



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

Gamificación: su uso para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.

**Autores:**

Verónica Yajaira Ortega Erika

Ana Beatriz Quilachamin Tupiza

**Tutora:**

Dr. C. Mirley Robaina Santander

**ECUADOR**

2025



## DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo con profundo agradecimiento a Dios, quien ha sido nuestra principal fuente de inspiración para alcanzar uno de nuestros sueños más anhelados.

A mi Padre en el cielo, a mi madre, a mi hijo, cuyos consejos y amor incondicional han sido fundamentales para superarnos día a día.

A nuestros docentes y a todas las personas que nos han brindado su apoyo incondicional para que este proyecto se llevara a cabo con éxito.

En especial, a aquellos que nos abrieron las puertas del conocimiento y compartieron generosamente sus saberes con nosotros.

Verónica Yajaira Ortega Erika

Ana Beatriz Quilachamin Tupiza



## AGRADECIMIENTO

Agradecemos a todas las personas que han contribuido significativamente al desarrollo de nuestra tesis.

A nuestros maestros académicos y asesores sobre su valiosa orientación y dedicación.

Su experiencia y conocimiento han sido esenciales para enriquecer este trabajo.

Todos los colegas y amigos que nos han brindado apoyo y cooperación que nos permiten implementar con éxito este proyecto. Su contribución ha sido invaluable.

Finalmente, para todas las personas que han abierto la puerta del conocimiento y compartieron nuestro conocimiento, apreciamos su generosidad y compromiso con la educación.

Verónica Yajaira Ortega Erira

Ana Beatriz Quilachamin Tupiza



## RESUMEN

En la Unidad Educativa Particular Centebad del contexto educativo de Ecuador se evidenció la necesidad de actualizar las prácticas docentes, especialmente en la asignatura Educación Cultural y Artística, en particular en el tema de patrimonio cultural; debido a las deficiencias detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto al uso limitado e inadecuado de las TIC; así como al desarrollo de competencias digitales acorde a lo que se norma en la política institucional; por lo que se propuso diseñar un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura del décimo grado de la Unidad Educativa. Para ello se aplicó la investigación de tipo aplicada, en un estudio descriptivo y explicativo; mediante un paradigma sociocrítico y que adopta un enfoque mixto; además, de corte transversal. Se utilizaron métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos; cuyos resultados se centraron en la sistematización de los referentes teóricos que sustentan la investigación; la caracterización del proceso de de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura y el diseño de las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultura, al ser esta última la propuesta que se valoró por el criterio de los especialistas y usuarios. Se concluye, que la investigación se realizó, a partir del diagnóstico, el cual sugirió la necesidad de proporcionar una propuesta para transformar la práctica educativa, contentiva del diseño de un juego digital interactivo con el uso de la gamificación que se valoró por los especialistas y usuarios entre “Bastante adecuado” y “Muy adecuado”.

**Palabras clave:** Proceso de aprendizaje, patrimonio cultural, juego educativo, tecnología avanzada



## ABSTRACT

At Unit Educational Particular Centebad in the Ecuadorian educational context, the need to update teaching practices was identified, particularly in the Cultural and Artistic Education subject, with a focus on Cultural Heritage. This need arose due to deficiencies detected in the teaching-learning process, specifically regarding the limited and inadequate use of ICT, as well as the development of digital competencies in alignment with institutional policy regulations. Consequently, the study proposed the design of an interactive digital game incorporating gamification to facilitate learning about Cultural Heritage in the Tenth-Grade Curriculum of the institution. To achieve this, an applied research approach was adopted, employing a descriptive and explanatory study framed within a socio-critical paradigm with a mixed-methods approach and a cross-sectional design. The study utilized theoretical, empirical, and mathematical-statistical methods, leading to results focused on the systematization of theoretical references supporting the research, the characterization of the learning process related to Cultural Heritage, and the design of an interactive digital game with gamification elements for learning the subject. This final proposal was evaluated by specialists and users. The study concluded that, based on the initial diagnosis, there was a clear need to transform educational practices. The proposed solution -a digital interactive game employing gamification- was assessed by experts and users as "Quite adequate" to "Very adequate."

**Keywords:** Learning process, cultural heritage, educational game, advanced technology



## ÍNDICE GENERAL

Portada.....	1
FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO .....	2
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO) .....	4
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES) .....	5
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS .....	6
DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO.....	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT .....	10
ÍNDICE GENERAL.....	11
ÍNDICE DE TABLAS.....	15
ÍNDICE DE FIGURAS.....	16
LISTADO DE ANEXOS.....	18
INTRODUCCIÓN .....	19
Presentación y contextualización .....	19
Justificación del problema.....	19
Planteamiento del problema.....	21
Precisión del tema .....	21
Objeto de la investigación.....	21
Objetivo general .....	21
Preguntas científicas.....	21
Declaración de las variables.....	22
Objetivos específicos de la investigación.....	22



Identificación de los métodos a emplear .....	23
Métodos teóricos .....	23
Métodos empíricos .....	24
Métodos matemático-estadísticos.....	24
Declaración de la población y muestra.....	24
Declaración del tipo de investigación .....	25
Tipo de investigación .....	25
Criterio de clasificación considerado .....	25
Principales aportes.....	26
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	27
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	28
<b>CAPÍTULO 1: el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística y el juego interactivo digital.....</b>	<b>29</b>
1.1. Sistematización de los referentes teóricos del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.....	29
1.2. La gamificación: su uso para el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística .....	36
1.3. Diseño de un juego interactivo digital: sus características con el uso de la gamificación .....	42
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>	<b>49</b>
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables.....	49
2.2. Enfoque de la Investigación.....	52
2.3. Alcance de la investigación .....	52



2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	53
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	53
2.5.1.	Métodos teóricos .....	53
2.5.2.	Métodos empíricos .....	55
2.5.3.	Métodos matemático-estadísticos.....	55
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	56
2.7.	Delimitación de la población y la muestra .....	56
2.8.	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación .....	57
2.9.	La descripción de la metodología de acuerdo con las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito.....	58
2.9.1.	Etapas del estudio teórico .....	58
2.9.2.	Etapas del diagnóstico inicial.....	58
2.9.3.	Etapas de la modelación de la propuesta .....	58
2.9.4.	Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta .....	58
2.10.	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.....	59
2.10.1.	Encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A .....	59
2.10.2.	Encuesta a docentes del décimo grado de Educación General.....	61
2.10.3.	Prueba pedagógica inicial a estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, paralelo A.....	63
2.10.4.	Entrevista a directivos de Educación General Básica .....	63
2.10.5.	Entrevista a docentes del décimo grado de Educación General Básica .....	65
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....		69
3.1.	Modelación y presentación de la propuesta.....	69





3.1.1. Presentación .....	69
3.1.2. Propósitos u objetivos generales y específicos .....	69
3.1.3. Fundamentación .....	69
3.1.4. Características de la propuesta .....	70
3.1.5. Estructura .....	70
3.1.6. Exigencias, requisitos, condiciones y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance .....	76
3.1.7. Ejemplo .....	78
3.1.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación .....	87
3.1.9. Recursos .....	87
3.1.10. Beneficiarios .....	87
3.1.11. Cierre .....	88
3.2. Valoración de la propuesta .....	88
3.2.1. Valoración por criterio de especialista y usuarios de la propuesta .....	90
CONCLUSIONES .....	96
RECOMENDACIONES .....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	99
ANEXOS .....	108
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	139



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Variables de la investigación a partir del tema que se investiga</i> .....	22
Tabla 2 <i>Operacionalización de las variables</i> .....	50
Tabla 3 <i>Botones de la interfaz del juego</i> .....	72
Tabla 4 <i>Personajes del juego</i> .....	73
Tabla 5 <i>Insignias y recompensas del juego</i> .....	75



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estado inicial de las dimensiones de la variable dependiente, según la encuesta a estudiantes.....	59
Figura 2 Estado inicial de las dimensiones de la variable independiente, según la encuesta a estudiantes.....	60
Figura 3 Estado inicial de las variables y sus dimensiones, según la encuesta a estudiantes...	60
Figura 4 Estado inicial de las dimensiones de la variable dependiente, según la encuesta a docentes.....	61
Figura 5 Estado inicial de las dimensiones de la variable independiente, según la encuesta a docentes.....	62
Figura 6 Estado inicial de las variables y sus dimensiones, según la encuesta a docentes.....	62
Figura.7 Rango de calificaciones en la prueba pedagógica inicial de los estudiantes.....	63
Figura 8 Escena del juego con algunos de sus elementos artísticos.....	71
Figura 9 Escena en la que se describe el contexto de la historia y propósito del juego.....	73
Figura 10 Mapa interactivo con los retos completados.....	74
Figura 11 Escena de inicio del juego.....	79
Figura 12 Escena instructiva del juego.....	79
Figura 13 Escena del mapa interactivo.....	80
Figura 14 Escena de exposición del primer tema académico.....	80
Figura 15 Escena de la primera prueba.....	81
Figura 16 Escena de error de la primera prueba.....	81
Figura 17 Escena de recompensa de la primera prueba.....	82
Figura 18 Ventana de desbloqueo del segundo nivel.....	82
Figura 19 Escena de la segunda prueba.....	83
Figura 20 Escena de la tercera prueba.....	83
Figura 21 Escena de la cuarta prueba.....	84
Figura 22 Escena de la última prueba.....	85
Figura 23 Escena de encuentro de llaves.....	85
Figura 24 Escena de liberación.....	86



Figura 25 *Escena final del juego*.....86  
Figura 26 *Gráfica que representa el criterio emitido por los especialistas sobre los aspectos de la propuesta*.....91  
Figura 27 *Gráfica que representa el criterio emitido por los usuarios sobre los aspectos de la propuesta*.....93



## LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. ....	108
Anexo 2. Cuestionario de encuesta a docentes del décimo grado de Educación General Básica. ....	112
Anexo 3. Cuestionario de prueba pedagógica inicial a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. ....	115
Anexo 4. Guía de entrevista a directivos de Educación General. ....	117
Anexo 5. Guía de entrevistas a docentes del décimo grado de Educación General Básica. ....	118
Anexo 6. Resultados de la variable dependiente en la encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. ....	119
Anexo 7. Resultados de la variable independiente en la encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. ....	121
Anexo 8. Estado inicial de las características del proceso de aprendizaje en los estudiantes del décimo grado. ....	123
Anexo 9. Resultados de la variable dependiente en la encuesta a docentes del décimo grado de Educación General. ....	124
Anexo 10. Resultados de la variable independiente en la encuesta a docentes del décimo grado de Educación General. ....	125
Anexo 11. Estado inicial de las características del proceso de aprendizaje en los docentes. ....	126
Anexo 12. Resultados de las calificaciones obtenidas en la prueba pedagógica inicial. ....	127
Anexo 13. Resultados de la guía de entrevista realizada a los directivos de la institución educativa. ....	128
Anexo 14. Resultados de la guía de entrevista realizada a los docentes del área de Educación General Básica. ....	132
Anexo 15. Cuestionario de encuesta de valoración del diseño de la propuesta. ....	135
Anexo 16. Resultados de la valoración por criterio de especialistas de la propuesta. ....	137
Anexo 17. Resultados de la valoración por criterio de usuarios de la propuesta. ....	138



## INTRODUCCIÓN

### **Presentación y contextualización**

En la educación, la tecnología ha adquirido gran relevancia en los tiempos actuales, pues se han integrado recursos digitales en el aula. A medida que existe más accesibilidad a las herramientas tecnológicas, surge la necesidad de integrar metodologías innovadoras en el proceso de aprendizaje. Esta investigación se enfoca en la gamificación: su uso para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado, un campo que hasta el momento ha abordado metodologías tradicionales.

En el contexto actual la gamificación se ha convertido en una estrategia didáctica innovadora, que por medio de juegos mejora la participación activa del estudiante en el aprendizaje. La investigación tiene como objetivo diseñar un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado, en el contexto de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024- marzo 2025.

### **Justificación del problema**

El desarrollo de la educación ha avanzado en conjunto con el progreso tecnológico, lo que ha generado nuevas expectativas educativas que dependen de la cultura de aprendizaje de cada sociedad. En este marco, las tecnologías emergentes han logrado insertarse en todos los niveles de formación debido a las numerosas ventajas que pueden aportar en comparación con otros recursos educativos, según sostuvo Macías et al. (2020). Por lo cual en Ecuador se ha visto la necesidad de apostar por una educación que se apoya en la tecnología, dotando de equipamiento, conectividad y del uso de entornos digitales de aprendizaje, en las instituciones educativas.

En la sociedad actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) influyen en todos los aspectos de la vida, lo que provoca cambios rápidos y constantes; es meritorio destacar que la omnipresencia de las TIC es una característica distintiva de la época y que en el ámbito educativo, las TIC facilitan las diversas formas de interacción, no solo en lo tecnológico, sino también en lo social, cultural y educativo, al permitir a los usuarios participar activamente, aseguró Guzmán et al. (2022). Por esta razón es indispensable que todos los docentes desarrollen las competencias digitales, con la finalidad de preparar al estudiante para los desafíos y las



oportunidades del futuro, mediante estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras como la gamificación.

El sistema educativo ecuatoriano promueve el uso de las TIC, mediante normativas vigentes como la Constitución de la República del Ecuador (2008) que en su artículo 28, enfatiza el derecho a la educación y de acuerdo al contexto actual de la institución debe integrar mucho más las herramientas digitales. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2022), define los principios rectores de la educación. El artículo 6 de esta normativa, establece que las y los estudiantes tienen derecho a la alfabetización digital y el uso de TIC, en el proceso de aprendizaje. El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) de acuerdo a esta ley, los docentes no están utilizando plataformas digitales correctamente, pues no se visualiza una metodología que promueva su aprendizaje.

El Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales de Educación General Básica Subnivel Superior (Ministerio de Educación, 2021) en la actualidad se enfoca en fortalecer las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, sin embargo, los docentes no utilizan de manera adecuada las TIC, lo cual limita el desarrollo de las competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Código de la niñez y la adolescencia (2023), también busca garantizar la protección integral de todos los niños, niñas y adolescentes del Ecuador, en su artículo 37 establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, al no aplicar metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras, que permitan aprovechar los beneficios de las herramientas digitales, lo que afecta la calidad educativa.

La finalidad del objetivo 4, de los Objetivos del desarrollo sostenible de las Naciones Unidas (2015), es “asegurar una educación inclusiva, equitativa y de calidad”, pero, la utilización inadecuada de herramientas digitales en los diferentes niveles de educación de la institución educativa, no permite promover el desarrollo sostenible. La Unidad Educativa Particular Centebad, ha establecido una política, de modo que los docentes hagan uso de las TIC, de forma continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, en la planificación de la clase, se evidencia que la mayoría de los docentes, no emplean metodologías innovadoras, como el uso de la gamificación, de modo que cumplan con la política institucional.



El diagnóstico que se realizó mediante encuesta a estudiantes y a docentes evidencia que, aunque los docentes emplean tanto métodos tradicionales como innovadores, su aprovechamiento en el uso de las TIC y la infraestructura tecnológica es limitado, pues reduce el potencial de un aprendizaje motivador para los estudiantes y que sean partícipes de él. En consecuencia, la pertinencia radica en la necesidad de actualizar las prácticas docentes, especialmente en una asignatura tan crucial para el desarrollo integral de los estudiantes como lo es la Educación Cultural y Artística, específicamente en el tema de patrimonio cultural. El uso de la gamificación en la investigación permite la motivación de los estudiantes, así como contribuir a su aprendizaje de una forma activa y acorde a las demandas de la educación contemporánea.

### **Planteamiento del problema**

¿Cómo contribuir al aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024 – marzo 2025?

### **Precisión del tema**

Gamificación: su uso para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado

### **Objeto de la investigación**

Proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.

### **Objetivo general**

Diseñar un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024- marzo 2025.

### **Preguntas científicas**

¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan el uso de la gamificación para el proceso de aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística y sobre el juego interactivo digital?

¿Cuáles son las características del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística en los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025?





¿Qué características debe tener un juego interactivo digital para su diseño con el uso de la gamificación en el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025?

¿Cómo valorar el uso del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística, del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025?

### **Declaración de las variables**

En la tabla 1, se puede observar la declaración de las variables dependiente e independiente.

**Tabla 1**

*Variables de la investigación a partir del tema que se investiga*

<b>Tema</b>	<b>Variable dependiente</b>	<b>Variable independiente</b>
Gamificación: su uso para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.	El proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.	Juego interactivo digital con el uso de la gamificación.

### **Objetivos específicos de la investigación**

Sistematizar los referentes teóricos que sustentan el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística y sobre el juego interactivo digital.

Caracterizar el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística, en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025.

Diseñar las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025.



Valorar el uso del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025.

### **Identificación de los métodos a emplear**

#### **Métodos teóricos**

La sistematización de los métodos teóricos permite descubrir las relaciones esenciales del objeto de estudio que no pueden observarse de forma directa.

En la investigación se utilizará el método analítico-sintético, pues permitirá descomponer la gamificación en sus componentes esenciales (elementos de juego, dinámicas, motivaciones) y luego integrarlos para entender cómo funcionan en conjunto para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

También se emplea el método deductivo de razonamiento y el método inductivo que permite observar cómo la gamificación permite su uso en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística, a partir de experiencias particulares. Luego, el método deductivo ayudará a generar conclusiones más generales basadas en la investigación.

El enfoque de sistema permitirá analizar cómo todos esos elementos interactúan para contribuir al proceso de aprendizaje. El método dialéctico permitirá analizar el fenómeno educativo a partir de una perspectiva crítica, al considerar las contradicciones y los cambios que la gamificación permite con su uso en el proceso de aprendizaje y en relación constante entre teoría y práctica. El método de Abstracción-concreción, permitirá conceptualizar los elementos abstractos de la gamificación y concreta su uso en el tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

El método de análisis documental permitirá, a partir de las fuentes documentales, proporcionar los fundamentos o aportes necesarios para sustentar científicamente sobre el estudio del diseño de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

**Métodos empíricos:**

La utilización de la encuesta permitirá recopilar información cuantitativa sobre las percepciones y las experiencias de los estudiantes con respecto al uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

La entrevista se utilizará con la finalidad de valorar las percepciones de los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística, con respecto al uso de la gamificación.

Las pruebas pedagógicas permitirán medir el aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación del juego interactivo digital con el uso de la gamificación.

El criterio de especialistas y usuarios, a juicio de Mesa et al. (2008); se utilizará con el fin de valorar y justificar si es apropiada, la factibilidad de la propuesta, en el contexto actual de la investigación; y el criterio de usuarios que son un medio para obtener las opiniones de quienes se convierten en usuarios o beneficiarios directos de la propuesta y de quienes serán responsables de implementar estos resultados en un futuro.

**Métodos matemático-estadísticos:**

El análisis descriptivo, se empleará la moda, pues permitirá mostrar la respuesta que con más frecuencia eligen los encuestados y la opinión dominante, lo que facilitará la comprensión de los datos.

La tabulación de datos permitirá organizar los datos del diagnóstico en el contexto inicial, así como en su implementación y (del juego interactivo digital con el uso de la gamificación) mediante tablas claras y comprensibles.

La estadística descriptiva abarcará la recolección, organización, presentación, comparación y descripción de los datos numéricos de la muestra, utilizando tablas y gráficos; así como ofrecerá un panorama general del comportamiento de los datos.

**Declaración de la población y muestra**

El número total de sujetos que tiene la institución 350, 320 estudiantes, 24 docentes, tres autoridades, tres personas de apoyo. La muestra de la investigación es no probabilística, pues se analizará un grupo pequeño de la población de sujetos con que cuenta la institución educativa, en este caso la muestra de estudio serán los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. Se ha escogido esta muestra no probabilística, por la limitación de tiempo que existe para desarrollar la investigación, así como también los recursos humanos y financieros.



La muestra será de 23 estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. El criterio inclusión, es que sean estudiantes de Educación Cultural y Artística que cursen décimo grado de Educación General Básica, paralelo A; y el criterio de exclusión, es que no sean estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, paralelo A, cinco docentes del área de Educación Cultural y Artística y las tres autoridades de la institución educativa.

### **Declaración del tipo de investigación**

#### **Tipo de investigación:**

De acuerdo con la finalidad de la investigación es una aplicada, según Villanueva (2022), el enfoque de la investigación aplicada radica en utilizar el conocimiento derivado de la investigación pura para ofrecer soluciones a diversas problemáticas, haciendo uso de métodos, técnicas y conocimientos específicos. La investigación a realizarse es aplicada porque se utilizarán conocimientos teóricos para dar una solución práctica a la problemática encontrada, en el diagnóstico aplicado a los docentes y estudiantes en el tema de Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

#### **Criterio de clasificación considerado:**

De acuerdo con los objetivos planteados se presenta un estudio descriptivo y explicativo.

Un estudio descriptivo es un estudio cuantitativo y cualitativo, pues se debe considerar factores encontrados en su entorno. Estos factores suelen denominarse características porque incluyen las variables de interés y se extraen de la población, a criterio de Ochoa & Yunkor (2019). La investigación es de estudio descriptivo pues se centra en observar, describir y documentar la situación actual del uso de los juegos educativos en el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado en el tema de Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

Los estudios explicativos se distinguen por su enfoque en identificar las causas y efectos de un determinado hecho o fenómeno ya sea en la naturaleza o en eventos sociales. Esto implica descubrir la relación de causalidad, aseveraron Ochoa & Yunkor (2022). La investigación es de estudio explicativo porque se va a realizar un análisis de cómo el uso de la gamificación contribuye al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística, del décimo grado.

El paradigma sociocrítico resaltó según Maldonado (2018) la interacción entre la teoría y la práctica. En la investigación se manifiesta el paradigma sociocrítico pues se realiza una crítica a



las metodologías tradicionales y se diseña una propuesta que integra teoría y práctica, mediante un juego interactivo digital, con el uso de la gamificación.

El enfoque mixto surge debido a la necesidad de abordar la complejidad de los problemas de investigación en las ciencias de manera integral. El proceso de investigación mixta implica la recolección, análisis e interpretación de datos tanto cualitativos como cuantitativos que se consideran necesarios para el estudio, según afirmó Otero (2018). El enfoque mixto en la investigación se aplicará al realizar un análisis documental cualitativo y cuantitativo de investigaciones previas. Además, a partir del análisis de una encuesta cualitativa que permitirá explorar cómo perciben los estudiantes el proceso de aprendizaje y luego se utilizará la prueba pedagógica para medir el nivel de aprendizaje, una vez aplicada la propuesta del juego interactivo digital.

Según Peña (2022) “el análisis documental posee los pasos o fases que van llevando al investigador a tomar contacto con datos relevantes, en este caso de las fuentes documentales que proporcionan los fundamentos o aportes necesarios para sustentar científicamente cualquier estudio” (p.6). En la investigación se realizará un análisis documental que permita recopilar aportes sobre el diseño de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

Los estudios de corte transversal (ECT), se caracterizan por ser observacionales, descriptivos (y a veces analíticos) y transversales en el tiempo y el espacio, lo que significa que no son ni prospectivos ni retrospectivos, según el criterio de Manterola et al. (2023). En la investigación, se utilizará un enfoque de corte transversal para recolectar información en un momento específico, entre agosto de 2024 y marzo de 2025. Durante este tiempo, se busca valorar cómo el uso de la gamificación contribuirá en el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado, al analizar aspectos como su aprendizaje y motivación. Al centrarse solo en este periodo, el estudio se enfoca en los efectos inmediatos de la gamificación en el proceso de aprendizaje, sin hacer un seguimiento a largo plazo.

### **Principales aportes**

La investigación del diseño de un juego digital interactivo con el uso de la gamificación aporta innovaciones pedagógicas en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural y contribuye a un aprendizaje activo, contextualizado e interactivo. El juego interactivo digital



permite la interacción dinámica de los estudiantes con los contenidos y fortalece la comprensión del Patrimonio Cultural, también promueve el desarrollo de las competencias digitales, fundamentales en el mundo actual.

Además, la gamificación contribuirá a la motivación y la participación de los estudiantes al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva. El uso del juego interactivo digital en la investigación ofrece una propuesta para el aprendizaje como una base para futuras aplicaciones en otras asignaturas o niveles educativos. Finalmente, contribuye al ámbito académico, como un referente teórico y práctico para futuros estudios que busquen usar la gamificación para el aprendizaje de temas de Patrimonio Cultural.

En la investigación se valora el uso del juego, mediante los datos obtenidos sobre su aplicación como estrategia de aprendizaje, al generar una base para la implementación futura del mismo en otras asignaturas o niveles. Por otro lado, en el ámbito académico, será como referencia teórica y práctica para futuras investigaciones que utilicen la gamificación para el aprendizaje en temáticas de Patrimonio Cultural.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La relevancia de la investigación radica en el uso de la gamificación en el tema de Patrimonio Cultural de la asignatura de Educación Cultural y Artística para décimo grado. Pues, la gamificación es una respuesta a la necesidad de dinamizar y participar en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de una institución educativa en la que se requiere del uso de dinámicas contextualizadas a las tecnologías y metodologías de vanguardia. Además, con el desarrollo de la digitalización, los docentes deben desarrollar nuevas formas de captar el interés de los estudiantes y que le permita la motivación hacia el aprendizaje, mediante un proceso interactivo y contextualizado.

En términos de su valor social y científico, la presente contribución es significativa por ser innovadora en su propuesta mediante el uso de un juego digital interactivo con especial énfasis en la divulgación del patrimonio cultural, pues es en sí mismo un fenómeno aún reciente en los progresos de la evolución de la educación digital. En ese sentido, en términos de su actualidad, actualidad científica y relevancia pragmática por su deseo de atender a los desafíos de la educación moderna, la presente propuesta es sin duda un propósito del siglo XXI.



**Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación**

Este trabajo de titulación estará estructurado en tres capítulos. El primero presentará el marco teórico que sistematizará los referentes teóricos del estudio. El segundo permitirá el estudio diagnóstico mediante la caracterización del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística, en estudiantes de décimo grado; mientras que en el tercer capítulo estará dedicado al diseño de las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación y su valoración como propuesta. Finalmente se presentarán las conclusiones y las recomendaciones, basadas en el análisis de los resultados obtenidos en la investigación.

## **CAPÍTULO 1: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL TEMA PATRIMONIO CULTURAL EN LA ASIGNATURA EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA Y EL JUEGO INTERACTIVO DIGITAL**

En el capítulo se sistematizarán los referentes teóricos que sustentan el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística y sobre el juego interactivo digital; a partir del análisis de los antecedentes del problema que se trata y de los aportes que diversos autores en el contexto internacional y nacional han evidenciado con sus investigaciones.

Se presenta, además, la posición asumida por los autores respecto a las categorías científicas que se analizan, lo que permite un análisis crítico vinculado al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado y así asumir el enfoque teórico-conceptual para el tratamiento del tema.

### **1.1. Sistematización de los referentes teóricos del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado**

El proceso de aprendizaje ha sido objeto de estudio de autores e investigadores, a partir de diferentes aristas, desde un enfoque más general hasta aquel que se particulariza en el tema que se investiga.

Es de destacar, entre los referentes teóricos más generales, a los autores Ganchozo et al. (2024), los cuales aportaron al uso de metodologías activas que fomenten una participación más dinámica y significativa de los estudiantes para mejorar la efectividad del aprendizaje y Ramos (2024), cuando expresó que: “el proceso de aprendizaje se basa en torno a tres factores fundamentales: docentes, alumnos y saberes; aunque aún hay más factores a tener en cuenta desde entonces que todo componente de la realidad educativa tiene historias sociales (...)” (p. 11).

Los autores antes referidos apuntan a un proceso de aprendizaje más general, en el que se destacan los factores esenciales, sin descartar el contexto de la realidad educativa.

Por su parte, a nivel internacional, García et al. (2022) abordaron el proceso de aprendizaje en la asignatura Educación Cultural y Artística, en particular la cuestión de cómo la acción creativa y el pensamiento creativo impacta en la práctica docente; así como lo fundamental que es en el desarrollo integral de los estudiantes para promover habilidades técnicas y creativas; siendo así la capacidad de pensar de manera creativa y crítica esencial en un mundo que cambia rápidamente y que la educación artística proporciona mediante un espacio en el que los estudiantes pueden explorar estas habilidades, por ello la creación de un juego interactivo es motivante y contribuirá al proceso de aprendizaje.

Otros de los autores que se centraron en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística fue Acosta (2023), el cual apuntó a que el profesor “(...) debe aprovechar las enormes potencialidades que brindan los valores del entorno cultural del estudiante, como vía más efectiva para que se logre una creativa enseñanza, asimilación y disfrute de cada una de las manifestaciones artísticas que promueve en sus estudiantes.” (p.108).

Los referentes antes expuestos, en el contexto internacional, tributaron hacia un proceso de aprendizaje que incluye las habilidades y los valores patrimoniales y culturales.

Mientras que, en el contexto nacional, enfatizaron con sus aportes las investigaciones de Zambrano & Cevallos (2022) con el empleo del enfoque comunicativo, en el que los alumnos aprenden a intercambiar y transmitir información y se basó la investigación en “brindar a los docentes pautas con directrices adecuadas, las cuales permitirán aplicar estrategias virtuales en la asignatura de Educación Cultural y Artística (...) [para] que propicien interés, participación y atención en el proceso de aprendizaje...” (p. 32).

En otra línea de pensamiento Rodríguez & Ibarra (2023) aportaron con un enfoque hacia el mejoramiento de la educación, mediante un aprendizaje significativo, que se caracterizó porque “proporciona un desarrollo cognitivo que parte desde las experiencias en base a la práctica de los diversos ámbitos” (p. 203) y además, lo describen “como un proceso continuo que dura toda la vida en función de las facultades intelectuales, morales y físicas del aprendiz” (p. 203).

Molina (2023) también se enfocó en la construcción del aprendizaje significativo, en el que se promueve la innovación tecnológica utilizando las TIC, mediante la creación de una página web, lo cual impulsa a los docentes a cambiar las metodologías tradicionales por metodologías

innovadoras; en las que los estudiantes puedan adquirir su aprendizaje de forma sincrónica y asincrónica.

Otros referentes teóricos antecedentes que contribuyeron en específico al Patrimonio Cultural desde lo nacional fue Pallasco (2021), en el quinto grado paralelo A, el cual refirió al aprendizaje efectivo cuando expresó que: “cada persona tiene una capacidad diferente para aprender.

De tal manera que los docentes deben tomar en cuenta los conocimientos previos y se dé una fusión de conceptos en el cerebro...” (p. 22), también afirmó que: “mediante el aprendizaje puede desarrollar [el ser humano] diferentes destrezas que serán de gran utilidad para el vivir diario, de tal forma que sus potencialidades se hacen más eficientes, (...) [y se potencian] sus habilidades y destrezas...”.

Además, por otro lado posteriormente, LLivicura (2023), en el Primero del bachillerato, asumió al aprendizaje teniendo en cuenta los valores de ambos campos del conocimiento de la educación artística y patrimonial y lo que pueden aportar a los niños y niñas; por lo que tuvo una visión curricular, en la que se destacó como “notorio que el tema del patrimonio ha cobrado mayor notoriedad, siendo catalogado como un elemento de suma importancia dentro del mundo contemporáneo...” (p. 19).

Los citados referentes nacionales se individualizaron en el Patrimonio Cultural desde lo nacional; pero enmarcaron al aprendizaje muy particularizado por un lado a los conocimientos y por otro a los valores.

Con anterioridad investigadores internacionales como Fuentes (2021), Mascarell & Cardona (2021) y Salido (2021), particularizaron su estudio en la educación artística; así como en aspectos específicos del aprendizaje como el conocimiento.

Fuentes (2021) se centró en un aprendizaje para desarrollar la producción artística, así como los momentos de ese proceso, el cómo y dónde realizar la búsqueda para su producción; el autor concibió la apropiación de conceptos y estéticas; mientras que, Mascarell & Cardona (2021) anotaron hacia una enseñanza en artes que integre:

Conceptos o contenidos relacionados con otras áreas de conocimiento vinculados con la educación artística, cómo puede ser la influencia de la motricidad a la hora de crear y dibujar o las nociones espaciotemporales y figuras geométricas, estrechamente relacionadas con la rama de las ciencias. (pp. 345-346)



Por su parte, Salido (2021) abordó un aprendizaje que se basa en el conocimiento “...de que las artes y el patrimonio se conviertan en un factor clave para formar individuos capaces de resolver problemas que van más allá de lo estrictamente académico.” (p. 1430).

El referido autor asumió el nuevo concepto europeo de educación, en el que concibió “...la ejecución de procesos con el fin único de desarrollar habilidades para la gestión del aprendizaje y [,] sobre todo, del conocimiento, para aprender a resolver problemas y colaborar con el desarrollo social...” (p. 1431).

En conclusión, se asume en la investigación el referente teórico expuesto de Acosta (2023) para la definición del proceso de aprendizaje, porque se centra en la asignatura Educación Cultural y Artística y porque declaró, en el proceso de aprendizaje, a los valores del entorno cultural, así como infirió a las habilidades, mediante las manifestaciones artísticas que debe promover el estudiante y también concibió el conocimiento, como la parte que se asimila en la enseñanza.

Se hace necesario, a partir del referente teórico que se asumió, sobre el proceso de aprendizaje; su contextualización en el tema Patrimonio en el Ecuador y posteriormente en la institución educativa. Según el criterio de Castellano et al. (2017) el patrimonio educativo en Ecuador se preserva y conserva adecuadamente, pues presenta espacios como museos físicos, e incluso se diseñó un museo digital, que permite la difusión del patrimonio del país.

Además, el referido autor, analizó la evolución en el panorama museístico; a partir del 09 de agosto de 1909, en que se inauguró el Museo Industrial, 45 años después de su creación, con el objetivo de mostrar la Historia ecuatoriana, las ciencias y el arte; y posteriormente el 19 de abril de 1913 se creó el Museo Pedagógico Nacional de Ecuador, el cual se enfocaba en el progreso.

Por lo que el Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador, creó el Sistema Ecuatoriano de Museos (SIEM) que conjuntamente con la Política Nacional de Museos, forman “un órgano integrado y consultivo de planes, programas y proyectos relacionados al sector museístico; [que] busca facilitar el diálogo entre museos e instituciones públicas y privadas” (p.458, 2017).

Por su parte, Marín et al. (2017) señalaron que la educación patrimonial se presenta como una disciplina clave para fomentar la inclusión, pues proporciona un marco adecuado con el fin de entender, respaldar y garantizar la participación activa de toda la sociedad en las instituciones y en el patrimonio cultural; por lo cual es fundamental la adopción de una pedagogía amplia y dinámica, que permita responder a las necesidades que tiene la sociedad en la actualidad.

Por otro lado, para Ibáñez et al. (2018) aseguraron que, para lograr la calidad en la educación patrimonial, es importante la integración de las TIC, que involucren contenidos y herramientas, las cuales deberán ser aplicadas de manera efectiva con el fin de garantizar el proceso de aprendizaje. Cabe destacar que, EVE MUSEOS E INNOVACIÓN (2023) sugirió que es importante contribuir a la participación activa de la comunidad para proteger y mantener el patrimonio cultural; pues la educación patrimonial también contribuye a lograr otros objetivos de desarrollo sostenible, como la educación de alta calidad y el buen trabajo y el crecimiento económico.

Por lo que la educación en Patrimonio Cultural, incluye aspectos culturales y sociales relacionados con el patrimonio y su método se desarrolla para centrarse en la conciencia del valor del patrimonio e implementar programas de calidad; en el que, el aprendizaje del patrimonio cultural es necesario para protegerlo.

Además, también aseguró que, para lograr una educación del Patrimonio Cultural efectiva, es necesario desarrollar un enfoque interdisciplinario para integrar diferentes sectores y habilidades; pues la capacitación en el campo del patrimonio cultural también incluye la adquisición de habilidades de investigación, gestión de datos, intervención y planificación de la comunicación; en la que, los expertos podrán recopilar información, analizar datos, seleccionar herramientas apropiadas, controlar el rendimiento de las actividades y registrar los resultados; al ser importante promover el pensamiento crítico y la verificación de la calidad de los datos.

Por otro lado, anteriormente Colman (2021), afirmó que las prácticas pedagógicas en la actualidad requieren una transformación, mediante la adopción de metodologías innovadoras, que permitan dinamizar el proceso de aprendizaje; al integrar en la educación al Patrimonio Cultural, pues aporta valor académico y fomenta la inclusión educativa; lo cual promueve un aprendizaje contextualizado, que fomenta la reflexión crítica, con el fin de lograr la calidad educativa.

A criterio de Venturo et al. (2024), la educación desempeña un rol muy importante en el ámbito personal, colectivo y en la identidad cultural; pues el proceso educativo debe enfocarse en un aprendizaje basado en la reflexión crítica, que comprenda al Patrimonio Cultural, como base para el fortalecimiento y la preservación de la identidad cultural en la sociedad.

Asimismo, Cepeda (2018) señaló, con anterioridad, que el aprendizaje del patrimonio cultural dentro del ámbito educativo tiene el propósito de crear una conexión entre el pasado y el presente de forma significativa, pues mediante ese enfoque, se busca la comprensión de los orígenes y el



reconocimiento de testimonios tangibles de la historia, como vestigios arqueológicos, históricos y patrimoniales, los cuales permitirían valorar el legado cultural; mientras que en el ámbito educativo al vincular el Patrimonio Cultural y la construcción de la identidad cultural, se pueden aplicar diferentes estrategias didácticas; lo cual es fundamental para que los estudiantes adopten una visión integral del Patrimonio Cultural, pues les permitirá comprender el impacto en la realidad sociocultural y en la transmisión de valores, lo cual favorece el aprendizaje significativo en el entorno.

Además, Ibáñez (2020), indicó que la disciplina del arte está estrechamente vinculada con el estudio del Patrimonio Cultural y al enfocarse en competencias, requiere de una transformación del modelo de enseñanza tradicional, memorista y con escaso pensamiento crítico; pues al plantearse una formación con pensamiento crítico y competentes en entornos digitales, el Patrimonio Cultural posee un alto potencial en el proceso de aprendizaje educativo en el área de Educación Cultural y Artística y Ciencias Sociales.

En este sentido se puede beneficiar del uso de las TIC, mediante una implementación adecuada, sin embargo, no se puede considerar a la tecnología como una solución a los desafíos que existen en el ámbito educativo.

También, Ibáñez (2020), señaló que las TIC, deben considerarse como herramientas que facilitan el proceso de aprendizaje y contribuyan al desarrollo de competencias sociales y cívicas, en la que el docente sea el mediador del proceso de aprendizaje, no pueden sustituir la forma en cómo se adquiere el conocimiento.

Pues la innovación se basa en la integración que realicen los docentes de forma estratégica en sus metodologías didácticas, por medio de una planificación pedagógica adecuada, también es importante reflexionar sobre las necesidades de formación y los recursos disponibles con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos.

Referido al contexto de la institución educativa y en específico en la asignatura, el Patrimonio Cultural en la Educación Cultural y Artística del décimo grado; se sistematizaron los documentos normativos como la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Currículo Nacional de Educación General Básica y el Código de la niñez y la adolescencia; los cuales permitieron su análisis en el contexto educativo de la Unidad Educativa Particular Centebad.



En la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el Art. 27 se estableció que la educación debe centrarse en el ser humano, al promover su desarrollo integral con respeto a los derechos humanos, al ambiente y a la democracia. La implementación de estrategias innovadoras en educación en la asignatura de Educación Cultural y Artística, específicamente en el tema Patrimonio Cultural, permite un aprendizaje activo en los estudiantes de décimo grado, por medio de juegos interactivos digitales, en el que se incentiva a aprender, mientras el juego avanza. Además, el uso de herramientas tecnológicas, contribuyen el desarrollo de las competencias digitales, imprescindibles en el mundo actual.

Por su parte, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2022) en el Art 6. se instauró que el Estado también tiene otras obligaciones adicionales con respecto a la educación como la alfabetización digital y el uso de TIC.

Por lo que la atención al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura de Educación Cultural y Artística, permite cumplir con lo establecido en la normativa, pues se utilizan herramientas TIC, con el objetivo de brindar una formación integral en los estudiantes.

Mientras que, en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023), en su Art 10. adaptaciones curriculares, se instituyó que, en las instituciones educativas en base al currículo nacional, se pueden instaurar propuestas innovadoras en el proceso de aprendizaje, con el fin de mejorar la calidad de la educación.

Por lo que, contribuir al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural, en la asignatura de Educación Cultural y Artística, permite cumplir con el objetivo de poner en práctica estrategias innovadoras activas que contribuyan al aprendizaje.

Asimismo, en el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales de Educación General Básica Subnivel Superior (Ministerio de Educación, 2021) se enfocó en fortalecer las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, por lo que, contribuir al proceso de aprendizaje en el tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística, puede permitir al alcance de las destrezas que se plantean en el currículo nacional, mediante una propuesta que facilite su aprendizaje con el uso de las TIC.

Además, en el Código de la niñez y la adolescencia (2023), en el Art. 37 se estableció que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, por lo que centrarse en el



proceso de aprendizaje permite este derecho mediante el uso de herramientas tecnológicas que se diseñen, los cuales buscan construir un proceso de aprendizaje activo, colaborativo y participativo y con la finalidad de brindar una educación de calidad.

Igualmente, la finalidad del objetivo 4, de los Objetivos del desarrollo sostenible de las Naciones Unidas (2015), es “asegurar una educación inclusiva, equitativa y de calidad”, lo que permitió a que la gamificación, por medio del uso de un juego interactivo digital, diseñado con los elementos y características del contexto educativo, cumpla con los tres aspectos que se plantean en el objetivo.

Por lo que, en el contexto educativo de la Unidad Educativa Particular Centebad, cada año se busca hacer cumplir lo que se establece en los documentos normativos, antes expresados; en aras de alcanzar la misión y la visión institucional y con la finalidad de alcanzar la calidad educativa, por tal razón se ocupa por la infraestructura tecnológica y por contribuir a la preparación del personal docente en herramientas TIC.

También se implementó la política de poner en práctica todo lo aprendido, con la finalidad de contribuir al proceso de aprendizaje; lo que evidencia la necesidad del uso de la gamificación, en el tema de Patrimonio Cultural en la asignatura de Educación Cultural y artística, para décimo grado.

Los estudiantes de décimo grado en el tema Patrimonio Cultural, aprenderán la definición para que comprendan qué es el Patrimonio, su clasificación en patrimonio tangible e intangible con ejemplos, las entidades públicas que se encargan del control técnico del Patrimonio Cultural.

También el tema Patrimonio Cultural, promueve en el estudiante habilidades técnicas y estéticas que les permitirán investigar, conservar, preservar y usar adecuadamente los bienes culturales, basado en valores como la hospitalidad, lealtad, honestidad, respeto a la diversidad y responsabilidad, los cuáles forman parte del entorno cultural y fomentan una conexión más profunda con el Patrimonio Cultural del Ecuador y del mundo.

## **1.2. La gamificación: su uso para el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística**



En el ámbito educativo actual, es importante promover el uso de estrategias innovadoras de aprendizaje como la gamificación, en la que se enfoca la investigación.

En el contexto internacional Marín (2015), consolidó a la gamificación, como una estrategia de enseñanza clave para los docentes, pues fortalece la conectividad y el compromiso en la comunidad educativa, al implementar elementos característicos de contextos no formales, con la finalidad de promover un aprendizaje significativo.

El término “gamificación educativa”, combina principios de ludificación y aprendizaje, vinculándose con la pedagogía; pues la gamificación, al integrar elementos propios del juego, tiene como objetivo optimizar los procesos educativos, con el fin de fortalecer en los estudiantes el compromiso, la motivación, la creatividad y el trabajo colaborativo del entorno de aprendizaje.

En otra investigación Oliva (2016), se refirió a que la gamificación se concibe como como un recurso pedagógico que es un complemento dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, pues es una estrategia didáctica que se orienta a responder a la necesidad de formación en los estudiantes; pues al aplicar la gamificación se le permite a los estudiantes apropiarse de los conocimientos y fortalecer el compromiso, mediante la integración de elementos lúdicos, lo cuales facilitan la comprensión de los contenidos académicos.

Además, mediante la implementación efectiva de esta estrategia en el aula, se puede realizar, una estructura que incluya, desafíos, recompensas y logros, la cual permitirá crear actividades educativas motivadoras y atractivas, que mejoren el rendimiento académico, fomenten la participación activa y promuevan un aprendizaje significativo.

Por su parte, Ulloa & Carcausto (2024) se enfocaron en la gamificación, como estrategia metodológica, que tiene la capacidad de adaptarse e innovar el ámbito educativo, facilita un aprendizaje didáctico, lo que permite el desarrollo de competencias y optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA). Además, promueven la adquisición de habilidades diversas, mediante experiencias educativas que resultan entretenidas, motivadoras, prácticas y accesibles.

Por otra parte, Fernández et al. (2024) analizaron la gamificación como una metodología de aprendizaje que transforma este proceso en una experiencia más atractiva, al incorporar elementos propios del juego, con el fin de despertar el interés por el conocimiento, facilitar el desarrollo de competencias y habilidades, promover el trabajo colaborativo para una resolución conjunta e innovadora de tareas, apoyar la planificación estratégica, el pensamiento crítico y la gestión



emocional y contribuir a un aprendizaje más efectivo y significativo; por lo que la gamificación, al utilizar herramientas tecnológicas y dinámicas lúdicas, puede mejorar la participación activa y el aprendizaje significativo.

Otros autores como Aguado & Sendra (2023) se enfocaron en que la gamificación implicó el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos, como la educación; que es un método de enseñanza alternativo que anima a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, pues integra los elementos de diseño propios de los juegos dentro del contexto educativo y puede realizarse en diferentes entornos y modalidades de estudio.

Otro referente fue Sánchez (2022) que estudió a la gamificación como una técnica que puede utilizarse tanto en clases presenciales como a distancia, por su capacidad de adaptación a las características de la sociedad actual; lo que influye positivamente en la motivación, participación y autonomía del estudiante, porque por medio del empleo del juego, basado en los elementos que forman la gamificación, brinda entornos de aprendizaje activos y permite controlar el proceso de aprendizaje.

El referido autor con anterioridad planteó que para la implementación exitosa de la gamificación es fundamental tener en cuenta las características de los estudiantes, establecer objetivos claros y seguir un plan estructurado, lo cual es primordial considerar al momento de diseñar un juego interactivo digital que facilite el aprendizaje activo y participativo en el aula.

Con anterioridad; además, Gaspar (2021) analizó a la gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior, se centró en como la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje despierta el interés de los estudiantes universitarios para aprender de manera significativa y como el docente puede planificar las clases más dinámicas y motivadoras para sus estudiantes. Además, este autor proporcionó una visión clara sobre cómo la gamificación puede transformar el proceso educativo, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, tanto para docentes como para estudiantes.

Cabe resaltar que, según los autores antes referidos, se comparte una visión similar sobre la gamificación; pues en el caso de Ulloa & Carcausto (2024) y Fernández et al. (2024), la presentaron como una estrategia metodológica innovadora que facilita el desarrollo de competencias y habilidades. Además, concordaron en que la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica, participativa y motivadora, resaltan también la

importancia del trabajo colaborativo y el uso de elementos propios del juego para hacer el proceso educativo más atractivo.

Asimismo, Gaspar (2021) tiene una postura afín a los autores referidos anteriormente, al considerar la gamificación como una estrategia motivacional y dinamizadora del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque se enfocó principalmente en el nivel universitario. Su enfoque en la planificación de clases más dinámicas y motivadoras concuerda con la idea de que la gamificación transforma el aprendizaje en algo más atractivo y efectivo.

Por su parte, Sánchez (2022) y Ulloa & Carcausto (2024) coincidieron en la idea de que la gamificación tiene una gran capacidad de adaptación a diversos entornos, tanto presenciales como a distancia y que promueve la autonomía del estudiante. Estos concernientes autores mencionaron que la gamificación contribuye al control del proceso de aprendizaje y a crear entornos activos, además de resaltar la importancia de la motivación y la participación del alumno.

Mientras que, Fernández et al. (2024) se alinearon con Aguado & Sendra (2023) al resaltar que la gamificación implica el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación y que esto fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje. Por lo que analizaron, la gamificación como un método alternativo que involucra a los estudiantes, de manera efectiva.

En el contexto nacional, para Morales & Cuenca (2024) la gamificación es una técnica que incorpora elementos típicos de los juegos en contextos ajenos al entretenimiento, como la educación, con el objetivo de hacer el proceso de aprendizaje más ameno y atractivo, utilizando el sistema de recompensas del cerebro. Esta estrategia puede impulsar el progreso de los estudiantes y motivarlos a participar y aprender.

Asimismo, con anterioridad, Rodríguez et al. (2022) señalaron que la gamificación emplea las estrategias, los elementos y las mecánicas de los juegos, mediante el uso de distintos recursos digitales, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo en el contexto académico; pues en los entornos virtuales, son muy eficaces, si se utilizan de manera eficiente, lo que al promover la autonomía del estudiante, lo convierten en el protagonista de su propio aprendizaje; por lo que, la gamificación promueve la motivación y el trabajo colaborativo en el estudiante, al crear entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, con lo cual se logra un impacto positivo en el desempeño académico y favorece la transferencia de conocimiento en un contexto fuera del aula.



Por su parte, para Domínguez et al. (2024), estudiaron a la gamificación como una estrategia de intervención en los ámbitos cognitivo, emocional y social; mientras que, en el contexto educativo, su aplicación implicó el uso de dinámicas de juego que hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes. También subrayaron que la gamificación no solo transforma la enseñanza de la Educación Artística, sino que también promueve habilidades clave como la creatividad y el pensamiento crítico, al tiempo que fomenta una mayor participación de los estudiantes.

Fernández et al. (2024) señaló que, para diseñar proyectos educativos, en entornos formativos no lúdicos, la metodología activa más adecuada es la gamificación, por medio del uso de las TIC; pues los estudiantes por medio de las estrategias propias de los juegos, adquieren el conocimiento de manera dinámica e interactiva, lo cual da como resultado un aprendizaje participativo y motivador.

Por otro lado, Amezcua, T & Amezcua, P (2018) sugirieron, con anterioridad, que la gamificación es una estrategia metodológica efectiva, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues incorpora las características mecánicas y estéticas del juego; pues en el entorno educativo adquiere un enfoque que se perfila como una estrategia metodológica efectiva al incorporar los elementos mecánicos y estéticos característicos de los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, en el estudio de Zambrano et al. (2020), se sugirió que al incorporar las TIC en el ámbito educativo, se produce una transformación en los entornos de aprendizaje, lo cual permite la transición del modelo conductista hacia un modelo constructivista, en el cual el estudiante asume un rol activo en su proceso de formación, pues construye su conocimiento mediante la utilización de herramientas digitales, de forma autónoma, lo cual redefine la dinámica educativa, promueve el pensamiento crítico y la autogestión del aprendizaje.

También, Zambrano et al. (2020) recalcó, que las TIC ofrecen estrategias innovadoras como la gamificación a los docentes, la cual se integra como un complemento en el proceso de aprendizaje; pues las herramientas buscan fomentar el aprendizaje y la motivación en los estudiantes, por medio de la creación de entornos educativos interactivos y dinámicos, que permitan alcanzar experiencias educativas atractivas y efectivas, indispensables en la sociedad actual.

Asimismo, Álvarez (2020) mencionó que al implementar la gamificación en el aprendizaje de la asignatura de Educación y Cultural Artística, se logra un aprendizaje más dinámico e interactivo,



lo cual fomenta el conocimiento profundo y reflexivo, además se afianzan valores que los estudiantes integrarán en diferentes actividades cotidianas; pues los docentes, al incorporar las mecánicas propias del juego, se crean experiencias educativas inmersivas, lo cual promueve el fortalecimiento de habilidades como la participación activa, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo; por lo que la combinación de tecnología y pedagogía apunta a una evolución positiva en la forma de enseñar y aprender, al hacer las sesiones educativas más dinámicas y efectivas.

Además, Garcés (2023) expresó que la gamificación en educación consiste en la integración de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos con el fin de estimular la participación activa de los estudiantes en el aula. Esta estrategia buscó involucrar y motivar a los alumnos a emplear elementos propios de los juegos como estrategias gamificadas en las actividades educativas.

Por lo que, la visión que expresó Garcés (2023) resaltó la efectividad de la gamificación en el entorno educativo como una estrategia pedagógica innovadora y proporcionó una base sólida para la investigación actual, pues resaltó la necesidad de una adecuada implementación y el uso de herramientas digitales específicas, como *Kahoot* y *Quizizz*, para lograr resultados efectivos.

Anteriormente, Gaona & Barnuevo (2022) en su investigación se enfocó en que la gamificación es una metodología educativa que incorpora estrategias de juego en el entorno académico, con el objetivo de incentivar a los estudiantes a participar en diversas actividades durante el proceso de aprendizaje. Para lograr esto, se emplearon elementos que fomentan la motivación, vinculados al pensamiento del jugador, con el fin de captar y mantener la atención de los estudiantes, facilitando así la adquisición e integración de conocimientos y habilidades necesarias para la resolución de problemas.

Por otro lado, Quincha (2022) focalizó su investigación en la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora, en la que por medio del juego se capta la atención de los estudiantes y fomenta una mayor participación y una actitud consciente hacia el aprendizaje, lo que favorece la comprensión, adquisición y aplicación de conocimientos en el ámbito cultural.

Los autores en el contexto nacional concuerdan en que la gamificación estimula la participación activa y mejora el aprendizaje de los estudiantes; pues Morales & Cuenca (2024) y Quincha (2022) señalaron que el uso de dinámicas de juego hace el aprendizaje más atractivo y ameno, mientras

que Gaona & Barnuevo (2022) y Domínguez et al. (2024) enfatizaron que esta metodología permitió un mejor desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

Morales & Cuenca (2024), Gaona & Barnuevo (2022) y Quincha (2022), acentuaron que la gamificación es particularmente útil en la enseñanza de temas complejos como el Patrimonio Cultural, en la que se contribuye a la comprensión, la adquisición de destrezas y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, integrando mejor el contenido educativo.

Las investigaciones destacaron la necesidad de una implementación cuidadosa; Gaona & Barnuevo (2022), Garcés (2023) y Morales & Cuenca (2024) coincidieron en que la gamificación debe ser aplicada teniendo en cuenta los objetivos de la asignatura y los contenidos específicos para lograr resultados efectivos en el aprendizaje.

En conclusión, en la investigación se asume como referente teórico acerca de la gamificación el criterio de Aguado & Sendra (2023) porque se centraron en la gamificación como una estrategia alternativa, en la que se emplean elementos de los juegos en el entorno educativo, los cuales deben ser elaborados de acuerdo a los elementos de diseño propios de los juegos dentro del contexto educativo, que se expresarán en el próximo epígrafe.

Además, el juego interactivo digital puede ser realizado por los estudiantes de décimo grado, en diferentes entornos y según la modalidad de estudio, en que se encuentren, lo que facilitará el desarrollo del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural, en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

### **1.3. Diseño de un juego interactivo digital: sus características con el uso de la gamificación**

Diversos autores acotaron una visión sobre los juegos digitales, término que se acotó a partir de diferentes posiciones en el contexto internacional como por: Amaya et al. (2024) quienes manifestaron que el aprendizaje basado en juegos digitales se refiere a la combinación del entretenimiento interactivo con el aprendizaje formal mediante juegos digitales, enfocados en fomentar el aprendizaje del alumno.

Además, apuntaron que los juegos digitales son una combinación de contenido educativo y juegos en línea con el objetivo de fomentar el interés de los alumnos para incrementar la eficiencia de su

trabajo; por lo que el aprendizaje basado en juegos digitales integra entretenimiento y educación, promoviendo un aprendizaje activo y efectivo mediante la interactividad de los juegos.

En otra línea de pensamiento Silva (2023) se enfocó en que los juegos educativos digitales puedan tener un rol significativo en el proceso de aprendizaje de los alumnos, conformando de esta manera, como un recurso adicional que promueve el aprendizaje de los estudiantes.

Lo que permite afirmar que nada sustituye la planificación pedagógica del profesor, dado que es en ese proceso en el que se introducen metas, objetivos y recursos; y es en ese contexto, en el que las tecnologías actúan como instrumentos para respaldar el proceso de aprendizaje del alumno.

Por otro lado, Herrero et al. (2020) expresaron que los juegos digitales en la instrucción de las ciencias de la vida en educación primaria y secundaria son instrumentos potentes que combinan interactividad, personalización y multimedia para tornar el proceso de aprendizaje más atractivo y eficaz.

Otro referente al respecto, lo constituyó Archuby (2020) el cual expuso que el juego digital es software, por lo que debe considerar elementos distintos a los que tiene un juego físico e incluso las herramientas que se emplean pueden variar. Asimismo, afirmó que, aunque en los juegos digitales es necesario tener en cuenta las técnicas, herramientas e instrumentos propios de la Ingeniería de Software, emplear algunas de estas en un juego tangible no tendría sentido.

Es de resaltar que el referido autor Archuby (2020) expresó que los juegos digitales, al ser software, requieren considerar elementos diferentes a los juegos físicos; por lo que se sugiere que su diseño debe integrar tanto aspectos técnicos como lógicos para ser efectivos en entornos educativos. Además, planteó que, los componentes o elementos de los juegos interactivos digitales están formados por los elementos artísticos, interfaz, historia, mecánicas y jugabilidad y que contribuyen a lograr el objetivo del juego enfocado en el aprendizaje.

Por otro lado Alcalde & Tarrillo (2020) manifestaron que la importancia de los juegos educativos digitales, es proporcionar su atractivo motivador, pues promueven la implicación activa y el adecuado aprendizaje a los alumnos, en la educación.

Es importante destacar que Temochi (2022) afirmó que los juegos interactivos digitales, evidencian características como que facilitan aprendizajes múltiples y a la vez, no solo difunden conocimientos usando la tecnología, sino que promueven la interacción social y la inmersión en la cultura digital, y también permiten a los jugadores intentar de nuevo si fallan, replantear

estrategias, hacer ajustes en sus hipótesis y trabajar en equipo, todo dentro de un entorno motivador y enfocado en el logro de los objetivos.

Asimismo, estos autores sugirieron los juegos digitales como el escenario actual en relación a la enseñanza-aprendizaje en el contexto actual de los estudiantes; perspectiva que implementa el concepto de obtener los procesos de aprendizaje eficientes, manifestada en la creación de significados.

A partir de esta mirada internacional es de destacar que, los criterios coincidieron respecto a Amaya et al. (2024) y Herrero et al. (2020), en que los juegos digitales no solo entretienen, sino que también sirven para el aprendizaje, aportando elementos interactivos que despiertan el interés de los estudiantes; mientras que para Amaya et al. (2024), este tipo de juegos mezcla la diversión interactiva con el aprendizaje formal, para Herrero et al. (2020) señalaron que el uso de multimedia, personalización e interactividad hace que el aprendizaje resulte más atractivo. Además, coincidieron en que las características ayudan a que los estudiantes aprendan de manera más efectiva.

Otro aspecto que se reveló en el contexto internacional fue que, tanto Silva (2023) como Alcalde & Tarrillo (2020) reconocieron el valor de los juegos digitales en el aprendizaje, aunque aclararon que estos no reemplazan la planificación pedagógica ni la guía docente; mientras que Silva (2023) resaltó que la tecnología complementó el trabajo del profesor en el aula, Alcalde & Tarrillo (2020) enfatizaron que, los juegos motivan y promueven la participación activa de los estudiantes, siempre bajo la supervisión del equipo docente. También, concuerdan en que los juegos digitales facilitan el aprendizaje, pero insisten en la importancia de la guía y planificación del docente para alcanzar los objetivos educativos.

Además, otro de los criterio que coincidieron, en los autores internaciones; según Archuby (2020) y Herrero et al. (2020) fue en que, los juegos digitales son herramientas que requieren el uso de software y multimedia específicos; mientras que, Archuby (2020) señaló que los juegos demandan técnicas propias de la ingeniería de software, un aspecto técnico que también resaltaron Herrero et al. (2020), estos últimos enfatizaron a su vez en el papel de la multimedia y la personalización; características comunes en las aplicaciones de software educativos.

Por su parte, en el contexto nacional, Andrade (2023) se enfocó en que los juegos didácticos interactivos son esenciales para el proceso de aprendizaje y no solo es una forma de integrar los



planes educativos de los estudiantes de forma interactiva, sino también una forma de integrar el proceso de formación, lo que ayuda a los estudiantes a mantenerse interesados en diferentes áreas. Por otro lado Yunda & Zambrano (2023) se enfocaron en el uso de estrategias educativas que involucren recursos tecnológicos como juegos interactivos digitales, siendo una herramienta para promover la participación activa de los estudiantes y fortalecer sus habilidades de lenguaje, psicomotricidad y visoespacial.

Además, Kanobel et al. (2022) definieron a los juegos interactivos digitales como un software interactivo con mecánicas y tareas especializadas que pueden ser jugadas por una o más personas al mismo tiempo y que su implementación requiere de artefactos tecnológicos; puntualizaron, además, que son una propuesta didáctica que influye en el aprendizaje y en la mejora del rendimiento académico, dando como resultado la construcción del conocimiento.

Otro criterio que se analizó en el contexto nacional fue el de Alvear & Satán (2021); los cuales consideraron que “los juegos digitales son una excelente herramienta de enseñanza pues representan una estrategia didáctica eficiente en cuanto a la receptividad de los niños y niñas dado que desarrollan la imaginación desde diferentes escenarios” (p.8).

Por su parte, Sevilla (2019) afirmó que los juegos digitales interactivos aplicados en la educación, ayudan a niños y adultos a crear motivación e interés por los contenidos del aula y desarrollan habilidades mediante el uso de las computadoras como medio a través de programas adaptados a las necesidades de quienes las utilizan.

Es de acotar en el contexto nacional que los criterios de Andrade (2023) y Yunda & Zambrano (2023), se enfocaron en que los juegos interactivos digitales no solo integran los planes educativos, sino que además fomentan la activa participación y retención de la motivación por parte de los estudiantes; pues mientras Andrade (2023) resaltó la integración de planes educativos y el proceso de capacitación Yunda & Zambrano (2023) destacaron especialmente el uso de estos juegos como estrategia educativa en el desarrollo de habilidades específicas.

Otro elemento que se delimitó en lo nacional fue, según Kanobel et al. (2022) y Sevilla (2019), que los juegos interactivos digitales mejoran el rendimiento y el desarrollo de habilidades; pues mientras Kanobel et al. (2022) mencionaron como mejora el rendimiento y la construcción del conocimiento, Sevilla (2019) se centró en el desarrollo de habilidades y en el uso de la computadora como elemento adecuado a las necesidades de los juegos.

Además, Alvear & Satán (2021) y Sevilla (2019) consideraron a los juegos interactivos digitales como herramientas motivadoras que facilitan la receptividad y estimulan el desarrollo de habilidades, especialmente en el contexto infantil; mientras que, Alvear & Satán (2021) mencionaron que los juegos desarrollan la imaginación en los niños, Sevilla (2019) destacó el interés y la motivación que generan en diferentes niveles educativos.

Por otro lado, Espinoza et al. (2024) consideraron importante destacar que los juegos didácticos no solo constituyen recursos esenciales para el aprendizaje académico, sino que también cumplen una función clave en la transmisión de valores sociales y culturales dentro del entorno educativo. Mediante la interacción dinámica y enriquecedora que fomentan estos juegos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir y fortalecer valores fundamentales para su desarrollo tanto personal como social, tales como:

1. *Colaboración y trabajo en equipo*: A juicio de Moya (2024), el juego favorece el trabajo en equipo y el respeto, impulsado por la colaboración, diálogo y creatividad. Esto permite explorar y experimentar, lo que despierta su curiosidad y refuerza el interés personal por el aprendizaje
2. *Empatía*: A criterio de Tornella (2020), los juegos serios ofrecen múltiples oportunidades para el desarrollo de los jugadores, así como para el aprendizaje y fortalecimiento de valores. La empatía, que busca comprender el estado emocional del usuario y Alba & Ladino (2010), aseguraron que la tolerancia, contribuye a la construcción de una identidad cultural, son elementos clave en este proceso. Además, estos juegos permiten a los participantes mejorar sus habilidades comunicativas, expresivas y de liderazgo, fomentando un entorno de participación que estimula la autonomía y la responsabilidad individual
3. *Respeto a las normas*: Acevedo & Manrique (2019), sostuvieron que el juego es una estrategia lúdico pedagógica muy eficaz, pues permite promover el respeto por las normas e instrucciones, debido al interés que este genera en los estudiantes. El impacto de estas actividades permite el desarrollo personal significativo en los estudiantes, particularmente en su capacidad para acatar reglas y seguir indicaciones.
4. *Responsabilidad y compromiso*: Los juegos didácticos están diseñados con un propósito específico que los participantes deben conseguir. Para ello, es fundamental que los estudiantes se involucren activamente en la dinámica del juego, asuman la responsabilidad de sus acciones y enfrenten las repercusiones de sus decisiones. Esta interacción les permite comprender la



relevancia del compromiso y la responsabilidad personal en la consecución de objetivos. Dichos valores resultan esenciales tanto para el desarrollo individual como para el éxito en entornos colectivos aseveraron Espinoza et al (2024).

5. *Transmisión de valores culturales:* Espinoza et al. (2024), indicaron que los juegos didácticos representan un recurso significativo para la enseñanza de valores culturales a los estudiantes. Algunos de estos juegos están fundamentados en tradiciones, costumbres y narraciones legendarias de diversas culturas, lo que facilita que los alumnos exploren y valoren la diversidad cultural de su entorno. Asimismo, este tipo de actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de principios esenciales como la solidaridad, la honestidad, la justicia y el respeto por el medio ambiente, los cuales son pilares fundamentales en numerosas sociedades

Los valores sociales en el contexto educativo ecuatoriano están orientados a fomentar la convivencia armónica y la construcción de una sociedad inclusiva. Entre ellos destaca el respeto a la diversidad, que promueve la valoración de las diferentes culturas y formas de vida del país. Asimismo, la interculturalidad busca generar un diálogo entre culturas, lo que permite el intercambio de saberes y el fortalecimiento de la cohesión social. La convivencia pacífica, basada en la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos, es clave para el desarrollo de una cultura de paz en las instituciones educativas. Además, según Espinoza et al. (2024)., la responsabilidad social impulsa la participación ciudadana y el compromiso con el bienestar común, mientras que la solidaridad incentiva el apoyo mutuo y la ayuda desinteresada entre los estudiantes.

Por otro lado, los valores culturales en la educación ecuatoriana buscan preservar y fortalecer la identidad nacional y el patrimonio cultural del país. Se promueve el respeto a la identidad cultural de los estudiantes, reconociendo sus tradiciones y creencias como parte fundamental de su formación.

Por su parte la educación también enfatiza la importancia del patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, al fomentar su conocimiento y conservación. La interculturalidad en la enseñanza facilita la integración de diversas perspectivas y saberes dentro del aula, al enriquecer el proceso educativo. Finalmente, la memoria histórica permite reflexionar sobre los acontecimientos del pasado y contribuir al desarrollo de una conciencia crítica y un sentido de pertenencia a la comunidad y a la nación (Espinoza et al., 2024).



En conclusión, en la investigación se asume como referente teórico el criterio de Kanobel et al. (2022) porque se centraron en los juegos interactivos digitales como un software interactivo, los cuáles requieren de infraestructura tecnología para ser puestos en práctica; además, se enfocaron en que los juegos digitales interactivos promueven el aprendizaje y por ende la construcción del conocimiento en los estudiantes.

Respecto a las características de los juegos digitales interactivos se asume el criterio de Temochi (2022) quien se centró en un entorno motivador y el alcance de los objetivos, este autor expuso que los juegos digitales interactivos, facilitan inteligencias múltiples, promueven la interacción social, la inmersión en la cultura digital, los estudiantes pueden intentar varias veces el juego, replantear estrategias, hacer ajustes en sus hipótesis y trabajar en equipo.

Además, de las características que se asumen, otro aspecto relevante y que se relaciona con la definición que se asumió para la gamificación lo constituye los elementos de diseño; los cuales deben ser propios de los juegos y adaptados al contexto educativo.

Estos elementos se asumen, según el criterio de Archuby (2020) quien planteó cinco componentes o elementos que son muy importantes en un juego digital interactivo como; los elementos artísticos, interfaz, historia, mecánicas y jugabilidad.

El diseño de un juego interactivo digital debe integrar los elementos artísticos, interfaz, historia, mecánicas y jugabilidad, como planteó Archuby (2020), para motivar y mejorar el aprendizaje. Es importante que estos elementos se relacionen con las características de un juego digital interactivo, con la finalidad de fomentar la motivación y alcanzar los objetivos del aprendizaje, tal como lo describe Temochi (2022).

El diseño adecuado de un juego interactivo digital promueve en los estudiantes la colaboración, la resiliencia de adaptarse al fracaso, la capacidad de replantear estrategias en un entorno digital, que los motiva y experimentan un aprendizaje significativo, además también fomenta la interacción social y la inmersión en la cultura digital, que les permite sentirse parte de una comunidad.

Es de destacar que, en la institución educativa Unidad Educativa Particular Centebad, se cuenta con la infraestructura tecnológica, necesaria para el uso de la gamificación mediante un juego interactivo digital y en específico, su uso para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

**2.1.1. Variable dependiente:** El proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.

**Definición conceptual:**

El proceso de aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística según Acosta (2023) permite al profesor “(...) aprovechar las enormes potencialidades que brindan los valores del entorno cultural del estudiante, como vía más efectiva para que se logre una creativa enseñanza, asimilación y disfrute de cada una de las manifestaciones artísticas que promueve en sus estudiantes” (p.108).

Dimensiones de la variable dependiente

- Cognitiva
- Procedimental
- Actitudinal

**2.1.2. Variable independiente:** Juego interactivo digital con el uso de la gamificación.

**Definición conceptual:**

Los juegos interactivos digitales son un Software interactivo, los cuáles requieren de infraestructura tecnología para ser puestos en práctica; además, se enfocaron en que los juegos digitales interactivos promueven el aprendizaje y por ende la construcción del conocimiento en los estudiantes (Kanobel et al., 2022).

En la gamificación: una estrategia alternativa, en la que se emplean elementos de los juegos en el entorno educativo, los cuales deben ser elaborados de acuerdo a los elementos de diseño propios de los juegos dentro del contexto educativo (Aguado y Sendra, 2023)

Dimensiones de la variable independiente

- Interacción usuario-máquina mediante un juego
- Infraestructura tecnología
- Comunidad de aprendizaje

En resumen, como se muestra en la Tabla 2, en la operacionalización de las variables se determinaron los indicadores:

**Tabla 2**

*Operacionalización de las variables*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos, escala de valoración empleada
Variable dependiente: El proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado.	Permite al profesor “(...) aprovechar las enormes potencialidades que brindan los valores del entorno cultural del estudiante, como vía más efectiva para que se logre una creativa enseñanza, asimilación y disfrute de cada una de las manifestaciones artísticas que promueve en sus estudiantes” (Acosta, 2023)	Cognitiva	- Se asimila la enseñanza en el décimo grado.	-Cuestionario de prueba pedagógica inicial a estudiantes del décimo grado. Escala ordinal alto, medio y bajo -Cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado. -Cuestionario de encuesta a docentes del décimo grado de Educación General. -Guía de entrevista a docentes del décimo grado de Educación General Básica. -Guía de entrevista a directivos de Educación General Básica. Escala ordinal tipo Likert
		Procedimental	- Se motiva hacia el desarrollo y disfrute de habilidades de cada una de las manifestaciones artísticas en el décimo grado.	-Cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado. -Cuestionario de encuesta a docentes del décimo grado de Educación General. -Guía de entrevista a docentes del décimo grado de Educación General Básica.
		Actitudinal	- Se incluyen las potencialidades de los valores del entorno cultural en el décimo grado. - Se logra una creativa enseñanza en el décimo grado.	-Guía de entrevista a directivos de Educación General Básica. Escala ordinal tipo Likert

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos, escala de valoración empleada
Variable independiente: Juego interactivo digital con el uso de la gamificación.	Software interactivo, los cuáles requieren de infraestructura tecnología para ser puestos en práctica; además, se enfocaron en que los juegos digitales interactivos promueven el aprendizaje y por ende la construcción del conocimiento en los estudiantes (Kanobel et al., 2022) Gamificación: una estrategia alternativa, en la que se emplean elementos de los juegos en el entorno educativo, los cuales deben ser elaborados de acuerdo a los elementos de diseño propios de los juegos dentro del contexto educativo (Aguado y Sendra, 2023)	Interacción usuario-máquina mediante un juego.  Infraestructura tecnológica.  Comunidad de aprendizaje.	-Se comunica mediante un lenguaje lúdico con la máquina, en el décimo grado. -Involucra a los estudiantes del décimo grado a colaborar y participar de forma activa.  -Facilitan la comunicación, colaboración y acceso en los estudiantes del décimo grado. -Ofrece una dinámica de interacción en el décimo grado.  -Proporciona un espacio dinámico que permite la interacción en el décimo grado. -Sirve como espacio para el apoyo emocional y la motivación en los estudiantes del décimo grado. -Se construye el conocimiento en los estudiantes del décimo grado.	-Cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado.  -Cuestionario de encuesta a docentes del décimo grado de Educación General.  -Guía de entrevista a docentes del décimo grado de Educación General Básica.  -Guía de entrevista a directivos de Educación General Básica.  Escala ordinal tipo Likert

## 2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque mixto surge debido a la necesidad de abordar la complejidad de los problemas de investigación en las ciencias de manera integral. El proceso de investigación mixta implica la recolección, análisis e interpretación de datos tanto cualitativos como cuantitativos que se consideran necesarios para el estudio (Otero, 2018). El enfoque mixto en la investigación se aplicará al realizar un análisis documental cualitativo y cuantitativo de investigaciones previas. Además, a partir del análisis de una encuesta cualitativa que permitirá explorar cómo perciben los estudiantes el proceso de aprendizaje y luego se utilizará la prueba pedagógica para medir el nivel de aprendizaje, una vez aplicada la propuesta del juego interactivo digital.

## 2.3. Alcance de la investigación

De acuerdo con la finalidad de la investigación es una aplicada; pues según Villanueva (2022), el enfoque de la investigación aplicada radica en utilizar el conocimiento derivado de la investigación pura para ofrecer soluciones a diversas problemáticas, al hacer uso de métodos, técnicas y conocimientos específicos.

La investigación a realizarse es aplicada porque se utilizarán conocimientos teóricos para dar una solución práctica a la problemática encontrada, en el diagnóstico aplicado a los docentes y estudiantes en el tema de Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

De acuerdo con los objetivos planteados se presenta un estudio descriptivo y explicativo.

Un estudio descriptivo es un estudio cuantitativo y cualitativo, pues se debe considerar factores encontrados en su entorno. Estos factores suelen denominarse características porque incluyen las variables de interés y se extraen de la población sostuvo Ochoa & Yunkor (2019). La investigación es de estudio descriptivo pues se centra en observar, describir y documentar la situación actual del uso de los juegos educativos en el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado en el tema de Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

A criterio de Ochoa & Yunkor (2022), los estudios explicativos se distinguen por su enfoque en identificar las causas y efectos de un determinado hecho o fenómeno ya sea en la naturaleza o en eventos sociales; por lo que esto implica descubrir la relación de causalidad.

La investigación es de estudio explicativo porque se va a realizar un análisis de cómo el uso de la gamificación contribuye al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística, del décimo grado.

#### **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

Según Peña (2022) “el análisis documental posee los pasos o fases que van llevando al investigador a tomar contacto con datos relevantes, en este caso de las fuentes documentales que proporcionan los fundamentos o aportes necesarios para sustentar científicamente cualquier estudio” (p. 6).

En la investigación se realizará un análisis documental que permita recopilar aportes sobre el diseño de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

Los estudios de corte transversal (ECT), se caracterizan por ser observacionales, descriptivos (y a veces analíticos) y transversales en el tiempo y el espacio, lo que significa que no son ni prospectivos ni retrospectivos, afirmaron Manterola et al. (2023).

Se utilizará un enfoque de corte transversal para recolectar información en un momento específico, entre agosto de 2024 y marzo de 2025; pues durante este tiempo, se buscará valorar cómo el uso de la gamificación contribuirá en el aprendizaje de los estudiantes de décimo grado, al analizar aspectos como su aprendizaje y motivación. Al centrarse solo en este periodo, el estudio se enfocará en los efectos inmediatos de la gamificación en el proceso de aprendizaje, sin hacer un seguimiento a largo plazo.

#### **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

##### **2.5.1. Métodos teóricos**

La sistematización de los métodos teóricos permite descubrir las relaciones esenciales del objeto de estudio que no pueden observarse de forma directa.

En la investigación se utilizará el método analítico-sintético, pues a criterio de Rodríguez & Pérez (2017) es útil para buscar y procesar información empírica, teórica y metodológica y se declara para qué se emplea en la investigación. Este método es útil en la investigación pues permitirá descomponer la gamificación en sus componentes esenciales (elementos de juego, dinámicas, motivaciones) y luego integrarlos para entender cómo funcionan en conjunto para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

También se empleará el método deductivo de razonamiento que se basa en la lógica y examina hechos concretos, aunque en cierto modo es inductivo en sentido contrario, afirmado por Bernal (2010) y el método inductivo que permite observar cómo la gamificación permite su uso en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y

Artística, a partir de experiencias particulares. Luego, el método deductivo ayudará a generar conclusiones más generales basadas en la investigación.

El enfoque de sistema es una manera de abordar problemas que no pueden simplificarse a relaciones directas de causa y efecto, pues se necesita una visión más amplia de las interacciones, las conexiones y los comportamientos entre los distintos elementos que conforman el sistema, según refieren Hernández, G. & Hernández y. (2021). El tema Patrimonio Cultural constituye una parte en la asignatura Educación Cultural y Artística, de conjunto con un sistema complejo que incluye estudiantes, docentes, herramientas tecnológicas y contenido educativo. Este enfoque permitirá analizar cómo todos esos elementos interactúan para contribuir al proceso de aprendizaje. Engels (1952, como se citó en Huaranca 2020), afirmó que el método dialéctico, es un método que analiza las cosas y las ideas en su interconexión, en sus relaciones mutuas, en su influencia recíproca y en las transformaciones que de ello surgen, abarcando su origen, desarrollo y decadencia. La utilización de este método dialéctico permitirá analizar el fenómeno educativo a partir de una perspectiva crítica, al considerar las contradicciones y los cambios que la gamificación permite con su uso en el proceso de aprendizaje y en relación constante entre teoría y práctica.

El método de abstracción-concreción, permite abordar aspectos específicos del objeto de estudio al separarlos de su contexto; pues la abstracción es el proceso que destaca las conexiones esenciales y ocultas que pasan desapercibidas en una visión general.

Por otro lado, la concreción es la acción de integrar esas abstracciones, reproduciendo el objeto en su totalidad, con sus estructuras y conexiones, aseguró Cáceres (2020), lo que permitirá conceptualizar los elementos abstractos de la gamificación y concreta su uso en el tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística.

Según Peña (2022) “el análisis documental posee los pasos o fases que van llevando al investigador a tomar contacto con datos relevantes, en este caso de las fuentes documentales que proporcionan los fundamentos o aportes necesarios para sustentar científicamente cualquier estudio” (p. 6).

En la investigación se realizará un análisis documental que permita recopilar aportes sobre el diseño de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

### **2.5.2. Métodos empíricos**

La encuesta tiene la finalidad de obtener respuestas a una serie de preguntas estructuradas en un cuestionario, según García (2016). Se utiliza para recopilar datos durante el trabajo de campo en investigaciones cuantitativas, especialmente en aquellas que siguen metodologías de encuestas, a criterio de Meneses (2016); su utilización permitirá recopilar información cuantitativa sobre las percepciones y las experiencias de los estudiantes con respecto al uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

La entrevista es una conversación planificada entre el entrevistador y el entrevistado, en la que se establece un proceso de comunicación mediante la cual se determinan los gestos, la postura y todas las diversas expresiones no verbales tanto del entrevistador como del entrevistado, afirmó García (2021). El método de la entrevista se les realizará a los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística con la finalidad de valorar sus percepciones con respecto al uso de la gamificación.

Las pruebas pedagógicas, según sostiene Fernández (1997) son herramientas para obtener información sobre los niveles de aprendizaje de los estudiantes en relación con el contenido del currículo. En la investigación estas pruebas permitirán medir el aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación del juego interactivo digital, con el uso de la gamificación.

La valoración de la propuesta será evaluada por el criterio de especialistas, según el criterio de Mesa et al. (2008) con el fin de valorar si es apropiada al contexto de la investigación; y, además, por el criterio de usuarios, que son un medio para obtener las opiniones de quienes se convierten en beneficiarios directos de la propuesta y de quienes serán responsables de implementar estos resultados.

### **2.5.3. Métodos matemático-estadísticos**

El análisis descriptivo, aseveró Gómez (2022), permite identificar posibles errores en la fase de entrada de datos, como valores fuera de los rangos esperados o la presencia de valores perdidos. Este análisis preliminar también permite obtener una visión general de los datos y corregir inconsistencias antes de avanzar con análisis más complejos. Además, el análisis descriptivo es fundamental para resumir y entender las características principales de los datos recolectados en las encuestas.

Se empleará la moda, pues permite mostrar la respuesta que con más frecuencia eligen los encuestados, así como también, identifica de forma rápida la opinión dominante, lo que facilita la comprensión de los datos. Además, se empleará la escala de *Likert*, según criterio de Fernández (1997), permite la recolección de datos cuantitativos a un nivel de medición ordinal; de modo que los encuestados mediante una serie de ítems o preguntas puedan reaccionar a la información que se les ofrece.

La tabulación de datos es una técnica utilizada en estadística que ayuda a organizar y mostrar la información de manera clara ya sea en gráficos o tablas; aseveró Rus (2024). Esta técnica permitirá organizar los datos del diagnóstico en el contexto inicial, así como en su implementación y mediante tablas claras y comprensibles.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A (Anexo 1); cuestionario de encuesta a docentes del décimo grado de Educación General Básica (Anexo 2); cuestionario de prueba pedagógica inicial a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A (Anexo 3); guía de entrevista a directivos de Educación General Básica (Anexo 4) y guía de entrevistas a docentes del décimo grado de Educación General Básica (Anexo 5).

## **2.7. Delimitación de la población y la muestra**

El número total de sujetos que tiene la institución 350, 320 estudiantes, 24 docentes, tres autoridades, tres personas de apoyo. La muestra de la investigación es no probabilística, pues se analizará un grupo pequeño de la población de sujetos con que cuenta la institución educativa, en este caso la muestra de estudio serán los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. Se ha escogido esta muestra no probabilística, por la limitación de tiempo que existe para desarrollar la investigación, así como también los recursos humanos y financieros.

La muestra será de 23 estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A. El criterio inclusión, es que sean estudiantes de Educación Cultural y Artística que cursen décimo grado de Educación General Básica, paralelo A; y el criterio de exclusión, es que no sean

estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, paralelo A, cinco docentes del área de Educación Cultural y Artística y las tres autoridades de la institución educativa.

## **2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación**

De acuerdo con el alcance e intereses de la investigación se siguieron las siguientes acciones:

1. Revisión bibliográfica mediante la cual se sistematizaron los referentes teóricos que sustentan el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística; así como del juego interactivo digital (se presenta en el capítulo 1).
2. Diseño, aplicación y procesamiento estadístico de los instrumentos: cuestionario de encuesta a estudiantes; guía de entrevista a directivos y docentes y cuestionario de prueba pedagógica inicial a estudiantes para caracterizar el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística, en estudiantes del décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024 -marzo 2025 (se presenta en el capítulo 2).
3. Diseño de las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025, a partir del diagnóstico y de los referentes teóricos asumidos (se presenta en el capítulo 3).
4. Valoración del uso del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025; mediante una encuesta de satisfacción (se presenta en el capítulo 3).
5. Aplicación de la propuesta de diseño de las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025 (se presenta en el capítulo 3).

6. Valoración del uso del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025; posterior a su puesta en la práctica educativa (se presenta en el capítulo 3).
7. Elaboración del informe final.

## **2.9. La descripción de la metodología de acuerdo con las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito**

### ***2.9.1. Etapa del estudio teórico***

El estudio teórico se realizó mediante la revisión bibliográfica y su sistematización, el cual quedó desarrollado en el capítulo 1 del presente estudio y orientó conceptualmente las variables.

### ***2.9.2. Etapa del diagnóstico inicial***

Se realizó mediante la aplicación de los instrumentos: cuestionario de encuesta a estudiantes y docentes; guía de entrevista a directivos y docentes y cuestionario de prueba pedagógica inicial a estudiantes para caracterizar el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística, en estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad, durante el periodo agosto 2024 -marzo 2025 (Capítulo 2).

### ***2.9.3. Etapa de la modelación de la propuesta***

Se diseñan las características de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025 (Capítulo 3).

### ***2.9.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta***

Se valoró el uso del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad durante el periodo agosto 2024 - marzo 2025. (Capítulo 3).

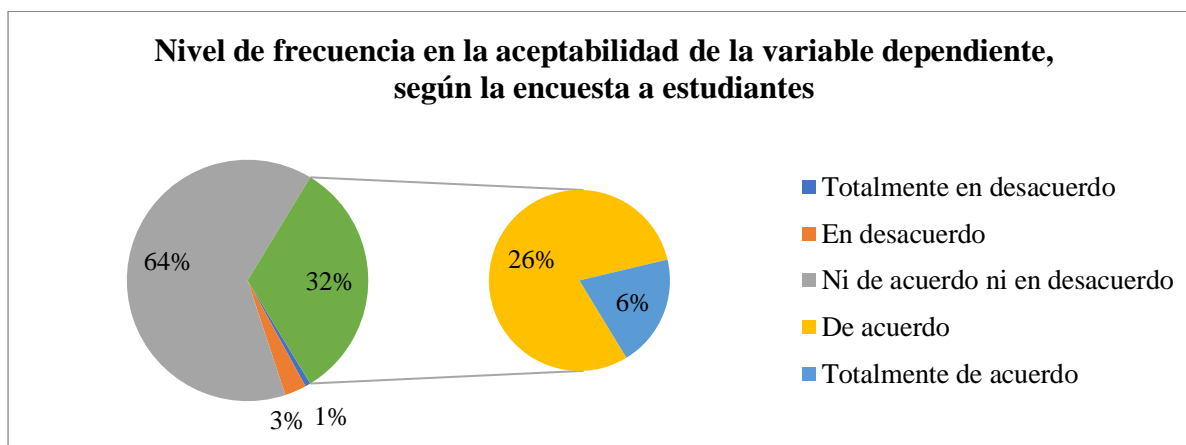
## 2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

### 2.10.1. Encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A

Con la aplicación del cuestionario de encuesta a estudiantes del décimo grado de Educación General Básica, paralelo A, se alcanzaron como resultados (Anexo 6) que, respecto a las dimensiones de la variable dependiente, el 64% como se observa en la Figura 1 se encontró en un rango de frecuencia neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), lo cual permitió reafirmar las carencias en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado; mientras que el otro 32% estuvo entre de acuerdo y totalmente de acuerdo y solamente el 4% quedó, en el rango de frecuencia comprendido entre, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

#### Figura 1

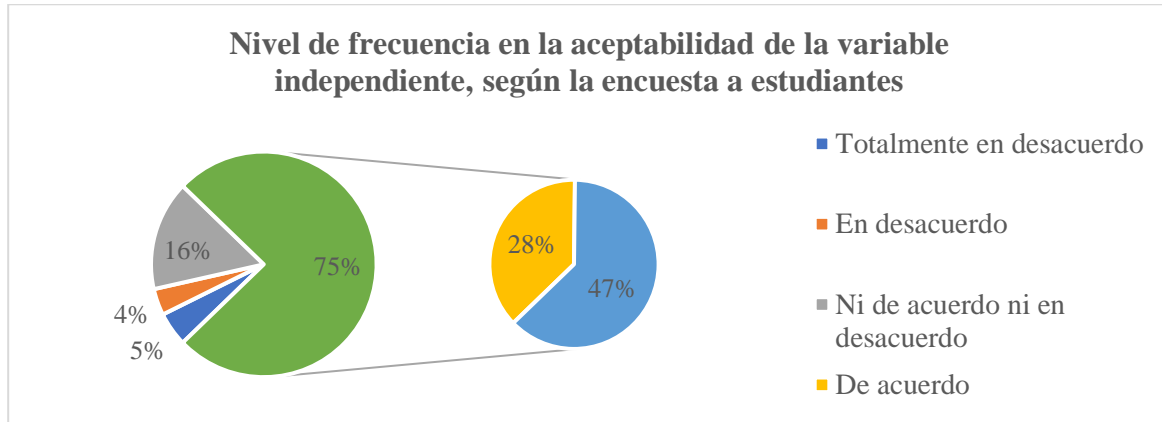
*Estado inicial de las dimensiones de la variable dependiente, según la encuesta a estudiantes*



Con respecto a las dimensiones de la variable independiente se reveló como resultado (Anexo 7) un criterio de aceptabilidad favorable pues el 75%, como aparece en la Figura. 2 se situó en un rango de frecuencia entre de acuerdo y totalmente de acuerdo; lo que ratificó la aceptación por los estudiantes de una propuesta de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación para contribuir a su proceso de aprendizaje; mientras que solo el 9% manifestó un nivel de frecuencia entre el rango, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo y el 16% estuvo neutral.

**Figura 2**

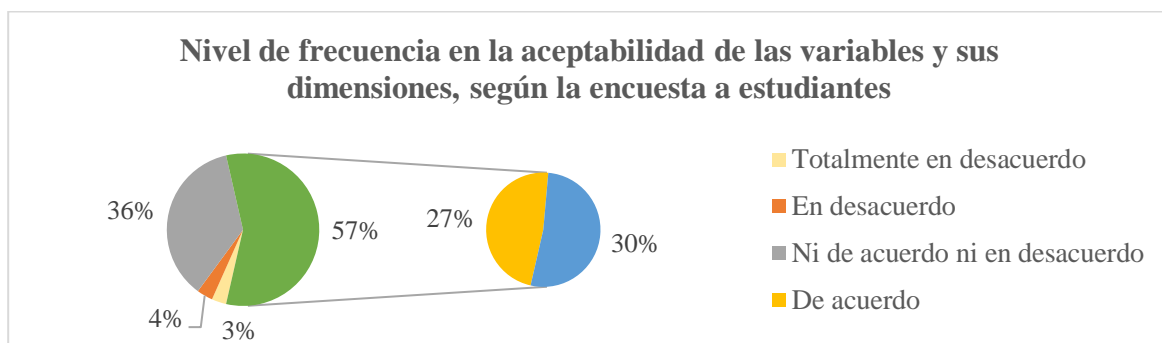
*Estado inicial de las dimensiones de la variable independiente, según la encuesta a estudiantes*



Por lo que, en el estado inicial de las características del proceso de aprendizaje en los estudiantes del décimo grado se obtuvo como resultado (Anexo 8), que el 57%, como aparece en la Figura. 3, de los encuestados, mostró un rango aceptabilidad favorable con un nivel de frecuencia entre de acuerdo y totalmente de acuerdo, mientras que el otro 36% evidenció un nivel de frecuencia en el rango neutral y solamente el 7% estuvo entre el rango, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo; lo que evidenció la necesaria transformación que se requiere para contribuir al proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en el décimo grado, mediante el diseño de una propuesta.

**Figura 3**

*Estado inicial de las variables y sus dimensiones, según la encuesta a estudiantes*

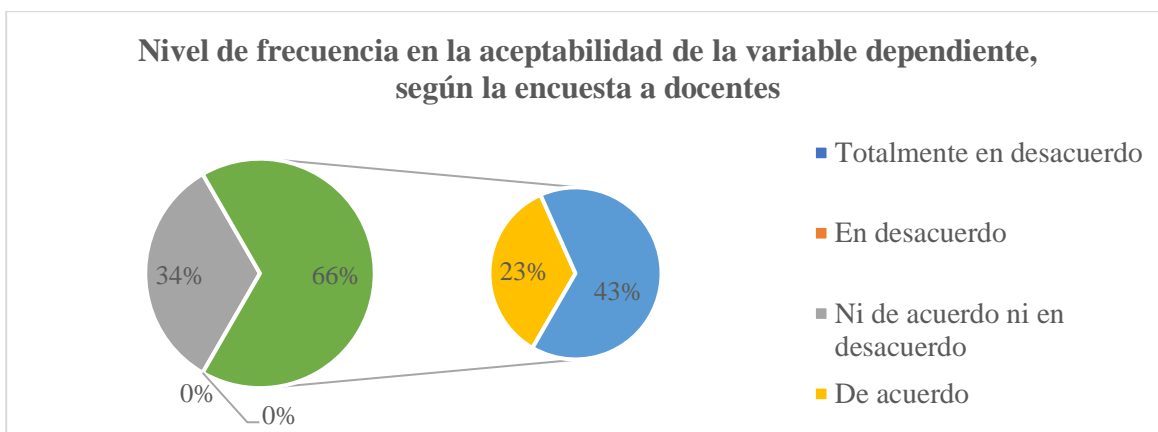


### 2.10.2. Encuesta a docentes del décimo grado de Educación General

Con la aplicación del cuestionario de encuesta a docentes se alcanzó como resultado (Anexo 9) que, con respecto a las dimensiones de la variable dependiente, se evidenció que el 66% como aparece en la Figura. 4, se ubicó en un nivel de frecuencia entre de acuerdo y totalmente de acuerdo; lo que demostró que los docentes consideraron un rango favorable de aceptabilidad de sus estudiantes hacia el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado; mientras que el otro 34% de los docentes encuestados se manifestaron con un nivel de frecuencia neutral al respecto; lo que reafirmó la necesidad de contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes del décimo grado en este tema.

**Figura 4**

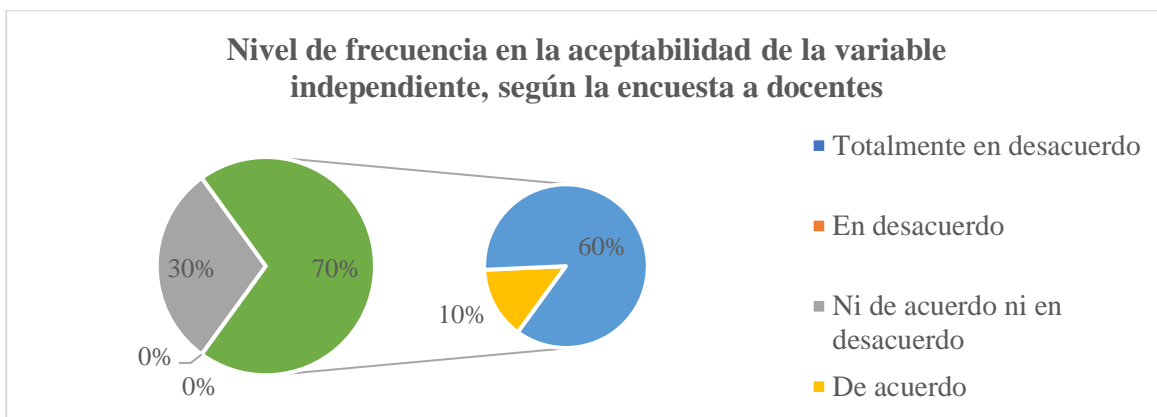
*Estado inicial de las dimensiones de la variable dependiente, según la encuesta a docentes*



Con respecto a las dimensiones de la variable independiente, el resultado (Anexo 10) se reveló con un criterio favorable de aceptabilidad en el que, el 70% como aparece en la Figura. 5, de los docentes encuestados, indicaron un rango en el nivel de frecuencia de aceptabilidad comprendido entre de acuerdo y totalmente de acuerdo; mientras que el otro 30% indicó un rango neutral; lo que reflejó que su criterio acepta la propuesta de un juego interactivo digital con el uso de la gamificación, principalmente en las dimensiones comunidad de aprendizaje e interacción usuario-máquina en esta variable.

**Figura 5**

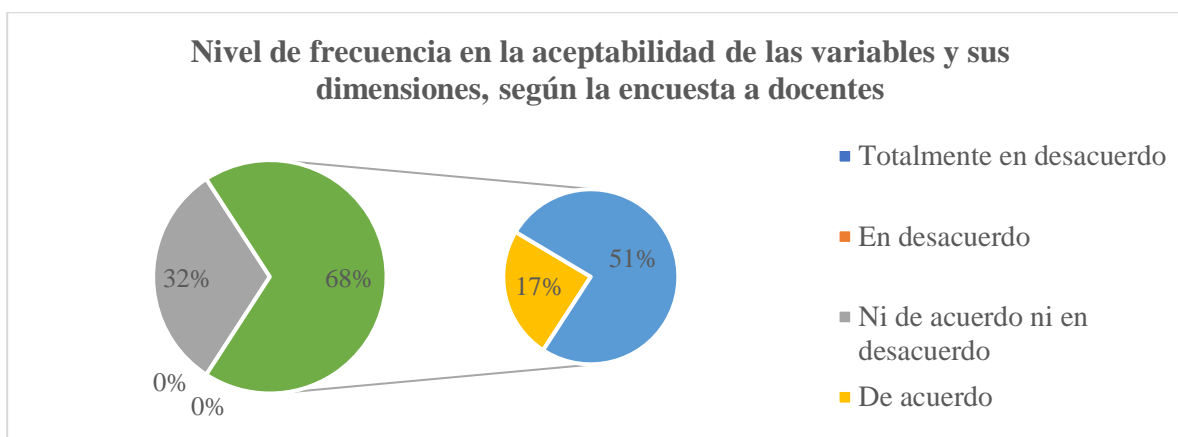
*Estado inicial de las dimensiones de la variable independiente, según la encuesta a docentes*



Por lo que, en el estado inicial de la caracterización; según el criterio de los docentes; se comprobó como resultado (Anexo 11), que el 68% como aparece en la Figura. 6 consideró que, es favorable la aceptabilidad del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural de la asignatura Educación Cultural y Artística en los estudiantes de décimo grado y que se requiere, además, del diseño de una propuesta que logre transformar el criterio del otro 32%, de los encuestados, que indicaron un rango neutral al respecto.

**Figura 6**

*Estado inicial de las variables y sus dimensiones, según la encuesta a docentes*



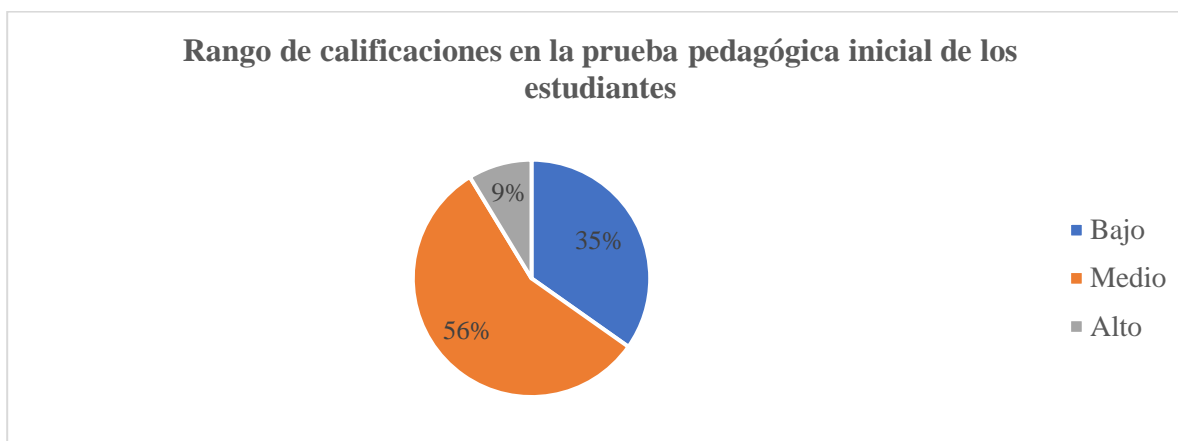
### ***2.10.3. Prueba pedagógica inicial a estudiantes de décimo grado de Educación General***

#### ***Básica, paralelo A***

Las calificaciones que se obtuvieron (Anexo 12) con la aplicación del cuestionario de prueba pedagógica inicial a los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica, se pudo comprobar que, de acuerdo a la escala de calificación, el 56% de los examinados, como aparece en la Figura 7, se encontraron en un rango medio, al tener en cuenta que la calificación base es de 7 puntos; mientras que, el 35% está en el rango de bajo y solamente el 9% se ubicó en el rango de alto, lo que permite acotar que, el estado inicial de la dimensión cognitiva en los estudiantes, respecto al conocimiento que se asimila en la enseñanza del décimo grado en el tema Patrimonio Cultural, aún puede mejorar y que requiere de una atención diferenciada con respecto a los examinados que se ubicaron en el rango de bajo.

#### **Figura 7**

*Rango de calificaciones en la prueba pedagógica inicial de los estudiantes*



### ***2.10.4. Entrevista a directivos de Educación General Básica***

En la entrevista realizada a los directivos de la institución educativa, se obtuvieron los siguientes resultados (Anexo 13) para la variable dependiente e independiente, respectivamente:

En la dimensión cognitiva se mostró el compromiso de los directivos con el tema, pues indicaron que el incluir el Patrimonio Cultural en el currículo enriquece el conocimiento, fomenta valores

como el respeto y el sentido de pertenencia, lo que evidenció un efecto positivo en la conservación de la diversidad cultural.

Además, consideraron que la gamificación como una estrategia innovadora es esencial para motivar y fomentar un aprendizaje interactivo y significativo en los estudiantes, siendo una estrategia útil para el desempeño y la participación académica de los estudiantes.

La dimensión procedimental, de acuerdo al análisis cualitativo realizado, mostró que para los directivos tienen una apreciación positiva con respecto al uso de metodologías dinámicas para la enseñanza del Patrimonio Cultural.

Además, señalaron que la enseñanza del Patrimonio Cultural se les realiza mediante proyectos de investigación, sin embargo, reconocen la necesidad de perfeccionar estas estrategias; aun cuando existe una capacitación básica inicial para el personal docente, consideraron importante que se promueva una formación continua en estrategias innovadoras de enseñanza como la gamificación, por esta razón los directivos están dispuestos a promover formación en estas áreas, pues son fundamentales para fortalecer el proceso de aprendizaje.

En la dimensión actitudinal se reflejó una actitud positiva, pues los directivos consideraron que los juegos interactivos digitales son herramientas eficaces, que permiten promover la interacción y el aprendizaje colaborativo, esto consolidó el interés de explorar metodologías innovadoras.

En cuanto a la posible incorporación de los hallazgos de la investigación, los directivos están dispuestos a integrarlos siempre y cuando estén en concordancia con los objetivos institucionales, también plantearon que sería importante analizar la efectividad, de acuerdo a los resultados obtenidos, para luego realizar una prueba piloto como parte de la metodología para el desarrollo del juego interactivo digital, pues es fundamental a fin de solventar errores, antes de su implementación definitiva, esto reflejó un compromiso institucional con la innovación educativa y el desarrollo integral de los estudiantes.

En la dimensión interacción usuario-máquina mediante un juego, los directivos, mencionaron que aún no se puede integrar completamente el uso de los juegos interactivos digitales en el aula, pues la infraestructura actual es básica e insuficiente, por este motivo destacaron la importancia de ampliar los recursos tecnológicos disponibles, que incluyan *tablets* o *laptos*, conexión estable a internet y plataformas adecuadas que permitan el diseño de los juegos educativos, alineados con



el contenido del currículo. Esto reveló interés por aprovechar el potencial de la gamificación, pero también apuntó a limitaciones estructurales que deben superarse para lograr su implementación. En cuanto a la dimensión de infraestructura tecnológica, los directivos, señalaron que existen proyectores, computadoras y acceso a internet, como herramientas esenciales para la enseñanza del Patrimonio Cultural. Además, manifestaron el compromiso de la institución en mejorar la infraestructura tecnológica, esto se reflejó en su plan por incorporar herramientas como el *T-BOARD*, un dispositivo que permite transformar las superficies planas en táctiles y plataformas educativas digitales, lo que muestra el empeño en modernizar las metodologías de aprendizaje. Este panorama mostró que la institución educativa cuenta con una infraestructura básica, con una visión clara de crecimiento y adaptación tecnológica, que permita fortalecer el aprendizaje en Educación Cultural y Artística en el décimo grado.

Los resultados que se obtuvieron en el análisis cualitativo de la comunidad de aprendizaje, los directivos esperan que la investigación aporte estrategias concretas, que logren enriquecer el plan educativo en artes y cultura, también buscan identificar mejores prácticas en la integración de tecnología y gamificación en las aulas, lo que evidenció la convergencia de los intereses hacia la innovación educativa, mediante un enfoque colaborativo y tecnológico.

#### ***2.10.5. Entrevista a docentes del décimo grado de Educación General Básica***

En la entrevista realizada a los docentes del área de Educación General Básica, se obtuvieron los siguientes resultados (Anexo 14) para la variable dependiente e independiente, respectivamente:

En la dimensión cognitiva se mostró que la enseñanza del tema Patrimonio Cultural se realiza a partir, de un enfoque teórico, en relación con actividades prácticas que promuevan su conservación. Además, los docentes mencionaron que la estrategia más efectiva que permite la participación activa de los estudiantes es el Aprendizaje Basado en Proyectos.

La dimensión procedimental, de acuerdo al análisis cualitativo realizado, mostró que los docentes tienen una apreciación positiva con respecto al uso de metodologías dinámicas para la enseñanza del Patrimonio Cultural. También los docentes afirmaron que las actividades artísticas como pintura, danza y teatro, permiten desarrollar en los estudiantes habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo y el respeto por la diversidad cultural, por lo tanto, cuando las condiciones lo permiten implementan talleres de dibujo y pintura, así como también presentaciones de teatro y danza.



En la dimensión actitudinal se reflejó una actitud positiva con respecto a integrar valores culturales y éticos en el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural, sin embargo, se mencionó que aún hay áreas que mejorar.

El 100% de los docentes mencionaron que la utilización de actividades colaborativas, promueven el respeto por la diversidad cultural; mientras que el 60% de los docentes mencionaron, que después de participar en sus clases los estudiantes valoran más el entorno cultural y artístico; lo cual ha permitido que desarrollen un sentido de pertinencia y orgullo por sus raíces, pero un 40% de los docentes, señaló que no es completamente cierto, pues no se evidenció una apreciación profunda.

En la dimensión interacción usuario-máquina mediante un juego, los docentes utilizan ocasionalmente juegos interactivos digitales como trivias, esto permite contribuir al aprendizaje activo en los estudiantes, sin embargo, el 40% aún no ha implementado esta herramienta.

En cuanto a la dimensión de infraestructura tecnológica, los docentes señalaron, que existen proyectores, computadoras y acceso a internet, como herramientas esenciales para la enseñanza del Patrimonio Cultural. Además, expresaron que la tecnología, facilita la comunicación y el aprendizaje, pues permite incorporar actividades interactivas que fomentan el trabajo colaborativo en sus clases.

Los resultados que se obtuvieron en el análisis cualitativo de la comunidad de aprendizaje mostraron, que los docentes, al igual que los directivos con anterioridad, conocen el potencial de la gamificación como una herramienta educativa en el proceso de aprendizaje de Patrimonio Cultural.

Los docentes recalcaron que los juegos interactivos digitales fomentan la colaboración entre los estudiantes, pues promueven el trabajo en equipo, al compartir sus conocimientos de forma interactiva, lo que da como resultado un aprendizaje dinámico.

Además, consideraron que la combinación de herramientas tecnológicas, juegos interactivos digitales y temas culturales añaden un enfoque lúdico, lo que facilita un aprendizaje más dinámico. Incluso plantearon diseñar un juego de aventuras con misiones basadas en acertijos del Patrimonio Cultural, también destacaron la importancia de un diseño atractivo, accesible y evaluativo.



### *El estado inicial de la caracterización del proceso de aprendizaje*

La variable dependiente proceso de aprendizaje, presenta debilidades que pueden mejorar, pues debido al uso frecuente de metodologías tradicionales, los estudiantes no asimilan adecuadamente los contenidos relacionados con el Patrimonio Cultural y tampoco disfrutan, ni participan activamente en las actividades artísticas, porque no se sienten motivados por completo. Los docentes incorporan los valores culturales y éticos en las actividades sobre el Patrimonio Cultural, sin embargo, no pueden afirmar que los mismos sean apreciados en su totalidad. Estos resultados coinciden con la información obtenida en la prueba pedagógica inicial, lo cual comprueba que se requiere de una transformación en la práctica.

Los docentes y directivos de la institución consideraron a la gamificación como una estrategia innovadora, sin embargo, actualmente solo se ha dado una capacitación básica inicial pero los directivos están dispuestos en promover una formación en esta área para fortalecer el aprendizaje. En la variable independiente juego interactivo digital con el uso de la gamificación, se presentan debilidades que pueden mejorar y, además, fortalezas, los estudiantes no sienten que los recursos tecnológicos en la institución facilitan la comunicación y el acceso a los contenidos en su totalidad. Tanto docentes como estudiantes manifestaron que se utilizan de vez en cuando herramientas digitales en las clases, pero si les gustaría utilizar juegos interactivos en el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural, pues promueven la interacción, el trabajo en equipo, la motivación, el aprendizaje y la construcción del conocimiento en los estudiantes.

Actualmente a los estudiantes han interactuado con juegos de aventura para aprender algún tema y los docentes han utilizado juegos competitivos en sus clases.

Los docentes ocasionalmente han utilizado juegos interactivos digitales y les gustaría que se diseñe un juego de aventuras con misiones basadas en acertijos del Patrimonio Cultural, también destacaron la importancia de un diseño atractivo, accesible y evaluativo, pero aún el 40% de los docentes no utilizan este tipo de juegos, además, los directivos reconocen que la infraestructura tecnológica es básica e insuficiente para integrar por completo los juegos interactivos digitales en el aula, sin embargo manifestaron el compromiso de la institución por modernizar las metodologías de aprendizaje, pues existe un interés en la innovación educativa.

### Conclusiones del diagnóstico causal

- El proceso de aprendizaje presenta debilidades pues está influenciado por metodologías tradicionales, las cuales impiden la motivación y participación activa de los estudiantes en actividades relacionadas con el Patrimonio Cultural, lo cual no favorece la asimilación de contenidos y coincide con los resultados obtenidos en la prueba pedagógica inicial, lo que evidenció la necesidad de transformar la práctica educativa.
- La gamificación es considerada como una estrategia innovadora por docentes y directivos, sin embargo, su implementación aún es limitada, pero la institución planea invertir en formación para los docentes; por lo que los directivos están dispuestos a implementar el diseño de un juego digital interactivo, si cumple con los objetivos institucionales, previo a la realización de pruebas piloto que permitan ajustar posibles errores antes de una adopción definitiva, esto evidenció el compromiso con la innovación educativa.
- Los estudiantes y docentes consideraron que los juegos interactivos digitales pueden ser útiles para el aprendizaje del Patrimonio Cultural, la infraestructura tecnológica actual de la institución no es adecuada para una implementación completa de estas herramientas educativas digitales, no obstante, los directivos están comprometidos en mejorar la infraestructura tecnológica.
- Los docentes y estudiantes muestran interés en emplear juegos interactivos relacionados al Patrimonio Cultural. Se prefiere juegos de aventuras que presenten desafíos basados en acertijos; al resaltar la importancia de diseños atractivos y accesibles que incluyan elementos evaluativos integrados en las misiones del juego. El 40% de los docentes aún no explora estas herramientas; lo que enfatiza la necesidad de una formación continua en el uso de tecnologías educativas.
- A pesar de las restricciones tecnológicas y la falta de experiencia en el uso de juegos interactivos digitales por parte de la institución educativa se mostró interés en actualizar sus enfoques pedagógicos para promover prácticas que impulsen el crecimiento integral de los estudiantes y estén alineadas siempre con los objetivos institucionales.



## CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1. Modelación y presentación de la propuesta

#### 3.1.1. Presentación

*Título:* Diseño de un Juego interactivo digital “Aventura Cultural Ecuador” con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural.

#### 3.1.2. Propósitos u objetivos generales y específicos

Diseñar un juego educativo interactivo digital, "Aventura Cultural Ecuador", con el uso de la gamificación, para contribuir al aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística del décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad.

#### 3.1.3. Fundamentación

En la fundamentación al momento de diseñar y usar el juego digital interactivo se considera tener en cuenta dos aspectos importantes:

Desde el punto de vista del fundamento tecnológico dentro de los recursos tecnológicos se utilizaron algunas plataformas como *Genially* que Díaz et al. (2022), mencionaron que:

Es una herramienta en línea que permite crear contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida. Por ende, el paradigma epistemológico de esta investigación radica en la innovación a través de la gamificación con esta herramienta, la cual, dentro de su catálogo de productos, tiene la gamificación; y, a su vez, dispone de un portafolio de plantillas, como, quizzes, juegos y escape romos. (p. 132)

La utilización de esta plataforma para el diseño del juego interactivo digital es adecuada, pues cuenta con diversas plantillas que se pueden usar fácilmente y permitirá mostrar al estudiante conceptos sobre el tema Patrimonio cultural, de manera lúdica y digital. En el diseño gráfico se utilizó *Photoshop* como herramienta de edición digital, para crear los personajes del juego, mientras que, en el diseño sonoro se empleó *Studio One*, un software de producción musical que permite grabar, mezclar y producir los sonidos de ambientación y la narrativa; por su parte, para las animaciones se utilizó *Adobe Character Animator*, que permite crear animaciones y en la edición de video se usó *DaVinci Resolve*.

En cuanto al fundamento psicológico, los juegos digitales interactivos hacen que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, pues ofrece la posibilidad de supervisar la información, explorar contenidos y resolver problemas, por lo cual son considerados como una fuente motivadora, aseveró Salinas Buri (2016). La gamificación facilita la adquisición de conocimientos, mediante la incorporación de mecánicas de juego y entornos lúdicos, con la finalidad de desarrollar sus habilidades, pues involucran al estudiante en dinámicas atractivas y claras, reafirmó Franco (2023). La interacción lúdica ayuda a los estudiantes a involucrarse en el proceso de aprendizaje de forma divertida mediante el juego.

A partir del enfoque del fundamento pedagógico, la utilización adecuada de juegos interactivos digitales en el aula, facilitan la comprensión de los contenidos propios de una asignatura de forma creativa, lúdica e interactiva y permiten lograr que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, criterio que sostuvo Cruz & Alvites (2023).

#### **3.1.4. Características de la propuesta**

En la investigación se asumen las características de los juegos digitales interactivos planteadas en el criterio de Temochi (2022) quien se centró en un entorno motivador y el alcance de los objetivos, este autor expuso que los juegos digitales interactivos, facilitan aprendizajes múltiples, promueven la interacción social, la inmersión en la cultura digital, los estudiantes pueden intentar varias veces el juego, replantear estrategias, hacer ajustes en sus hipótesis y trabajar en equipo.

Elementos de diseño; los cuales deben ser propios de los juegos y adaptados al contexto educativo.

#### **3.1.5. Estructura**

##### *a. Tipo de propuesta*

Diseño de un juego interactivo digital “Aventura Cultural Ecuador” con el uso de la gamificación

##### *b. Estructura del diseño del juego*

El juego interactivo digital se ha estructurado a partir del referente que se asumió de Archuby (2020) quien planteó cinco componentes o elementos que son muy importantes en un juego digital interactivo como; los elementos artísticos, interfaz, historia, mecánicas y jugabilidad.

- *Elementos artísticos*

Son todos los elementos visuales y sonoros que hacen que el juego sea atractivo.

- Visuales: Corresponde a todos los gráficos representativos al tema estudiado, colores y tipografía, los cuales fueron escogidos de tal forma que sean atractivos para personas de una edad entre 14 y 15 años, respectivamente.
- Sonoros: Incluye música de fondo, efectos sonoros, voces, que permiten reforzar la ambientación y el aprendizaje.

En la siguiente captura, como se puede ver en la Figura 8, se muestra los colores que fueron combinados de manera armónica; además, la tipografía que concuerda con la temática del juego.

### Figura 8

*Escena del juego con algunos de sus elementos artísticos*



- Interfaz: Se enfoca en la forma en como el estudiante va a interactuar con el juego y la distribución de los elementos en él.
- Diseño: La forma en cómo se incorporan los botones, como se puede apreciar en la Tabla 3, los menús y los objetos interactivos, de tal forma que sean claros, asequibles e intuitivos al estudiante.
- Simplicidad: La navegación es sencilla, con el fin de no causar frustración en el estudiante al momento de ejecutar el juego.

**Tabla 3**

*Botones de la interfaz del juego*

Botón	Nombre	Acción
	Jugar	Iniciar el Juego
	Salir	Salir del Juego
	Atrás	Regresar a escena anterior del juego
	Botón de mapa	Acceder a nivel de juego
	Código	Acceder a formulario de ingreso de palabra secreta
	Seguir	Continuar a la siguiente escena del juego
	Lápiz	Activar lápiz interactivo
	Clic interactivo	Mostrar elementos interactivos
	Sonido	Activar o desactivar audio de la escena

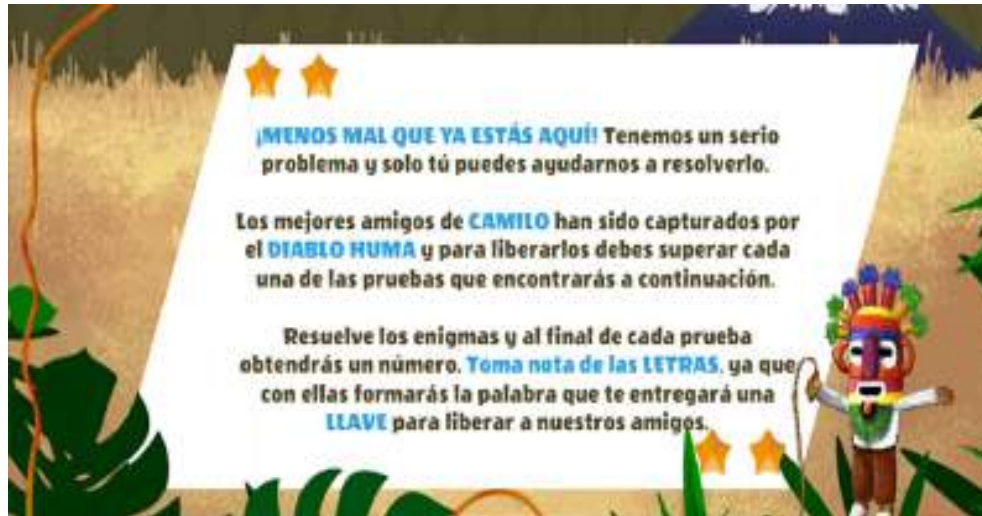
- *Historia*

Es la narración de acuerdo al contexto que da sentido a la experiencia del estudiante en el juego, como se puede ver en la Figura 9.

- Planteamiento: Explicación del propósito del juego, en el que el personaje principal, tiene que pasar varios retos para salvar a sus amigos.

**Figura 9**




*Escena en la que se describe el contexto de la historia y propósito del juego*






- Personajes: Personajes principales (protagonista y antagonista) y personajes secundarios, como se puede apreciar en la Tabla 4.

**Tabla 4**

*Personajes del juego*

Personaje	Nombre	Rol
	Camilo	Protagonista, encargado de enfrentar todas las pruebas para liberar a sus amigos.
	Diablo Huma	Antagonista, personaje del Inti Raymi, que es una celebración indígena del Ecuador. Este personaje es el que aprisiona a los amigos de Camilo en distintas regiones del Ecuador.
	Alicia	Personaje secundario, amiga de Camilo aprisionada por el Diablo Huma en la región amazónica del Ecuador.

Personaje	Nombre	Rol
	Dolores	Personaje secundario, amiga de Camilo aprisionada por el Diablo Huma en la región sierra del Ecuador.
	Emily	Personaje secundario, amiga de Camilo aprisionada por el Diablo Huma en la región costa del Ecuador.
	Germán	Personaje secundario, amigo de Camilo aprisionado por el Diablo Huma en la región insular del Ecuador.

- Narrativa: Trama que va evolucionando de acuerdo al avance del jugador, lo cual es muy importante para motivar al estudiante a completar el juego.
- Objetivo: Completar los retos en relación con el tema Patrimonio Cultural, como se puede ver en la Figura 10.

**Figura 10**

*Mapa interactivo con los retos completados*








- *Mecánicas*

Se refiere a las reglas y la mecánica dentro del juego.

- Retos: Minijuegos que abarcan dinámicas como minijuegos de preguntas y respuestas, sopa de letras y completar palabras.
- Recompensas: Insignias y palabras claves que permiten desbloquear cada nivel, como aparece en la Tabla 5.
- Retroalimentación: Se refiere a las diferentes notificaciones visuales o sonoras, que aparecerán cada vez que el estudiante complete o cometa un error en el juego.

**Tabla 5**

*Insignias y recompensas del juego*

Insignias y recompensas	Nombre	Valor
	Moneda de oro	Permite reclamar la letra secreta que entrega el personaje secundario de Alicia.
	Estrella	Permite reclamar las letras secretas que entrega el personaje secundario de Dolores.
	Corazón	Permite reclamar las letras secretas que entrega el personaje secundario de Emily.
	Diamante	Permite reclamar las letras secretas que entrega el personaje secundario de Germán.
	Llave	Permite ir la escena para liberar a los amigos de Camilo.

- *Jugabilidad*

Es la experiencia que el estudiante tendrá al interactuar con el juego.

- Interacción: El estudiante jugará resolviendo problemas y la interacción será mediante el *mouse* y el teclado.
- Engagement: Se refiere a los distintos elementos que van a mantener la atención del jugador como gráficos, sonidos, retos y recompensas.
- Aprendizaje lúdico: Integrar el contenido educativo con la mecánica de juego de forma divertida y natural.

### **3.1.6. Exigencias, requisitos, condiciones y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance**

El juego interactivo digital que se ha diseñado, debe cumplir con diversas, exigencias, requisitos, condiciones y criterios, con la finalidad de que cumpla el propósito pedagógico del tema Patrimonio Cultural en la asignatura de Educación Cultural y Artística. A continuación, se desglosan los aspectos clave:

#### **I. Exigencias pedagógicas**

Las exigencias pedagógicas para el juego digital educativo propuesto son muy valiosas, pues de esta manera se convertirá en una herramienta poderosa con el propósito de enriquecer el proceso de aprendizaje, al ofrecer una experiencia significativa y motivadora para los estudiantes.

El diseño del juego está alineado con los objetivos del aprendizaje, lo cual permite su evaluación.

El contenido del juego se vincula con el tema Patrimonio Cultural, que se imparte en la asignatura de Educación Cultural y Artística y respeta las competencias y los estándares que se establecen en el currículo. Es muy importante que el contenido sea preciso y actualizado, de esta manera se asegura que la información presentada sea pertinente y de calidad.

Promueve habilidades cognitivas que se basan en el análisis, síntesis, resolución de problemas; y habilidades socioemocionales, las cuales se enfocan en el trabajo en equipo, la perseverancia y la autogestión.

Además, de ofrecer niveles de dificultad adaptados al ritmo de aprendizaje de cada estudiante; se incluyen elementos que hace que el estudiante se mantenga motivado y con la predisposición a la participación activa.

También es importante que el juego cuente con un mecanismo de evaluación de los estudiantes, lo cual permite que el docente identifique el progreso académico de los estudiantes; así como es

fundamental garantizar que el contenido del juego sea apropiado para un rango de edades, al respetar la privacidad y la seguridad de los datos de los estudiantes o usuarios del juego.

## II. Requisitos técnicos

Para el desarrollo del juego interactivo digital "Aventura Cultural Ecuador" se utiliza la plataforma *Genially*, por lo cual es importante considerar algunos requisitos técnicos que garanticen su funcionamiento óptimo:

Requisitos del navegador: El uso de versiones los más recientes posible de los navegadores web como *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Safari*, etc. Esto asegurará la compatibilidad y rendimiento adecuado de todas las funcionalidades interactivas, integradas en el juego.

Conexión a internet: Por lo que *Genially* es una plataforma en línea, es indispensable poseer una conexión a internet estable para las etapas de creación, edición, pero para visualizar los contenidos interactivos se lo puede realizar de manera *online* u *offline* (fuera de línea), pues la plataforma permite descargar el proyecto.

Dispositivos compatibles: El juego interactivo digital es accesible desde diversos dispositivos, como computadoras de escritorio, *laptops*, *tablets*, *smartphones*, otros. Sin embargo, para una mejor experiencia, se recomienda el uso de computadoras de escritorio o *laptops*.

Los dispositivos en los que se ejecutará el juego podrían disponer de distintos sistemas operativos como, *Windows*, *macOS*, *Linux* y *ChromeOS*.

Resolución de pantalla: Para una experiencia visual adecuada donde se aprecie los detalles gráficos del juego se recomienda una resolución de pantalla mínima de 1024x768 píxeles.

Recursos del sistema: Los juegos diseñados en *Genially* suele ser ligeros, pero para mantener una ejecución fluida, es recomendable que el dispositivo posea al con menos 2 GB de memoria RAM y un procesador moderno.

Accesibilidad: Cumplir estándares de accesibilidad para incluir a estudiantes con discapacidades (texto a voz).

## III. Condiciones

Es esencial para el diseño y desarrollo del juego interactivo digital que cumplan ciertas condiciones, con el objetivo de asegurar su calidad y pertinencia. A continuación, se detallan las principales algunas condiciones a tomar en cuenta:



Un diseño centrado en el usuario: Que ofrezca una experiencia intuitiva, atractiva, lo que facilita la interacción del usuario con el juego.

Contenido educativo relevante: Los contenidos abordados en el juego son precisos y alineados con el currículo educativo, además de que culturalmente es apropiado, pues refleja y respeta las diversidades culturales del Ecuador, especialmente por tratarse del tema de patrimonio cultural, se intenta promover una representación inclusiva del país.

Integración de elementos lúdicos: Debe mantenerse un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, de esta manera se asegura que los elementos lúdicos sean un complemento que refuercen los objetivos educativos.

Evaluación y retroalimentación: Se implementa objetos o interacciones que permiten la evaluación y retroalimentación de contenidos, de esta manera se podrá reforzar el aprendizaje y corregir errores.

Narrativa atractiva: Se utilizará una historia, personajes, escenarios que conecten a los estudiantes con el juego.

Progresión: Contar con niveles o desafíos, lo cual estimula al estudiante que desee avanzar y completar el juego.

Variación: Ofrecer una diversidad de actividades, que trate de evitar la monotonía del juego, lo que podría llevar a la desmotivación del estudiante.

#### **IV. Criterios de evaluación del impacto educativo**

Medición del aprendizaje: Se incorpora métodos para medir el progreso, desempeño y logros del estudiante.

Evaluación formativa y sumativa: Permitir actividades de evaluación dentro del juego.

Retroalimentación: Desplegar información constructiva inmediata sobre los errores y aciertos para reforzar el aprendizaje.

Transferencia del aprendizaje: Luego de la aplicación del juego, el estudiante podrá demostrar que las habilidades y los conocimientos adquiridos, los aplicará a situaciones de su vida diaria.

##### **3.1.7. Ejemplo**

En este apartado se muestran capturas en imágenes del juego, esto permite visualizar cómo funciona y cómo se implementarán sus mecánicas.

### Ejemplo de escenarios y mecánica del juego

En el escenario de inicio del juego, como se puede ver en la Figura 11, el estudiante debe hacer clic en el botón de jugar, el cual lo llevará a una escena instructiva, en la que se le describirá el contexto de la aventura y se le proporcionará las instrucciones para jugar, como se puede ver en la figura 12, luego el estudiante tendrá que hacer clic en el botón de seguir para ir a la escena del mapa interactivo.

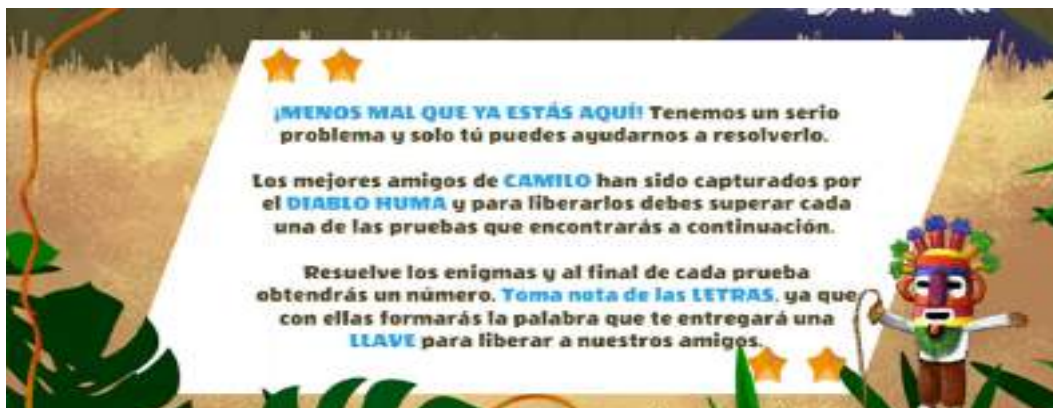
#### Figura 11

*Escena de inicio del juego*



#### Figura 12

*Escena instructiva del juego*



En la escena del mapa interactivo, como se puede ver en la Figura 13, el estudiante visualizará un mapa que debe recorrer; a medida que cumpla las pruebas enumeradas en el mapa, se desbloquearán los niveles siguientes, con el rescate de un amigo en cada nivel, lo que le proporcionará una recompensa y una palabra clave que le servirá para el reto final.

**Figura 13**

*Escena del mapa interactivo*



El estudiante hará clic en el número del mapa de la prueba activa de color azul, en este ejemplo es el número uno, lo que llevará a la primera aventura, como se puede ver en la Figura 14, la cual se escenifica en la región amazónica del Ecuador.

**Figura 14**

*Escena de exposición del primer tema académico*



En la escena de exposición del primer tema académico, el estudiante recibirá una charla que le proporcionará los conocimientos del tema tratado para poder cumplir con la primera prueba del juego. Al hacer clic en el botón prueba, lo llevará a la escena de la prueba, como se puede ver en la Figura 15:

**Figura 15**

*Escena de la primera prueba*



Esta prueba consiste en responder una trivía conformada por cuatro preguntas relacionadas al tema tratado. Si el estudiante se equivoca lo llevará a una escena de error, como se puede ver en la Figura 16, para regresar e intentar contestar la pregunta, el estudiante debe hacer clic en el botón volver.

**Figura 16**

*Escena de error de la primera prueba*



Cuando el estudiante complete la prueba automáticamente lo llevará a la escena de premiación del primer nivel, como se puede ver en la Figura 17, en la que recibirá una moneda de oro virtual y la primera letra clave.

**Figura 17**

*Escena de recompensa de la primera prueba*



Para desbloquear la segunda prueba, como se puede ver en la Figura 18, el estudiante debe escribir la primera letra clave que se le proporcionó en la escena anterior.

**Figura 18**

*Ventana de desbloqueo del segundo nivel*



Luego de escribir la palabra clave se podrá acceder en el mapa al siguiente nivel y realizar las siguientes pruebas. A continuación, se les presenta capturas de todas las pruebas del juego.

En la escena de la segunda prueba, como se puede ver en la Figura 19, el estudiante tendrá que encontrar varias palabras en relación al tema en una sopa de letras.

**Figura 19**

*Escena de la segunda prueba*



En la escena de la tercera prueba, como se puede ver en la Figura 20, el estudiante tendrá que responder varias preguntas en relación al tema, e identificar la respuesta correcta en una serie de imágenes.

**Figura 20**

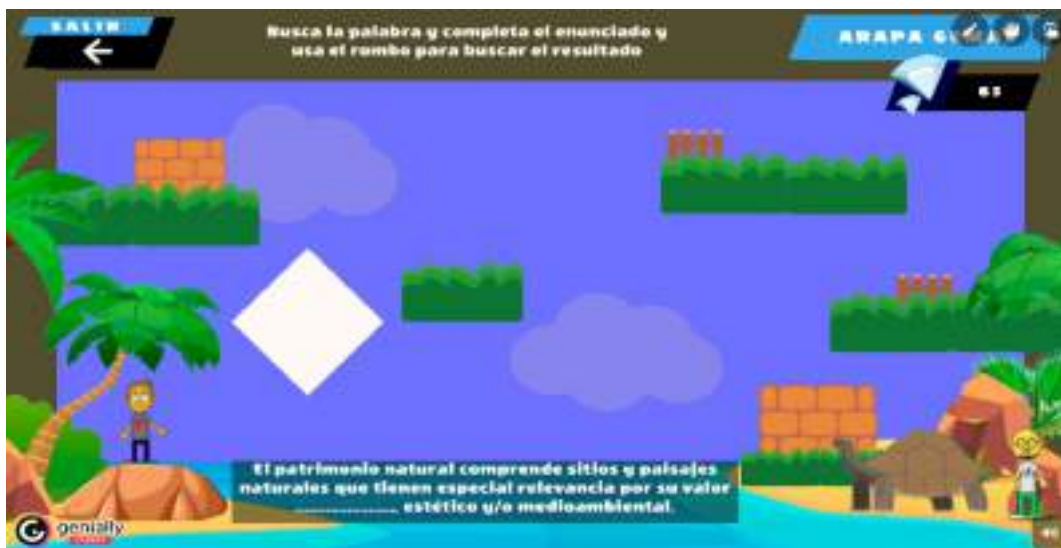
*Escena de la tercera prueba*



En la escena de la cuarta prueba, como se puede ver en la Figura 21, el estudiante tendrá que completar un enunciado, para lo cual tendrá que buscar con un rombo interactivo la palabra correcta que está escondida en la escena y allí poder subir de nivel.

### Figura 21

*Escena de la cuarta prueba*



En la escena de la última prueba, como se puede ver en la Figura 22, el estudiante tendrá que responder varias preguntas en relación con los contenidos de los niveles anteriores, de esta manera podrá cruzar el puente y conseguir la llave que libera a sus amigos.

Figura 22

*Escena de la última prueba*



Luego de encontrar la llave, como se puede ver en la Figura 23, el estudiante podrá liberar a sus amigos, para lo cual en el mapa interactivo hará clic en la cerradura y lo llevará a la escena de liberación, como se puede ver en la Figura 24.

Figura 23

*Escena de encuentro de llaves*



Figura 24

*Escena de liberación*



En la escena de liberación el estudiante deberá introducir un código, el cual será una palabra que se formará con las letras recopiladas en las pruebas anteriores. Si escribe bien la palabra, sus amigos serán liberados y de esta forma terminará exitosamente el juego, como se puede ver en la Figura 25.

Figura 25

*Escena final del juego*



### 3.1.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación

El juego se aplicará en clases, pues la asignatura de Educación Cultural y Artística, de acuerdo al currículo nacional, cuenta con dos horas de 40 minutos cada una, después de que el docente explique el tema de Patrimonio Cultural, en el décimo grado, con la finalidad de consolidar el conocimiento; se podrá realizar el juego.

El juego será implementado de forma *online*, pues la institución cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para su realización en esta modalidad; y respecto a la evaluación el estudiante será evaluado, mediante un cuestionario de opción múltiple que se insertará en el juego, en el que, al finalizarlo deberán responder el cuestionario y mediante el resultado que se obtendrá, se comprobará el conocimiento aprendido por los estudiantes. Además, en la clase en el tema referido a Patrimonio cultural, se empleará una evaluación mediante preguntas orales y escritas, pertinentes al contenido del tema. Durante la aplicación del juego, el docente proporcionará a los estudiantes una retroalimentación formativa, en la que responderá a las preguntas que puedan surgir y aclarar sus inquietudes.

### 3.1.9. Recursos

Los recursos tecnológicos necesarios para la implementación del juego son los siguientes:

- Acceso de conexión a internet
- Dispositivos móviles (celular o *Tablet*)
- Dispositivos tecnológicos (Computador)
- Navegador actualizado
- Software para crear contenidos interactivos (*Genially*)
- Sistema operativo *Android Windows, Linux, macOS*.
- Dispositivos de sonido
- Interfaz multimedia.

### 3.1.10. Beneficiarios

La propuesta va dirigida a los docentes del área de Educación Cultural y Artística y estudiantes de décimo grado, de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Centebad.

### 3.1.11. Cierre

El diseño del juego educativo digital "Aventura Cultural Ecuador" se presenta como una herramienta pedagógica innovadora, efectiva para contribuir al proceso de aprendizaje del tema del Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística; pues se han integrado los elementos de la gamificación y de la tecnología, mediante el juego interactivo digital; el juego no solo facilitará la apropiación de conocimientos sobre el tema tratado, sino que también motivará a los estudiantes a que se involucren de manera activa en las clases impartidas.

En términos de aprendizaje, la propuesta permitirá, que los estudiantes exploren la temática del Patrimonio Cultural ecuatoriano de forma interactiva; pues mediante la combinación de desafíos, narrativa, retroalimentación de la clase, se construye el conocimiento, el pensamiento crítico del estudiante y la conexión con la identidad cultural que le rodea.

La perspectiva del juego, la incorporación de objetos interactivos, la resolución de retos o pruebas, la exploración de varios escenarios virtuales y la obtención recompensas, fortalece la experiencia lúdica, al tratar, en lo posible, de no descuidar los objetivos educativos de la propuesta. Además, la interactividad y la narrativa atractiva del juego convierte al proceso de aprendizaje en una aventura, en la que cada nivel superado va a representar un avance en la construcción del conocimiento del estudiante.

La propuesta se alinea con el currículo educativo actual, mediante su inserción en la asignatura Educación Cultural y Artística, pues aborda de manera integral el tema del Patrimonio Cultural como el eje central de estudio; lo cual no solo facilitará la enseñanza, sino; además, brindará a los docentes una herramienta pedagógica innovadora que dinamizará sus clases; potenciará la participación estudiantil; la construcción del conocimiento y su posterior aprendizaje.

### 3.2. Valoración de la propuesta

A continuación, se declara el procedimiento a seguir en la utilización del método criterio de especialistas y usuarios para la valoración de la propuesta.

- *Determinar los requisitos exigidos para ser utilizados como especialistas y usuarios.*

Los especialistas son profesionales competentes para el fin que se investiga, pues sus opiniones son válidas; mientras que los usuarios se convierten en los beneficiarios directos de la propuesta, que por demás estarán o están responsabilizados con su futura aplicación.

- *Determinar la posible muestra de los especialistas y usuarios para evaluar la factibilidad de la propuesta.*

En la investigación para evaluar la factibilidad de la propuesta se seleccionaron los siguientes criterios para determinar la muestra de especialistas:

- Grado académico y/o científico en pedagogía entornos digitales.
- Grado académico y/o científico en ciencias de la educación.
- Grado académico y/o científico en Ciencias Experimentales – Informática y experiencia profesional en software y gamificación.

Usuarios:

- Experiencia profesional en pedagogía en el área de educación cultural y artística.
- *Determinar la cantidad de especialistas y usuarios que se van a elegir, a partir de los ya determinados en la muestra y según el propósito de la investigación.*

De acuerdo al propósito de la investigación y a los criterios establecidos se seleccionaron un total de diez personas, cinco especialistas y cinco usuarios. Tres especialistas, son graduados en Pedagogía Entornos Digitales, con 15 años de experiencia, un especialista es graduado en Ciencias de la Educación, con 25 años de experiencia en el ámbito educativo y en investigación; y un especialista es graduado en Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, con 10 años de experiencia en software y gamificación; mientras que, por su parte los cinco usuarios, son los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística, en niveles de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado.

- *Elaboración del instrumento de encuesta a los especialistas y usuarios, a partir de los elementos que conforma la estructura de la propuesta.*

El instrumento escogido para la valoración de la propuesta fue el cuestionario de encuesta (Anexo 15), que permitió a especialistas y usuarios emitir su criterio sobre la propuesta de diseño del juego interactivo digital, con el uso de la gamificación, mediante una calificación del uno al cinco, en los once aspectos esenciales de la propuesta.

- *Aplicación del instrumento para la recolección de los criterios emitidos por los especialistas y usuarios.*

Al momento de aplicar el instrumento para la recolección de los criterios emitidos por los especialistas y usuarios, se informó cómo debían calificar los aspectos de la propuesta, al indicar la escala y su equivalencia.

- Muy adecuado (5): Si está totalmente conforme con lo que se propone.
  - Bastante adecuado (4): Si está conforme, pero considera que existen elementos que pueden ser mejorados.
  - Adecuado (3): Si está conforme, pero a la vez tiene inseguridad con lo propuesto.
  - Poco adecuado (2): Si está poco conforme con lo que se propone.
  - Inadecuado (1): Si está totalmente inconforme con lo que se propone.
- *Envío del instrumento con los requerimientos metodológicos necesarios para la valoración de la propuesta y el documento contentivo de la propuesta.*

Se envió el documento contentivo de la propuesta y el instrumento, junto con la metodología necesaria para valorar la propuesta, con la finalidad de que los especialistas y usuarios realizaran una evaluación precisa, de acuerdo a la información proporcionada.

- *Recogida de los criterios, a partir de la información que reveló el instrumento aplicado.*

Después de aplicar el instrumento, fueron recopilados los criterios emitidos por los especialistas y usuarios, para posteriormente ser analizada e identificar aspectos relevantes y posibles áreas de mejora en la propuesta.

- *Procesamiento del informe.*

La información obtenida mediante el instrumento, fue analizada y se obtuvieron los resultados con respecto a la valoración de la propuesta por parte de especialistas y usuarios, los cuales se representaron mediante gráficos, además también se pudo identificar fortalezas y áreas de mejora, lo que sirvió como base para la toma de decisiones en su perfección.

### **3.2.1. Valoración por criterio de especialista y usuarios de la propuesta**

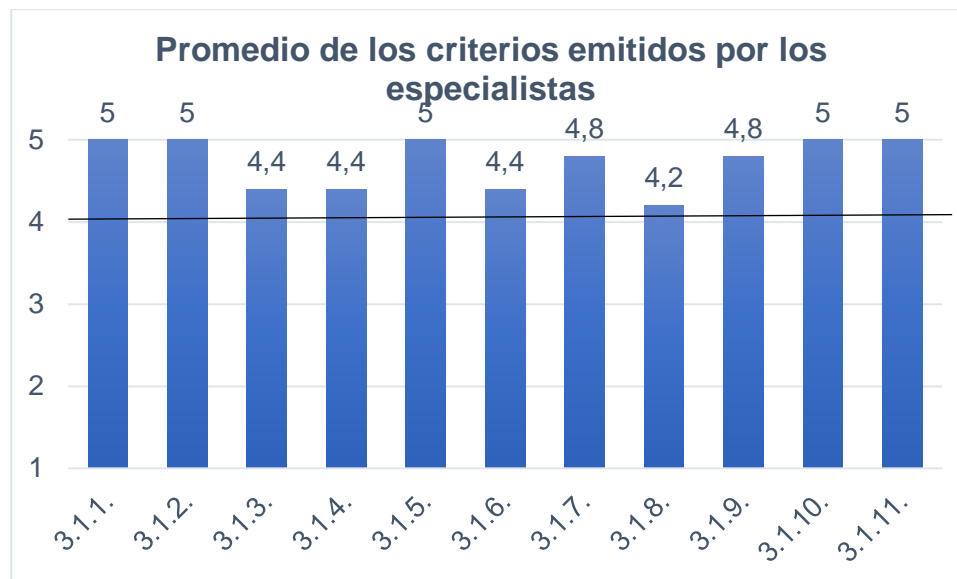
Mediante la valoración por criterio de especialista y usuarios de la propuesta, se pudo identificar fortalezas y áreas de mejora en el diseño de un juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística.

Los resultados que se alcanzaron por los especialistas (Anexo 16) con la aplicación del cuestionario permitió valorar el diseño del juego interactivo digital en el proceso de aprendizaje del tema propuesto; respecto a la valoración realizada por los especialistas, se constató, como se observa en

la Figura 26, que: el 100% de los especialistas sostuvo un criterio evaluado entre Bastante adecuado y Muy adecuado, de todos los aspectos de la propuesta; además, respecto a los aspectos el 100% evalúa de Muy adecuado los aspectos referidos a: presentación (3.1.1); propósitos u objetivos generales y específicos (3.1.2); estructura (3.1.5); beneficiarios (3.1.10) y cierre (3.1.11).

**Figura 26**

*Gráfica que representa el criterio emitido por los especialistas sobre los aspectos de la propuesta*



Además, se constató que, el aspecto referido a las formas de aplicación, implementación y evaluación (3.1.8) alcanzó un promedio menor de 4,2; en la escala de Bastante adecuado; lo cual sugiere perfeccionar esta área de mejora en la propuesta.

Mientras que, los demás aspectos oscilaron en la escala de Bastante adecuado también; y estuvieron entre 4,4 y 4,8; respectivamente, referidos a: fundamentación (3.1.3); características de la propuesta (3.1.4); exigencias requisitos, condiciones y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance (3.1.6); ejemplo (3.1.7) y recursos (3.1.9).

De acuerdo a las fortalezas es relevante destacar que, el 100% de los especialistas indicaron que la propuesta muestra una clara presentación del juego y los objetivos están definidos claramente y alineados con el uso de la gamificación para el aprendizaje del tema patrimonio Cultural; además, el 80% mencionó que:

- las características promueven la motivación, el aprendizaje activo y la interacción social, mediante el uso de la gamificación,
- la estructura del diseño de juego es clara y bien organizada, con mecánicas, narrativa, interfaz y elementos artísticos bien integrados;
- se identificó y detalló de forma clara el público objetivo.
- los recursos son necesarios para la implementación de la propuesta.
- la fundamentación está respaldada por una fundamentación tecnológica, psicológica y pedagógica bien argumentada.
- las capturas de pantalla permiten ilustrar el funcionamiento del juego, son claras y permiten entender el juego;

Mientras que, el 60% mencionó que, el juego resalta la importancia pedagógica, la cual refuerza la coherencia de la propuesta.

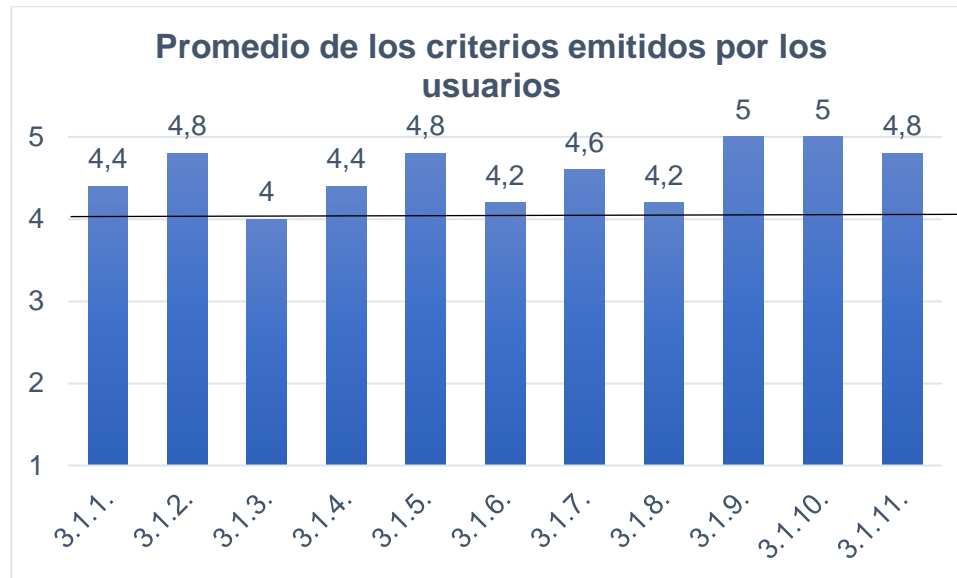
En relación a las áreas de mejora, expresaron aspectos de la propuesta que a su criterio requieren perfección, estos son:

- la evaluación, podría realizarse aplicando una mayor variedad de instrumentos, con el fin de asegurar una comprensión más completa del aprendizaje de los estudiantes, lo expresó el 40%.
- la retroalimentación formativa, se podría detallar con más precisión cómo durante el juego se podría realizar para mejorar el aprendizaje, elemento que lo sostuvo el 20%.

Con respecto a los resultados alcanzados por los usuarios (Anexo 17) en el cuestionario de encuesta se observó que, existe un criterio similar con respecto a los especialistas, en cuanto a la evaluación otorgada, según la escala entre Bastante adecuado y Muy adecuado, por el 100% de los usuarios de todos los aspectos de la propuesta; como se puede ver en la Figura 27.

**Figura 27**

*Gráfica que representa el criterio emitido por los usuarios sobre los aspectos de la propuesta*



Es de destacar que, los aspectos referidos a los recursos (3.1.9) y beneficiarios (3.1.10) fueron evaluados de Muy adecuado por el 100% de los usuarios; mientras que, los aspectos referidos a: presentación (3.1.1); propósitos u objetivos generales y específicos (3.1.2); características de la propuesta (3.1.4); estructura (3.1.5); ejemplo (3.1.7) y cierre (3.1.11) se evaluaron de Bastante adecuado, con un promedio que osciló entre 4,4 y 4,8; respectivamente.

Se reveló que, los tres aspectos que fueron evaluados con un promedio entre 4 y 4,2, de la escala de Bastante adecuado son los referidos a: fundamentación (3.1.3); exigencias requisitos, condiciones y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance (3.1.6) y formas de aplicación, implementación y evaluación (3.1.8); siendo este último aspecto, un punto de coincidencia con respecto al criterio emitido por los especialistas.

Es pertinente destacar que el 100% de los usuarios expresaron fortalezas, al respecto, estas se centraron respecto a:

- el 100% expresó que los recursos necesarios, pues para la implementación del juego se presentan de forma detallada, son accesibles y adecuados para el contexto educativo.

- el 80%, mencionó que, los propósitos y objetivos están bien definidos y alineados con el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural, lo cual garantiza su utilidad en el aula y la estructura del juego presenta una buena organización pues cuenta con elementos visuales, sonoros y mecánicas, que promueven la interacción y el aprendizaje lúdico, lo que facilita su comprensión y aplicación.
- el 60%, indicó que, el ejemplo proporcionado por medio de imágenes y explicaciones claras, permite una visualización de cómo funcionará el juego en el aula, lo que facilita su comprensión. Además, enfatizó que, la propuesta muestra a la gamificación como una estrategia de aprendizaje, lo que permite captar el interés de los estudiantes y que, los beneficiarios aseguran su aplicabilidad, pues se dirige específicamente a docentes y estudiantes.
- el 40%, manifestó que, el cierre, expone que se refuerza la importancia del juego en el aprendizaje y su contribución en el desarrollo de competencias culturales y tecnológicas.

Con respecto a las áreas de mejora, los usuarios expresaron dos aspectos fundamentalmente, los cuales son:

- la evaluación formativa; la cual podría ser complementada con la retroalimentación, por el 80%.
- que el aprendizaje no dependa exclusivamente de la gamificación; por el 40%.

### ***Reflexión final de la valoración de la propuesta***

En resumen, según los criterios de especialistas y usuarios, el 100% de la muestra que se seleccionó, evaluó los aspectos de la propuesta en un rango que osciló entre Bastante adecuado y Muy adecuado; así como se emitió un criterio muy favorable con variadas fortalezas y las áreas de mejora fueron pertinentes y se tuvieron en cuenta para su perfección; las cuales requirieron del ajuste de dos de los aspectos: exigencias requisitos, condiciones y criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance (3.1.6.); y formas de aplicación, implementación y evaluación (3.1.8.).

Además, cabe mencionar algunas sugerencias, emitidas por especialistas y usuarios sobre la propuesta; las cuales constituyen recomendaciones para futuras investigaciones, en torno al uso de la gamificación en el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural; estas resultaron ser:



- la accesibilidad para estudiantes con necesidades educativas especiales, por medio de la inclusión de más elementos, como herramientas de texto a voz o ajustes visuales.
- la evaluación del impacto educativo a largo plazo y como prueba piloto.



## CONCLUSIONES

Los referentes teóricos que sustentan el aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística se asumieron, a partir del criterio que se centró en que el profesor debe aprovechar las enormes potencialidades que brindan los valores del entorno cultural del estudiante, como vía más efectiva para que se logre una creativa enseñanza, asimilación y disfrute de cada una de las manifestaciones artísticas que promueve en sus estudiantes; además de asumir un referente respecto al uso de la gamificación, considerada como una estrategia alternativa, en la que se emplean elementos de juego en el contexto educativo; así como, también, el referente teórico sobre el juego interactivo digital; el cual se asume como un software interactivo con mecánicas y tareas especializadas que pueden ser jugadas por una o más personas al mismo tiempo y que su implementación requiere de artefactos tecnológicos y de una propuesta didáctica que influye en el aprendizaje y en la mejora del rendimiento académico, dando como resultado la construcción del conocimiento.

Las características del proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística en los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Particular Centebad se enfatizan por poseer debilidades, en las que está influenciado por metodologías tradicionales; las cuales limitan la motivación, la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje del tema de estudio; por otro lado, aun cuando es reconocida la gamificación por docentes y directivos como una tecnología innovadora en la educación y existe disposición para su implementación es limitado su uso en las clases, pues requieren de una preparación previa y de una infraestructura adecuada; por otra parte se comprobó que existe interés de los estudiantes para aprender en la asignatura apoyado en esta tecnología; a pesar de constituir un desafío para los docentes, pues el 40% de los entrevistados no las utilizan.

Las características que se diseñan para un juego interactivo digital con el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en la asignatura Educación Cultural y Artística, incluyen varios elementos visuales y sonoros que llaman la atención, poseen una interfaz intuitiva, además de una narrativa envolvente con la inclusión de personajes y retos, la mecánica del juego, está basada en minijuegos y recompensas, por lo que su jugabilidad contribuye a la interacción, resolución de problemas y motiva al estudiante a terminar el juego; mientras aprende



sobre el tema. Además, su accesibilidad, a partir de múltiples dispositivos, hace que la retroalimentación sea inmediata y se alinea con los contenidos del currículo educativo.

La propuesta del juego interactivo digital para el aprendizaje del tema Patrimonio Cultural en estudiantes de décimo grado se valoró por el método de criterio de especialistas y usuarios, los cuales la evaluaron en el 100% con un criterio, que osciló, entre Muy adecuado y bastante adecuado, en todos sus aspectos que la conforman; fue valorada; además, a partir de las fortalezas que brinda; entre las que se destacaron la claridad en los objetivos, la estructura organizada y la integración efectiva de la gamificación para motivar el aprendizaje y sostuvieron entre las áreas de mejora incluir algunas sugerencias en la evaluación y en la retroalimentación del juego; aspectos que fueron posible perfeccionar en la propuesta que se diseñó.



## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda como parte de la continuidad de la investigación que se aplique la propuesta de diseño del juego interactivo digital en el aula, siempre y cuando se reciba una formación en competencias digitales, la cual permitirá el uso de la gamificación; según los objetivos del currículo y a partir, de un diagnóstico a los estudiantes, de modo que posibilitará ser adaptada y utilizada, al tener en cuenta las características y necesidades de los estudiantes, en otros cursos académicos.
2. Se recomienda, además; para futuras investigaciones incluir herramientas de accesibilidad, que garanticen la participación de estudiantes con necesidades educativas especiales, como una función de texto a voz, ajustes de los parámetros visuales y distintas opciones de navegación que faciliten y simplifiquen el uso del juego para este tipo de usuarios; así como, también, que se realice un seguimiento de manera continua para medir el impacto del juego en el proceso de aprendizaje, para lo cual inicialmente se implemente como prueba piloto y así poder recopilar datos sobre su efectividad en el desarrollo de las competencias y la apropiación del conocimiento de los estudiantes.



### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, A. y Manrique, M. (2019). *Estrategias lúdico-pedagógicas para fomentar el respeto de normas-instrucciones en niños preescolares*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <https://goo.su/B0rQX>
- Acosta, C. (2023). Sustentos teórico-metodológicos de la Educación Artística. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 8(3), 97-113. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8i3.6002>
- Aguado, P. y Sendra, F. (2023). Gamificación: conceptos básicos y aplicaciones en Radiología. *Radiología*, 65(2), 122-132. <https://doi.org/10.1016/j.rx.2022.10.002>
- Alba, R. y Ladino, P. (2010). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar la actitud de tolerancia entre estudiantes del curso 404 del colegio Antonio Nariño, jornada nocturna*. [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. <https://goo.su/9L79L>
- Alcalde, J. C. y Tarrillo, D. F. (2020). *Percepción sobre el uso de juegos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en Educación Primaria, Chiclayo, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Claudio Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60597>
- Álvarez, Á. (2020). *Gamificación como estrategia de aprendizaje de la neuroeducación para la asignatura de Educación Cultural y Artística*. [Tesis de Maestría. Universidad Técnica de Cotopaxi]. <https://goo.su/0c63q>
- Alvear, L. F. y Satán, M. I. (2021). *Los juegos digitales infantiles en el proceso de las nociones matemáticas de los niños de 3 años del centro de educación inicial Benjamin Franklin ubicado en la ciudad de Riobamba en las calles Mariana de Jesús y Luz Elisa Borja período octubre 2020-marzo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Universidad Nacional del Chimborazo]. <https://goo.su/mUu1b>
- Amaya, N., Torres, M. L. y Plata, K. R. (2024). Análisis de una experiencia de aprendizaje basada en juegos digitales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 26, 1-15. <https://doi.org/10.24320/redie.2024.26.e08.5031>
- Amezcu, T. y Amezcu, P. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula. Gamificación en Iberoamérica. En Á. Torres y L. Romero (Edits.). Universidad Politécnica Saleciana. <https://goo.su/wUAq>



- Andrade, A. M. (2023). *Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo. 2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. <https://goo.su/RIZg1Dn>
- Archuby, F. H. (2020). *Metodologas de diseno y desarrollo para la creacion de juegos serios digitales*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Plata]. <https://goo.su/Iyp5>
- Asamblea Nacional. (2022). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial Suplemento 417 31 de Marzo de 2011. <https://goo.su/AhIYS1>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera ed.). Colombia: Pearson. <https://goo.su/uU2Wrp>
- Cáceres, E. (2020). *Pasos hacia una revolución en la enseñanza del derecho en el sistema romano-germánico, tomo 4, versión electrónica: Vol. Tomo 4* (Primera ed.). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://goo.su/1FA0Vh>
- Castellano, J. M., Brito, J. C. y Fajardo, Á. B. (2017). El patrimonio educativo en Ecuador. *VII simposio virtual Internacional Valor y Sugestión del Patrimonio Artístico y Cultural* (pp. 456 - 463). Cañar, Ecuador: Universidad Nacional de Educación. <https://goo.su/1mxNJ0>
- Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque. Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 244-262. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.244-262>
- Colman, F. (2021). Patrimonio cultural y su didáctica. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 2(1), 5–24. <https://doi.org/https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/14>
- Congreso Nacional. (2023). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Ley No. 100. en Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003. <https://goo.su/stxT>
- Constitución de la República del Ecuador [Const.]. (2008). *Artículo 28 [Elementos Constitutivos del Estado]*. Registro Oficial 449 20 de octubre de 2008. <https://goo.su/YKMVM>
- Cruz, W. y Alvites, C. (2023). Juegos interactivos como estrategia para motivar el aprendizaje de las matemáticas: Perspectivas de los estudiantes. *Digital Publisher*, 8(3), 297-308. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1593> <https://goo.su/RNDA>
- Díaz García, A., González Herrera, S., Santiago Roque, I., Hernández Lozano, M. y Soto Ojeda, G. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos

- de aprendizaje en la Educación Superior. *Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 5(10), 129-139. <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/download/197/114>
- Domínguez, L. D., Crespo, S. L., González, K. F. y Martínez, R. (2024). Innovación Educativa con Genially: Estrategia de Gamificación para Potenciar la Enseñanza de Educación Artística en un colegio público. *MQRInvestigar*, 8(1), 4747-4774. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.4747-4774>
- Espinoza, F., Rubio, C., Criollo, M. y Larrea, G. (2024). Los juegos didácticos en la formación de valores sociales y culturales. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), e42261-e42261. <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/261>
- EVE MUSEOS E INNOVACIÓN . (20 de Julio de 2023). *Enseñanza y Aprendizaje del Patrimonio Cultural*. EVE MUSEOS E INNOVACIÓN : <https://goo.su/TeVyM>
- Fernández, M. (1997). Las pruebas de evaluación curricular en el proceso de evaluación psicopedagógica. *Journal for the Study of Education and Development*, 20(79), 89-99. <https://doi.org/10.1174/021037097761396315>
- Fernández, M. C., López, M. Á., González, A. M. y Romero, R. (2024). La gamificación en la enseñanza del patrimonio cultural en el Grado en Turismo. *Revista Educativa HEKADEMOS*(36), 11-25. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/88/77>
- Franco, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(8), 844-852. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152386>
- Fuentes, I. (2021). Escenarios virtuales para el aprendizaje e investigación artística. *Revista Internacional de Aprendizaje*, 6(1), 157-165. <https://doi.org/10.18848/2575-5544/CGP/v06i01/157-165>
- Función ejecutiva. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial 254. <https://goo.su/1V4z1T>
- Ganchozo, D. V., Véliz, C. R., Paredes, L. K. y Pacheco, J. E. (2024). Aplicación de metodologías activas y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 9(5), 2495-2508. <https://goo.su/vH9Nhp>



- Gaona, M. A. y Barnuevo, X. A. (2022). *Gamificación como recurso pedagógico para el logro de las destrezas de aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica Particular de Loja]. <https://goo.su/HzxI3F>
- Garcés, S. (2023). *Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Je*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://goo.su/B19GBB>
- García, J. (2016). *Metodología de la investigación para Administradores* (Primera ed.). Ediciones de la U. <https://goo.su/UcHWpl>
- García, J. (2021). *Metodología de la investigación para administradores*. Ediciones de la U. <https://goo.su/q9vLa6>
- García, N. G., Castro, F. R., Tuárez, E. A., Rumiguano, D. M. y Manobanda, L. I. (2022). Sinéctica en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Educación Cultural y Artística en estudiantes de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6, 2897-2920. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.3743](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3743)
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gómez, J. L. (2022). *Análisis e interpretación de datos*. Universidad de Salazar. <https://goo.su/OV0G>
- Guzmán, M., Albornoz, E. y Alvarado, R. (2022). La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 96-102., 96-102. <https://goo.su/zj1mzbN>
- Hernández, G. y Hernández y. (2021). Reduccionismo y enfoque de sistemas: Dos enfoques complementarios. *Horizonte de la Ciencia*. *Horizonte de la ciencia*, 11(21), 73-80. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.896> <https://goo.su/dTuJX>
- Herrero, M., Torralba, A. y Del Moral, M. E. (2020). Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en Primaria y Secundaria.

- Enseñanza de las Ciencias*, 38(2), 103-109. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2806>  
<http://hdl.handle.net/10651/53585>
- Huarancca, E. (2020). *Aplicación del método dialéctico en el desarrollo de habilidades investigativas* (Vol. 48). 3Ciencias. <https://goo.su/0hn01Jh>
- Ibáñez, A. (2020). *Las TIC como aliadas. Competencia digital y últimas tendências em el uso educativo de apps patrimoniales em España. Cómo Educar em el Patrimonio. Guía práctica para el desarrollo de actividades de educación patrimonial*. <https://goo.su/ZHTA2>
- Ibáñez, A., Fontal, O. y Rivero, P. (2018). Educación patrimonial y TIC en España: marco normativo, variables estructurantes y programas referentes. *Arbor*, 194(788), a448. <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2008>
- Kanobel, M. C., Galli, M. G. y Chan, D. M. (2022). El uso de juegos digitales en las clases de Matemática: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 005212. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.12>
- LLivicura, L. (2023). *El patrimonio cultural y artístico desde la transdisciplinariedad para potenciar el aprendizaje activo en estudiantes de 1ro de BGU de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo"*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <https://goo.su/HFdNoL>
- Macías, E., López, J., Ramos, G. y Lozada, F. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 62-69. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.2603>
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. . Ediciones de la U. <https://goo.su/CIFP>
- Manterola, C., Hernández, M., Otzen, T., Espinoza, M. y Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. 41(1), 146-155. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>
- Marín, S. G., Vicent, N., Gillate, I. y Gómez, C. (2017). *Educación Patrimonial Inclusiva en OEPE: un estudio prospectivo: Inclusive Heritage education in SHEO: a prospective study*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. <https://goo.su/36f9u>



- Marín, V. (2015). Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 12(24), 1-4. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Mascarell, D. y Cardona, L. (2021). La educación artística como propuesta interdisciplinar para la acción educativa. El aula de infantil de 4 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 25(3), 340-363. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1511>
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://goo.su/wBQDs>
- Mesa, M., Guardo, M. y Vidaurreta, R. (2008). Distinciones entre criterio de expertos, especialistas y usuarios en la evaluación de un resultado científico. *Monografías. com*, 1-12. *Monografías. com*, 1-12. <https://goo.su/xdOvDVF>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Ministerio de Educación. <https://goo.su/2tNdbh>
- Molina, O. (2023). *Innovación tecnológica como herramienta para el aprendizaje significativo del área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de bachillerato*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://goo.su/TG4zGZR>
- Morales, J. A. y Cuenca, K. M. (2024). *Entorno virtual de aprendizaje gamificado para la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura educación cultural y artística de los estudiantes de noveno "d" colegio de bachillerato "nueve de octubre"*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. <https://goo.su/JoC7uUy>
- Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294. <https://goo.su/x4sTC>
- Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de desarrollo sostenible. Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. Naciones Unidas: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Ochoa, J. y Yunkor y. (2019). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta jurídica peruana*, 2(2). <https://goo.su/OUa3>
- Ochoa, J. y Yunkor y. (2022). Los estudios explicativos en el campo de las ciencias sociales. *Acta jurídica peruana* 4(1), 95-113. <https://goo.su/wYxemWZ>

- Oliva, A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Otero, A. (2018). Enfoques de investigación. Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico. *1*, 9-10. <https://goo.su/TwPw4>
- Pallasco, J. M. (2021). *Aula virtual de aprendizaje para la asignatura de Educación Cultural y Artística de quinto grado de la Unidad Educativa Santa Rosa*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Israel]. <https://goo.su/0sjz7G>
- Peña, T. (2022). Etapas del análisis de la información documental. *Interamericana de Bibliotecología*, 45(3), 7. <https://doi.org/10.17533/udea.rib.v45n3e340545>
- Quincha, M. (2022). *Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://goo.su/PDp4gUh>
- Ramos, K. (2024). *Dinamización del proceso de aprendizaje y mejoramiento de los intereses cognitivos en estudiantes de bachillerato*. [Tesis de Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://goo.su/oHirF2>
- Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J. y Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
- Rodríguez, M. A. y Ibarra, F. L. (2023). Estrategia pedagógica activa para el aprendizaje significativo de la asignatura educación cultural y artística. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1-1), 199-212. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1591>
- Rodríguez, M. y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rus, E. (13 de Marzo de 2024). *Tabulación de datos: Qué es, variables y ejemplos*. Retrieved 30 de Agosto de 2024, from Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/tabulacion-de-datos.html>
- Salido, P. V. (2021). La Educación Artística ante el reto de enseñar a aprender: un estudio de caso en la formación de docentes. *Arte, individuo y sociedad*, 33(4), 345-346. <https://doi.org/10.5209/aris.72439>

- Salinas Buri, J. (2016). *Aprendizaje basado en juegos digitales y la motivación de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. <https://goo.su/qvOS4u>
- Sánchez, K. O. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125-140. <https://goo.su/0vcAH>
- Sevilla, K. (2019). *Juegos interactivos para desarrollar la atención en niños y niñas con trastorno de déficit de atención*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Israel]. <https://goo.su/pfnkeX>
- Silva, E. C. (2023). *Prácticas y desafíos: juegos de alfabetización digital en la educación de personas jóvenes y adultas*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Empresa]. <https://goo.su/Yrj5N2>
- Temochi, J. (2022). *Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://goo.su/1pYCtqK>
- Tornella, S. (2020). *La inclusión de los videojuegos como herramienta educativa dentro de la gamificación*. [Tesis de maestría, Universidad de La Laguna]. <https://goo.su/5enB1>
- Ulloa, D. F. y Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931-944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Venturo, R., Espinoza, J. y Saavedra, L. (2024). Educación Patrimonial como Pilar de la Identidad Cultural: Una Revisión Bibliográfica. *Educación*, 30(2), e3289-e3289. <https://doi.org/10.33539/educacion.2024.v30n2.3289>
- Villanueva, J. (2022). *Metodología de la investigación*. Klik, Soluciones educativas. <https://goo.su/Qjr9a>
- Yunda, M. A. y Zambrano, W. A. (2023). Juegos interactivos en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años: Interactive games in language development in children 3 or 4 years old. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 1249-1261. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1520>



- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K. y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>
- Zambrano, M. A. y Cevallos, D. E. (2022). *Estrategias virtuales para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://goo.su/6uceJ>