refieren que los mejores resultados vienen tras aplicar la teoría del constructivismo. La Asociación Argentina de Coaching Ontológico Profesional (2021) definen al constructivismo como una teoría aplicada a la educación, según sus autores, Lev Vygotski y Jean Piaget, consideraban que “el conocimiento se desarrolla en base a diferentes construcciones que hace un individuo sobre lo que le rodea, basadas en esquemas mentales que ya tienen previamente definidos” (p. 72) esto es un aspecto muy importante que el docente debe considerar.

Desde Peiró (2021), se “intenta incentivar a los estudiantes a que sean parte activa del proceso de aprendizaje dejando de ser espectadores para ser actores” es la gamificación una técnica que permite en el proceso de enseñanza – aprendizaje que los estudiantes sean actores y que sus experiencias contribuyan a aprendizajes significativos.

Velasco (2019) cita a Stephen Downes junto a Siemens, quienes “plantean que para aprender de forma efectiva en la sociedad actual se requieren distintas habilidades y enfoques personales” (p. 41); es decir que de acuerdo a las diferentes estrategias que aplica el docente se desarrollan habilidades que permiten tener la capacidad de realizar conexiones entre los diferentes conceptos y teorías.

Díaz y Troyano (2020) se refieren a las diferencias que se pueden encontrar en la gamificación y en el juego educativo, expresando en este sentido que la primera em-

plea los elementos del juego en contextos no lúdicos, conllevando a que se alcancen objetivos y, para aquello se establecen ciertos parámetros, reglas y niveles. Cabe indicar que se debe promover aprendizajes con material concreto y no necesariamente el uso de plataformas de tipo virtual o que requiere de conexión a la web.

De la gamificación, como estrategia metodológica que promueve el aprendizaje, se la puede considerar una innovación pedagógica, como manifiestan Reyes, Cobos y López (2020), que su aplicación da lugar a cambios educativos en algunas prácticas, rompiendo esquemas y estereotipos, obteniendo resultados eficaces con los estudiantes que se integren entre sí para potencializar sus capacidades.

Educación cultural artística es una asignatura que aparece en el currículo 2016 y que sustituye lo que estaba vigente desde 1997. El MINEDUC (2016), hace énfasis en que la asignatura tiene un enfoque en el que centra la información integral del ser humano, promoviendo saberes desde edad temprana, considerando tres enfoques: el personal, el social y el simbólico.

Es por ello que la educación cultural artística es una asignatura que forma parte de currículo nacional y que busca profundizar en los estudiantes la cultura de los pueblos a través de la manifestación del arte y toda la variable gama que caracteriza a un conglomerado. La principal forma de transmitir estos conocimientos es la participación de los estudiantes, dando lugar a que se profundice en la reflexión.

Para Aguilera, Santos, y Pinargote (2020) sostienen que “Gamificación: es la aplicación de la técnica en las aulas para cumplir los objetivos propuestos en la tareas encomendadas. Por otra parte, con su aplicación incentivar al docente en la incorporación de herramientas tecnológicas en sus clases debido a que los estudiantes en la actualidad se encuentran inmersos en una sociedad digital.

Para Zepeda, Abascal y López (2016) la integración y esencia del aprendizaje activo y la gamificación, es determinante por docente, porque es quien experimenta una didáctica distinta a la tradicional donde los estudiantes participen activamente de una evaluación continua, motivados por la estrategia aplicada de acumulación de puntos por juego como ejemplo.

Metodología

Para la realización del estudio del que da cuentas el presente artículo, se partió de una sistematización teórica de los trabajos más importantes en la temática, se indagó en una amplia bibliografía, tomándose en consideración los antecedentes relacionados con la gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística, la actualidad y necesidad de estudio, las falencias teóricas con énfasis en las perspectivas de estrategias poco abordadas y la insuficiente relación gamificación enseñanza. En un segundo momento se aplicaron observaciones en el aula y fuera de esta, encuestas y entrevistas, para evaluar el estado actual de la gamificación como estrategia. Los resultados de la implementación

de estos instrumentos fueron corroborados a partir de la población con la que se trabajó en la investigación organizada de la siguiente manera: dos profesionales que dictan la cátedra y 39 estudiantes de primero, 35 estudiantes de segundo y 34 estudiantes de tercero en total 108 estudiantes.

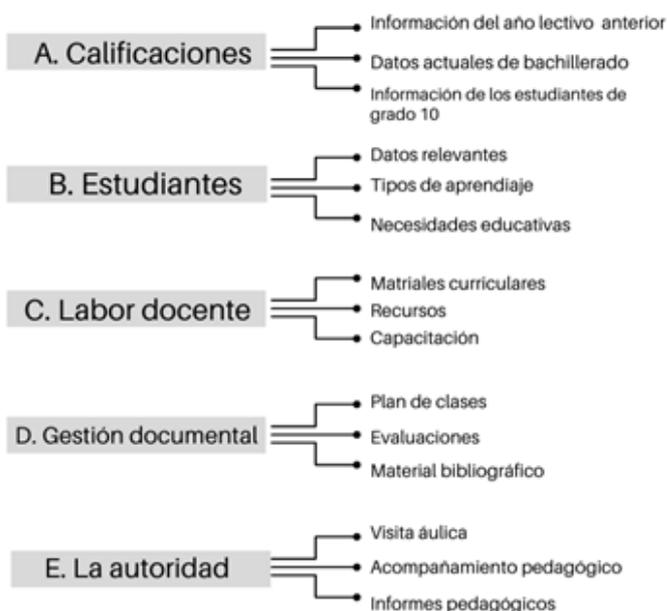
Análisis y resultados

Se realizó un análisis sectorial tomando en cuenta consideraciones relacionadas con el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Lo que se quiere alcanzar en el centro educativo es que los estudiantes participen en clases y con ello mejoren los sus aprendizajes. Como consecuencia se encuentra desinterés, desmotivación y falta de participación de los estudiantes en clases y no alcanzan los aprendizajes requeridos, con esta consecuencia, quien imparte la clase de educación cultural y artística tiene que elaborar una nueva planificación para que los estudiantes mejoren la calificación obtenida, esto demanda tiempo, pero además resulta innecesario hacerla ya que las estrategias usadas no demuestran que los estudiantes aprendieron con su aplicación.

Figura 1.
Análisis sectorial.

Análisis Sectorial

Para la elaboración del análisis sectorial se han considerado los siguientes elementos que forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje, para ello se supervisan estos elementos para luego describir lo observado.



Este análisis sectorial depende de una ficha de observación que permitió recopilar los datos para luego describir las apreciaciones. En este sentido la razón por la que se consideraron estos elementos que forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje es porque cada uno de ellos de alguna manera influye en la conducta y comportamiento de los estudiantes en clase.

Tabla 1.
Información observada.

	Componentes	Sí	No
	Calificaciones		
A	Información del año lectivo anterior (calificaciones)	X	
	Datos actuales de bachillerato (calificaciones)	X	
	Información de los estudiantes de grado 10 (calificaciones)	X	
	Estudiantes		
B	Base de datos actualizada		X
	Tipos de aprendizaje		X
	Necesidades educativas	X	
	Labor docente		
C	Materiales Curriculares	X	
	Recursos		X
	Capacitación		X
	Gestión documental		
D	Plan de clases	X	
	Evaluaciones	X	
	Material Bibliográfico	X	
	La autoridad		
E	Visita áulica		X
	Acompañamiento pedagógico		X
	Informes pedagógicos		X

Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

En el departamento de secretaría se revisaron las calificaciones de los dos últimos años lectivos en la asignatura educación cultural y artística, del año lectivo 2020-2021 los resultados son del promedio final sin la calificación del supletorio de décimo, primero y segundo bachillerato. En el caso del año lectivo 2021-2022 el promedio referencial es solo del primer parcial del primer quimestre. No se representan datos de tercero de bachillerato porque no tienen esta asignatura y se toman los datos de décimo porque son los estudiantes que van a pasar a primero de bachillerato, en el estudio se consideran relevantes estas calificaciones.

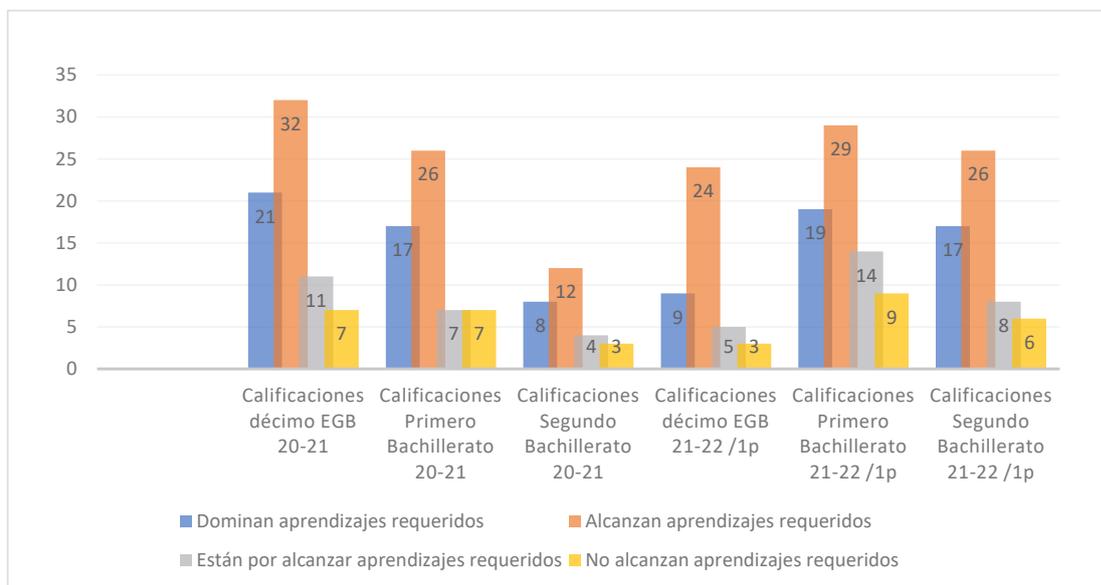
Tabla 2.
Registro de calificaciones.

Componente: Registros de calificaciones		Número de estudiantes	Nivel de dominio de aprendizajes requeridos			
			Dominan aprendizajes requeridos	Alcanzan aprendizajes requeridos	Están por alcanzar aprendizajes requeridos	No alcanzan aprendizajes requeridos
1	Calificaciones décimo EGB 20-21	71	21	32	11	7
2	Calificaciones Primero Bachillerato 20-21	57	17	26	7	7
3	Calificaciones Segundo Bachillerato 20-21	27	8	12	4	3
4	Calificaciones décimo EGB 21-22 /1p	41	9	24	5	3
5	Calificaciones Primero Bachillerato 21-22 /1p	71	19	29	14	9
6	Calificaciones Segundo Bachillerato 1-22 /1p	57	17	26	8	6

Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

Del componente calificaciones, con los datos obtenidos en el departamento de secretaría se aprecia el siguiente gráfico:

Gráfico 1.
Registros de calificaciones.



Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

En la gráfico 1 se representan los resultados de aprendizaje en la asignatura educación cultural y artística en dos periodos escolares; el primero es el año lectivo 2020-2021 y el segundo 2021-2022. Los cursos de los cuales se obtuvieron datos fueron décimo, primero y segundo bachillerado. Se clasificaron las notas por el resultado cualitativo, de la siguiente forma: domina los aprendizajes requeridos con promedios entre 9 y 10, alcanza los aprendizajes requeridos con promedios entre 7 y 8,99, está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos entre 4,01 y 6,99, no alcanzan los aprendizajes requeridos estudiantes con promedio inferior a 4.

Para que los estudiantes obtengan un promedio entre sus calificaciones, éstas se clasifican en dos tipos, uno refleja el promedio del trabajo autónomo, es decir los insumos individuales y el segundo representa al promedio de actividades grupales. El promedio de estas dos calificaciones llevará a alcanzar el 80% de la calificación del parcial o del quimestre mientras que el otro 20% responde a la evaluación sumativa, instrumento aplicado al finalizar un parcial.

En este sentido, los resultados del año lectivo 2020-2021 están completos ya que es el año lectivo anterior, para efectos del estudio no se consideró la calificación de supletorio. En el caso del periodo lectivo 2021-2022 el resultado de aprendizaje es solo del primer parcial ya que hasta el momento de la investigación no existían más datos para considerarlos.

Educación cultural y artística, es una asignatura que, en años anteriores al estudio, representaba un porcentaje mínimo o ninguno en supletorio, en la actualidad el porcentaje es considerable en la calificación no alcanza los aprendizajes requeridos a pesar de haber pasado por un proceso de mejoramiento académico.

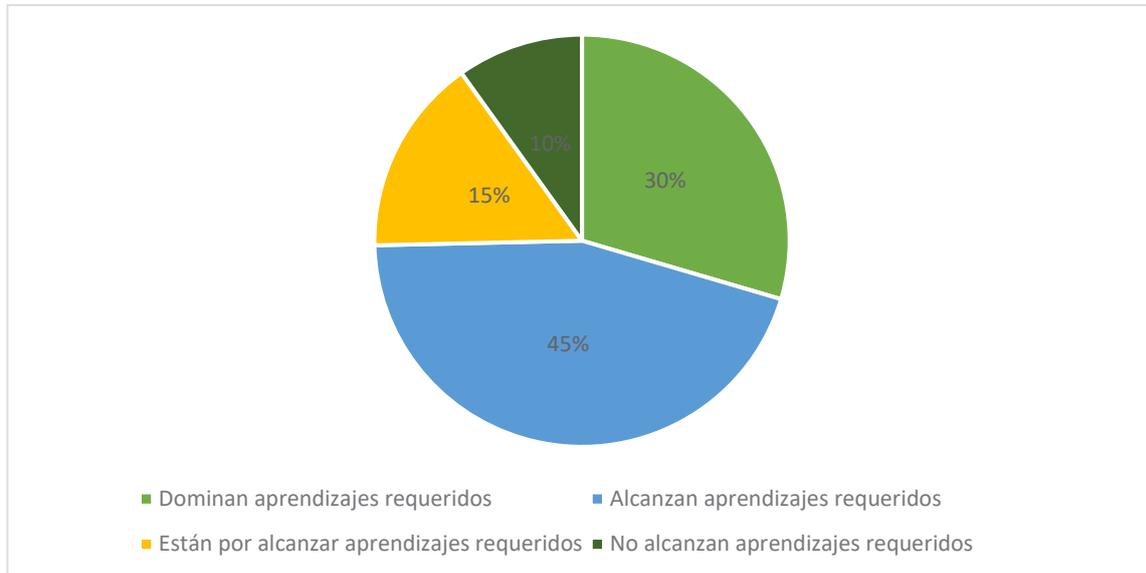
Para comprender mejor los resultados obtenidos por los estudiantes se han desagregado las escalas cualitativas en cada curso y apreciar los porcentajes de estudiantes que no alcanzan aprendizajes requeridos ya que es el grupo de estudiantes que causan preocupación ya que tienen relación directa con la problemática que se estudia. A continuación, la descripción obtenida:

Tabla 3.
Calificaciones Décimo EGB, año lectivo 20-21.

Escala cualitativa	Frecuencia	Porcentaje
Dominan aprendizajes requeridos	21	30%
Alcanzan aprendizajes requeridos	32	45%
Están por alcanzar aprendizajes requeridos	11	15%
No alcanzan aprendizajes requeridos	7	10%
Total	71	100%

Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

Gráfico 2.
Calificaciones décimo EGB20-21.



Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

En el gráfico 2 demuestra que el 30% de los estudiantes dominan aprendizajes requeridos, el 45% alcanzan aprendizajes requeridos, el 15% están próximos a alcanzar aprendizajes requeridos y el 10% no alcanzan aprendizajes requeridos en décimo año. Se consideraron estas calificaciones ya que estos estudiantes son los que en este año están en primero de bachillerato y son un referente pues se puede notar que siendo una asignatura de creatividad el porcentaje de estudiantes que presentan dificultad es muy alto.

Beneficiarios

Con base a los datos analizados de la institución educativa se determina que la aplicación de la propuesta tendrá como beneficiarios solo a los estudiantes que en el año lectivo 2021-2022 se encuentran cursando el nivel bachillerato en el establecimiento educativo, los datos descritos anteriormente sirven de referente para considerar sobre quienes deben aplicar las actividades diseñadas. El número total de beneficiarios se proyecta en la siguiente tabla. La asignatura educación cultural y artística reciben los estudiantes de primero y segundo en el ciclo bachillerato, tercero ya no recibe la asignatura.

Tabla 4.
Beneficiarios.

Paralelos	A		B		C		Total
	M	F	M	F	M	F	
1° Bachillerato técnico	17	7	17	6	18	6	71
2° Bachillerato técnico	17	3	9	9	13	6	57
Total	34	10	26	15	31	12	128

Nota. Fuente: Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade. Elaborado por: Investigadores

Luego de clasificar por género, curso y paralelo, se aprecia que el total de beneficiarios estudiantes será de 128, la asignatura de educación cultural artística la dicta un docente quien tiene asignada la carga horaria quien también forma parte de los beneficiarios. Indirectamente figuran como beneficiarios, los docentes de curso de cada paralelo, así como sus familias ya que forman parte de la comunidad educativa del nivel seleccionado.

Conclusiones

- Se concluye que las estrategias metodológicas basada en la gamificación contribuyen a la enseñanza cultural y artística de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Odilón Gómez Andrade, precisa su análisis y el reconocimiento de las necesidades que existen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Es recomendable que se prepare actividades escolares con metodología basada en gamificación para el seguimiento a los aprendizajes que adquieren los estudiantes en el proceso de enseñanza y que el mismo trabaje la motivación de los participantes
- Un mejor efecto tiene la socialización de las estrategias pedagógicas basadas en gamificación, con la que los docentes han de considerar como modelos su propio diseño con la comunidad educativa para el seguimiento de los aprendizajes adquiridos de los estudiantes que cursan el bachillerato en el centro educativo con la intención de motivar a la participación interactiva a todos los participantes y necesario tomar en cuenta los promedios con el afán de determinar el progreso o la situación en la que se encuentran los estudiantes, las calificaciones como un referente para identificar

la situación problema y la toma de decisiones en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje y así determinar los mecanismos apropiados para que las condiciones mejoren y se reduzca el bajo rendimiento escolar.

Conflicto de interés

Los autores declararon no tener ningún conflicto de interés personal, financiero, intelectual, económico y de interés corporativo con la Universidad Estatal del Sur de Manabí.

Contribución del autor

Concepción y diseño del trabajo, recolección/obtención de resultados, análisis e interpretación de datos, redacción del manuscrito, revisión crítica del manuscrito, aprobación de su versión final: Mirian Mercedes Vélez Anzules.

Bibliografía

- Aguilera, C., Santos, C., & Pinargote, b. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Cognosis*, 51 - 70.
- Aparici, R., & García, D. (2018). *Comunicar y educar en el mundo que viene* (2a ed.). Barcelona: GEDISA.
- Contreras , R., & Eguía, J. (2018). Experiencias de gamificación en las aulas. *INCOM UAB*, 7 - 17.
- Díaz , J., & Troyano, Y. (17 de agosto de 2020). <https://fcce.us.es>. Obtenido de https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- Gadow, F. (2016). *Dilemas*. Buenos Aires: Granica S.A.
- Gamboa, M., García, Y., & Beltrán, M. (19 de abril de 2013). <https://academia.unad.edu.co>. Obtenido de https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a06_Estrategias_pedagogicas_y_did%3%A1cticas_

- Herberth, O. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista UFG*, 76-94.
- Hidalgo, B. (2018). *Innovación y pedagogía*. México DF: UNAM.
- López, M. (2020). La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria. *RODERIC, Digital*.
- López, M. (5 de septiembre de 2018). <https://www.campuseducacion.com>. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-significativo/?cn-reloaded=1>
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. 115 - 125. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052019000300115
- Mendoza, I. (2018). El aprendizaje colaborativo en la escolaridad. *UtelBlog*, 50-72.
- MINEDUC. (01 de Enero de 2016). <https://educacion.gob.ec>. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/guia_sugerencias_tareas_2016.pdf
- Ministerio de Educación . (11 de febrero de 2016). <https://educacion.gob.ec>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>
- Peiró, R. (13 de enero de 2021). <https://economipedia.com>. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>
- Reyes, M., Cobos, D., & López, E. (2020). *Innovación pedagógica universitaria: reflexiones y estrategias*. Barcelona: Octaedro.
- Rodríguez, F. (2019). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. México: Grupo Océano.
- Ruiz, E., & Bárcenas, J. (2019). *Trabajo colaborativo en entornos virtuales*. México: SEMECE.
- San Andrés, E., San Andrés, E., & Pazmiño, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura. *Polo del Conocimiento*, 670 - 685
- Sanjinés, A. (2017). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Redalyc.org*, 26-39.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC Business School.
- UNESCO. (2 de Mayo de 2018). <http://www.unesco.org>. Obtenido de http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/presentation_of_the_publication_children_and_teenagers_conn/
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315 - 325.

Cómo citar: Vélez Anzules, M. M. (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>