

**Curso virtual gamificado como recurso para fortalecer la motivación en el aprendizaje de Educación Cultural y Artística**

**Gamified virtual course as a resource to strengthen motivation in Cultural and Artistic Education learning**

**William Oswaldo Portero-Sisa<sup>1</sup>**  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
woporteros@ube.edu.ec

**Gloria Jara-Arbelae<sup>2</sup>**  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
gjaraa@ube.edu.ec

**Xavier Oswaldo Yáñez-Cando<sup>3</sup>**  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
xoyanezc@ube.edu.ec

**[doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3127](https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3127)**

V10-N3 (may-jun) 2025, pp 148-164 | Recibido: 12 de enero del 2025 - Aceptado: 08 de marzo del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7410-7871>, Soy docente de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa PCEI Juan Francisco Montalvo, de la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua, soy licenciado en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Informática y Computación, actualmente estoy en el proceso de titulación de la Maestría de Educación en Entornos Digitales, en la Universidad Bolivariana del Ecuador.

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6879-1821>, Soy Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Cultura Física, actualmente estoy en el proceso de titulación en la Maestría en Educación en Entornos Digitales en la Universidad Bolivariana del Ecuador.

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3053-1959>, Actualmente docente autor de la asignatura de Educación en Entornos Digitales, Fundamentos Generales de las Ciencias de la Educación y docente de posgrado en el módulo de Fundamentos Pedagógicos de la Sociedad Red y Narrativas Digitales

### Cómo citar este artículo en norma APA:

Portero-Sisa, O., Jara-Arbelae, G., & Yáñez-Cando, X., (2025). Curso virtual gamificado como recurso para fortalecer la motivación en el aprendizaje de Educación Cultural y Artística, 593 Digital Publisher CEIT, 10(3), 148-164, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3127>

Descargar para Mendeley y Zotero

## RESUMEN

La gamificación es la creación de acciones prácticas para dinamizar las clases utilizando sus elementos basados en el juego. Este estudio se propuso diseñar un curso virtual gamificado utilizando recursos digitales disponibles a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con el fin de mejorar la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística entre estudiantes de nivel medio. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando metodologías cuantitativas y cualitativas, con un diseño transversal y un alcance descriptivo para evaluar el impacto de esta estrategia en los niveles de motivación intrínseca y el rendimiento académico de los alumnos de décimo año en la Escuela Básica Ismael Pérez Pazmiño, ubicada en el distrito O9D14, circuito 3, parroquia Sabanillas, cantón Pedro Carbo, provincia del Guayas, Ecuador. Se utilizaron métodos teóricos como el histórico-lógico, inductivo-deductivo, hipotético-deductivo y analítico-sintético, así como métodos empíricos que incluyeron análisis documental, encuestas y entrevistas; se aplicaron técnicas matemático-estadísticas para realizar un análisis descriptivo y comparativo, junto con un experimento pedagógico que evaluó la implementación del curso virtual. Los resultados destacaron la relevancia de la plataforma Moodle y la gamificación como recursos prácticos para estimular un aprendizaje significativo y desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes. La gamificación se presentó como una estrategia pedagógica efectiva que aumentó la motivación y garantizó un aprendizaje significativo en la Educación Cultural y Artística. La implementación de un curso virtual gamificado, demostró ser una herramienta poderosa para mejorar tanto su interés como su rendimiento académico en esta disciplina

**Palabras claves:** gamificación, motivación, entorno virtual de aprendizaje, educación artística

## ABSTRACT

Gamification is the creation of practical actions to dynamize classes using game-based elements. This study set out to design a gamified virtual course using digital resources available through a Virtual Learning Environment (VLE), in order to improve learning motivation in the subject of Cultural and Artistic Education among high school students. The research adopted a mixed approach, combining quantitative and qualitative methodologies, with a cross-sectional design and a descriptive scope to evaluate the impact of this strategy on the levels of intrinsic motivation and academic performance of tenth grade students in the Basic School Ismael Pérez Pazmiño, located in the district O9D14, circuit 3, parish Sabanillas, canton Pedro Carbo, province of Guayas, Ecuador. Theoretical methods such as historical-logical, inductive-deductive, hypothetical-deductive and analytical-synthetic were used, as well as empirical methods that included documentary analysis, surveys and interviews; mathematical-statistical techniques were applied to perform a descriptive and comparative analysis, together with a pedagogical experiment that evaluated the implementation of the virtual course. The results highlighted the relevance of the Moodle platform and gamification as practical resources to stimulate meaningful learning and develop cognitive skills in students. Gamification was presented as an effective pedagogical strategy that increased motivation and ensured meaningful learning in Cultural and Artistic Education. The implementation of a gamified virtual course, proved to be a powerful tool to improve both their interest and academic performance in this discipline.

**Keywords:** gamification, motivation, virtual learning environment, art education

## Introducción

El proceso educativo en el entorno virtual ha adquirido una gran relevancia al transformar la forma en que se imparte y se recibe la formación, no solo ha permitido superar las barreras geográficas, sino que también facilita el acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas interactivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje.

Es un ámbito donde los educadores pueden emplear técnicas innovadoras para activar la participación de los estudiantes, promover un aprendizaje mucho más dinámico y personalizado y explorar nuevas modalidades de enseñanza que impactan tanto en la adquisición de conocimientos y habilidades como en la motivación y el compromiso de los alumnos.

En este sentido, Córdoba y Ospina (2019) aseguran que frente a esta situación, lo fundamental es aprovechar las ventajas que brinda la tecnología y convertir estos nuevos entornos en espacios efectivos para el aprendizaje significativo.

En este contexto, la gamificación según Monserrate (2023), se presenta como una estrategia clave donde se emplea juegos o mecánicas de juego para beneficiar a los estudiantes, facilitando un aprendizaje que les ayude a construir conocimientos a través de las actividades propuestas por el juego. Al mismo tiempo, el docente enseña de manera entretenida, lo que motiva al estudiante a explorar y descubrir nuevas ideas integrando la tecnología y el juego para potenciar el proceso educativo.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada el funcionamiento de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para alcanzar de mejor manera algunos conocimientos, optimizar alguna habilidad, o bien recompensar acciones precisas (Ramírez et al., 2024). Esta metodología utiliza elementos de videojuegos y otras actividades recreativas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, incorporando

diversos componentes lúdicos que incrementan la motivación de los estudiantes.

De este modo, Martínez y Toscano (2021) aseguran que la gamificación potencia el aprender a aprender al integrar mecánicas y dinámicas lúdicas en entornos educativos, fomentando un aprendizaje activo; los estudiantes adquieren conocimientos y desarrollan habilidades esenciales, como la toma de decisiones y la resolución de problemas en contextos reales.

Entre los beneficios de la gamificación está la definición de objetivos precisos, la conversión del aprendizaje de habilidades y conocimientos en una experiencia lúdica, la presentación de desafíos específicos, el establecimiento de nuevas reglas de juego, la creación de una competencia estimulante, la enseñanza a los estudiantes sobre la importancia de seguir instrucciones y, finalmente, el uso del juego recreativo como herramienta para el aprendizaje.

Una gamificación bien diseñada transforma comportamientos, estimula la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo ya que, al convertir los errores en oportunidades de aprendizaje, los estudiantes pierden el miedo a equivocarse, lo que aumenta su motivación para explorar (Acedo, et al., 2022).

La motivación es de vital importancia para el aprendizaje de los educandos, porque constituye el punto de partir para aprender, crea el impulso de actuar y hace posible el aprendizaje (Soledispa, et al., 2020).

En este sentido, González et al. (2023) ratifican que la motivación es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que está estrechamente relacionada con la disposición y el interés del alumno por aprender; los factores motivacionales desempeñan un papel crucial en la organización y orientación de la conducta positiva del estudiante durante el proceso de aprendizaje, ya que la motivación ayuda a desarrollar sus habilidades, superar obstáculos y atender sus intereses.

Estudios de Justiniano y Cancino (2024), indican que en la última década la motivación determina el grado de interés por el aprendizaje ya que permite al sujeto establecerse metas a corto y largo plazo, influyendo el rol del educador, la autonomía, el contexto, los conocimientos, las experiencias previas y las estrategias con las que se aprende.

Para Santander y Schreiber (2022) la motivación es un elemento clave en el proceso de aprendizaje, ya que influye directamente en el rendimiento y en el estado psicoemocional de los estudiantes. Estos aspectos son fundamentales y determinantes en la educación y el desarrollo formativo.

Un entorno virtual bien diseñado puede potenciar la motivación de los estudiantes, generando un ciclo positivo que contribuye al éxito académico. El aprendizaje en línea presenta múltiples beneficios, entre los cuales destaca la capacidad de superar las limitaciones temporales y espaciales propias de la educación tradicional. Sin embargo, a pesar de estas ventajas, se han identificado diversos factores que son fundamentales para garantizar el éxito de los cursos en línea.

Es cierto que, las tecnologías digitales desempeñan un papel importante para el sistema educativo en el siglo XXI, contribuyen en la interacción de estudiantes y docentes. En particular, estas tecnologías digitales se ven beneficiadas por los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (Vera et al., 2022).

Este medio se vuelve aún más relevante con el masivo crecimiento del aprendizaje en línea en las instituciones de educación, lo que ha incrementado la demanda de implementar cursos online en entornos virtuales de aprendizaje (Pastor, et al., 2018). De ahí que, los encargados de agregar los recursos de aprendizaje en estos entornos son los docentes, quienes deben adaptarse a esta nueva realidad educativa y utilizar las herramientas digitales disponibles para mejorar la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.

Así, la integración efectiva de las tecnologías digitales no solo facilita la enseñanza, sino que también potencia el desarrollo académico y personal de los alumnos en un entorno cada vez más digitalizado.

La presente investigación surge para abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes del décimo año de Educación General Básica en la asignatura de Educación Cultural y Artística pues durante el ciclo anterior, se han observado estudiantes de bajo rendimiento académico, desinterés y desmotivación, así como otros factores que obstaculizan el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, es necesario explorar metodologías educativas que puedan revitalizar el interés y la participación de los estudiantes en la actividad docente educativa. La implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) basado en la gamificación se presenta como una solución innovadora que no solo busca mejorar el rendimiento escolar, sino también fomentar un compromiso más acertado con la materia.

Según Ordóñez et al. (2020), en Ecuador actualmente se están implementando políticas que facilitan la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo. Esto ha llevado a un aumento en la infraestructura, al equipamiento de laboratorios informáticos con software educativo y a la creación de aulas virtuales. Estas iniciativas son especialmente relevantes para esta investigación, ya que proporcionan el contexto necesario para aplicar un EVA que incorpore elementos lúdicos y motivadores.

Esta investigación no solo persigue mejorar los resultados académicos, sino también enriquecer el conocimiento cultural de los estudiantes, promoviendo su aprecio por las costumbres y tradiciones de las diversas regiones del país. Al integrar estos elementos en el proceso educativo, se espera que el aprendizaje se vuelva más dinámico y atractivo, generando así un mayor interés por la música, el teatro, la danza y el folclore cultural.

La gamificación en un EVA no solo contribuirá a formar estudiantes más acertados y participativos en su entorno social, sino que también facilitará un notable mejoramiento académico al implementar una nueva metodología digital. Por lo tanto, esta investigación es esencial para transformar la enseñanza de la Educación Cultural y Artística y responder a las necesidades actuales de los estudiantes.

De acuerdo con Gordillo et al. (2020) al nuevo currículo vigente desde 2016 ha introducido una propuesta curricular renovada en la educación ecuatoriana en la que la Educación Cultural y Artística ocupa un lugar apreciable en la oferta académica. En este contexto, las estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en esta materia se convierten en un aspecto de trascendental importancia para el desempeño docente.

La implementación del uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y la gamificación, se vuelve esencial para responder a las necesidades actuales de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Por lo que los docentes deben adaptar sus prácticas pedagógicas a estas nuevas exigencias curriculares para promover el interés por el aprendizaje de la cultura y las artes en los jóvenes.

La innovación en el ámbito educativo abre un abanico de oportunidades, como la incorporación de recursos digitales que faciliten una pedagogía adecuada mediante herramientas de apoyo que potencien la metacognición (Recio, et al., 2021). En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel crucial en el aprendizaje, ya que se adaptan de manera flexible a los tiempos y espacios del proceso educativo (Grand, 2017).

La temática de la Educación Artística abarca diversas dimensiones, incluyendo la sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa. Esta disciplina promueve el desarrollo de la inteligencia, así como del pensamiento creativo y visual, facilitando el descubrimiento de las posibilidades que surgen

tanto de la recepción como de la expresión cultural.

En ella, los estudiantes adquieren los mecanismos necesarios para potenciar sus capacidades artísticas, lo que impacta directamente en su formación integral; les permite acercarse al conocimiento y disfrute de las principales manifestaciones culturales y artísticas presentes en su entorno.

Para Consuegra, et al. (2022), la Educación Artística forma aptitudes específicas y desarrolla capacidades para percibir y comprender el arte en sus más variadas manifestaciones, posibilita la destreza necesaria para enjuiciar adecuadamente los valores estéticos de la realidad, la naturaleza, el cuerpo humano y de las obras artísticas. La Educación Artística se sitúa como una de las líneas esenciales de los programas de estudio, lo que favorece a la apropiación de conocimientos y valores humanos (Salido, 2021).

En la Escuela Básica Ismael Pérez Pazmiño distrito O9D14 circuito 3 Parroquia Sabanillas cantón Pedro Carbo, Provincia del Guayas, se ha observado que los estudiantes del décimo año de EGB, manifiestan una serie de desafíos que afectan su rendimiento académico y su motivación hacia el aprendizaje. Los resultados insatisfactorios en evaluaciones y tareas indican una posible falta de compromiso o comprensión de la materia, lo que se ve agravado por signos evidentes de desmotivación, como el aburrimiento y el desinterés en las actividades escolares.

También, se identificó un escaso interés por las clases poco dinámicas, lo que contribuye a una participación deficiente en el aula. A esto se suma un notable desconocimiento sobre las costumbres y tradiciones de las diversas regiones del país, lo cual limita su conexión con la identidad cultural local. Sin embargo, manifiestan interés por las culturas extranjeras, lo que debe aprovecharse como una oportunidad para reorientar la estrategia pedagógica que se tiene concebida.

De ahí que el objetivo de este estudio radica en proponer un curso virtual gamificado, aplicando recursos digitales existentes, a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), para mejorar la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

## Método

La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral del fenómeno estudiado (Hernández y Mendoza, 2018). El diseño de la investigación fue transversal, lo que permitió la recolección de datos en un único momento en el tiempo, facilitando así el análisis de la situación actual de los estudiantes del décimo año de EGB de la Escuela Básica Ismael Pérez Pazmiño.

Desde un alcance descriptivo, se detalló la motivación en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística. Se emplearon métodos teóricos como el histórico-lógico, que permitió conocer antecedentes históricos y regularidades en el uso de la gamificación en el ámbito escolar. Además, se utilizaron métodos inductivo-deductivos, hipotético-deductivos, analítico-sintéticos y de modelación.

Los métodos empíricos fueron fundamentales para conocer la realidad de los estudiantes de décimo grado a través del estudio directo, la medición, la experimentación y la posterior aplicación del curso gamificado. El análisis documental resultó válido para estudiar escritos sobre herramientas de gamificación, rendimiento académico y otros constructos relevantes, así como para revisar documentos normativos y curriculares que proyectan las estrategias docentes de la institución educativa.

La encuesta realizada a los estudiantes evidenció su conocimiento y el de los docentes sobre el uso de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También permitió determinar los niveles de motivación hacia el aprendizaje en la asignatura mencionada. Para realizar la encuesta a los estudiantes se aplicó un cuestionario en Google Forms

que constaba de siete preguntas orientadas a conocer las debilidades y fortalezas en el uso de herramientas tecnológicas y su efectividad en el rendimiento académico.

Por otro lado, las entrevistas semiestructuradas realizadas con los estudiantes ofrecieron información valiosa sobre su rendimiento académico, tanto en el estado inicial como en el final, así como criterios y valoraciones sobre el tema.

A partir de estas declaraciones alcanzadas, se diseñó un curso virtual gamificado utilizando herramientas digitales existentes a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), contextualizado en la Escuela Básica Ismael Pérez Pazmiño, ubicada en el distrito O9D14 circuito 3 parroquia Sabanillas cantón Pedro Carbo, Provincia del Guayas, Ecuador.

Para analizar los datos recopilados, se emplearon métodos matemático-estadísticos que permitieron realizar un análisis estadístico descriptivo y comparativo con el fin de identificar patrones y efectos significativos de la gamificación en el aprendizaje y motivación de los estudiantes. Asimismo, se llevó a cabo un experimento pedagógico para valorar la implementación del curso virtual.

En cuanto a las variables del estudio, se consideró como variable dependiente la motivación para el proceso de aprendizaje, definida como el nivel de interés, entusiasmo y disposición que muestran los estudiantes hacia su educación. Como variable independiente se estableció el curso virtual gamificado, que se refiere a un entorno online que incorpora elementos del diseño de juegos con el objetivo de aumentar la participación y compromiso estudiantil.

**Tabla 1**  
*Relación de variables, dimensiones, indicadores y parámetros establecidos para el estudio*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Parámetros
Motivación para el proceso de aprendizaje	<b>Interés en la Asignatura</b>	Grado de interés mostrado por los estudiantes hacia la asignatura de Educación Cultural y Artística.	Escala del 1 al 5 (1 = Muy bajo interés; 2= bajo interés; 3=medio; 4 alto; 5 = Muy alto interés).
		Participación en clase	
	<b>Entusiasmo por Aprender</b>	Actitud positiva hacia las actividades propuestas	Frecuencia de participación en actividades extracurriculares relacionadas (número de actividades al mes).
		Voluntad para realizar tareas adicionales o proyectos relacionados con la asignatura	
	<b>Disposición a usar herramientas tecnológicas</b>	Frecuencia con la que utilizan herramientas tecnológicas para aprender	Escala del 1 al 5 (1 = Muy baja disposición; 2=baja disposición; 3=media disposición; 4=alta disposición; 5= Muy alta disposición)
		Percepción sobre la utilidad de estas herramientas en su aprendizaje	
Curso virtual gamificado	Diseño del Curso	Inclusión de elementos gamificado (puntos, niveles, recompensas).	Número total de elementos gamificados implementados.
		Variedad de recursos didácticos utilizados (videos, juegos interactivos, foros).	
	Interacción y Participación Estudiantil	Frecuencia de acceso al curso virtual.	Número promedio de accesos por semana.
		Participación en foros y actividades interactivas.	
	<b>Satisfacción con el Curso</b>	Opiniones sobre la experiencia general del curso.	Escala del 1 al 5 (1 = Muy insatisfecho; 2= insatisfecho; 3= medio satisfecho; 4= satisfecho; 5 = Muy satisfecho).
		Valoración del contenido y metodología utilizada.	
Impacto en el Rendimiento Académico	Comparación de calificaciones antes y después de implementar el curso gamificado.	Cambio porcentual en las calificaciones.	
	Mejora en la comprensión de conceptos clave en Educación Cultural y Artística.		

Nota: Adaptado de Ramírez et al. (2024)

Para realizar la investigación se emplearon distintas técnicas para el análisis, interpretación y discusión de los resultados. Los instrumentos empíricos se diseñaron, validaron, aplicaron y procesaron, en un muestreo aleatorio simple, identificando una población es de 32 estudiantes del décimo año de EGB; como muestra unidad de análisis 24 estudiantes que representa el 80% de la población décimo año de EGB, se consideró como criterios de selección:

que estén cursando el décimo año de EGB

interés por la asignatura de Educación Cultural y Artística

que los estudiantes cuenten con acceso a dispositivos digitales (computadoras, tabletas o smartphones) y conexión a internet, ya que esto es crucial para participar efectivamente en un curso virtual.

Fue importante contar con el consentimiento informado tanto de los estudiantes como de sus padres o tutores legales para participar en el estudio, garantizando así la ética en la investigación.

## Resultados

Para validar el instrumento diseñado para estudiar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje en el contexto educativo, se implementó una encuesta piloto aplicada a un grupo de 15 estudiantes, lo que representa el 62.5 % de la unidad de estudio. Los resultados de esta aplicación evidenciaron que todos los participantes completaron la encuesta sin dificultades, lo que confirma que las preguntas fueron pertinentes, claras y accesibles para la población objetivo.

Además, se comprobó que el tiempo promedio de respuesta osciló entre 10 y 15

minutos, un rango considerado razonable y adecuado para garantizar la participación activa y la calidad de las respuestas. Este resultado sugiere que tanto el formato como la longitud de la encuesta fueron apropiados para el propósito del estudio, respaldando así la pertinencia y validez del instrumento.

La ausencia de dificultades en su aplicación y el tiempo de respuesta óptimo refuerzan la confiabilidad del instrumento como una herramienta efectiva para recopilar datos significativos sobre la motivación de los estudiantes en el ámbito educativo.

Después de validar el instrumento, se elaboró un cronograma para llevar a cabo la encuesta, que se realizó en línea, asegurando que todos los participantes tuvieran acceso al enlace; se generó un ambiente cómodo y adecuado para que los estudiantes se sintieran cómodos al responder.

La edad promedio que mostraron los participantes en el estudio es de 14.58 años; con una desviación estándar de 0.4939 indica que hay poca variabilidad en las edades.

Al aplicar la encuesta a la muestra seleccionada para este estudio, los datos alcanzados revelan la media de 1.79 manifiestan un bajo grado de interés hacia la asignatura de Educación Cultural y Artística y la utilidad percibida respecto a las herramientas tecnológicas entre los participantes su media se encuentra en 1.72, con una mediana que refuerza esta percepción.

Sin embargo, la frecuencia de participación y el entusiasmo por aprender son notablemente altos en una media de 4.14, lo que sugiere que, a pesar del escaso interés y utilidad, los participantes están motivados para involucrarse en actividades educativas.

La baja desviación estándar en el grado de interés y la utilidad indica una concentración homogénea en estas percepciones, mientras que la alta desviación en el entusiasmo sugiere diversidad en la motivación.

**Tabla 2**  
*Análisis estadístico de interés, participación y utilidad de herramientas tecnológicas de los estudiantes muestra de estudio*

Variable	N Válidos	Perdidos	Media	Mediana	Desv. Tip.	Rango
Grado de interés mostrado	24	0	1.79	2.00	0.779	2
Frecuencia de participación y entusiasmo por aprender	21	3	4.14	5.00	2.151	6
Utilidad de las herramientas tecnológicas	18	6	1.72	2.00	0.752	2

El análisis sobre el uso de herramientas tecnológicas entre los estudiantes revela una diversidad en la frecuencia de uso. Por un lado, el 41,7% de los estudiantes indica que utilizan estas herramientas rara vez, lo que sugiere que no están aprovechando las tecnologías disponibles de manera regular. Esto podría deberse a factores como la falta de acceso, interés o preparación en el uso efectivo de estas herramientas. En contraste, el 37,5% de los estudiantes reporta un uso frecuente de las herramientas tecnológicas, aunque solo el 20,8% de ellos se compromete a utilizarlas de manera sistemática.

**Tabla 3**  
*Frecuencia del uso de herramientas tecnológicas por los estudiantes de 10 mo año*

Frecuencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Rara vez	10	41,7%	41,7%	41,7%
Frecuentemente	9	37,5%	37,5%	79,2%
Siempre	5	20,8%	20,8%	100%
Total	24	100%	100%	

Además, se destaca que el 50% de los estudiantes encuestados, es decir, 12 estudiantes, prefieren las tabletas como su herramienta tecnológica más utilizada. Esto indica que las tabletas son una opción popular entre los estudiantes, tanto para actividades académicas como personales, gracias a su portabilidad y facilidad de uso para acceder a contenido.

De manera similar, la Tabla 4 muestra que el otro 50,0% de los estudiantes, reporta que los teléfonos inteligentes son su herramienta más utilizada. Tanto las tabletas como los teléfonos inteligentes, presentan una igualdad de uso entre los estudiantes, alcanzando un 50% para cada uno, por lo que no se evidencia una preferencia clara por uno sobre el otro en este grupo específico. Lo que indica que los estudiantes los consideran como un suplemento en sus actividades diarias, aprovechando las ventajas que cada uno ofrece.

**Tabla 4**  
*Herramientas tecnológicas más usadas por los estudiantes*

Herramienta	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Tableta	12	50%	50%	50%
Teléfonos inteligentes	12	50%	50%	100%
Total	24	100%	100%	

De igual forma se valoró la opinión de los docentes sobre el uso de herramientas tecnológicas para motivar a sus estudiantes de décimo año, El 100% de los docentes reconocen que la integración de tecnologías digitales no solo facilita el acceso a recursos educativos variados, sino que también permite personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes.

Todos consideran que las herramientas tecnológicas, como plataformas interactivas y aplicaciones educativas, facilitan un ambiente mucho más dinámico y atractivo, lo que puede aumentar de significa el interés y la participación de los alumnos en la materia.

Sin embargo, 60% de los docentes expresan preocupaciones sobre la brecha digital y la necesidad de capacitación adecuada para utilizar estas herramientas de manera efectiva. La implementación exitosa de tecnologías en el aula requiere no solo acceso a dispositivos y conexión a internet, sino también una preparación para integrar estas herramientas en su práctica pedagógica de forma significativa.

El 100% de los docentes coinciden en los beneficios potenciales del uso de tecnología para motivar a los estudiantes, insistiendo en que es fundamental abordar las barreras existentes y garantizar que todos los docentes estén equipados para aprovechar al máximo estas transformaciones educativas.

El contraste observado en los resultados del análisis estadístico pone de manifiesto la creciente insatisfacción de los estudiantes respecto a las metodologías tradicionales de enseñanza, ya que muchos jóvenes consideran las clases poco atractivas y desconectadas de sus intereses y realidades cotidianas. Esta desconexión puede llevar a una falta de motivación, disminución del rendimiento académico y, en última instancia, al abandono escolar. Por lo tanto, es imperativo desarrollar alternativas educativas que respondan a estas necesidades y expectativas; una posible solución sería la creación de un curso virtual gamificado para la asignatura de Educación Cultural y Artística dirigido a estudiantes de décimo año.

El curso virtual fue elegido como la alternativa más adecuada porque responde directamente a las necesidades identificadas, como la insatisfacción de los estudiantes con las metodologías tradicionales y su demanda de flexibilidad en el aprendizaje. Además, ofrece ventajas comparativas significativas, como la gamificación, que incorpora mecánicas de juego para aumentar la motivación; la interactividad, mediante el uso de recursos multimedia que hacen el aprendizaje más dinámico; y la personalización, permitiendo adaptar el contenido a las necesidades individuales de cada estudiante.

Asimismo, se alinea con las tendencias educativas actuales, como la educación digital, y cuenta con efectividad probada en estudios que destacan su capacidad para mejorar la retención de conocimientos y el compromiso estudiantil. Desde el punto de vista de la viabilidad y sostenibilidad, un curso virtual es costo-efectivo y escalable, ya que reduce costos de infraestructura y puede implementarse en múltiples instituciones. Además, se espera que

su implementación incrementa la motivación y participación de los estudiantes, reduce el abandono escolar y mejora el rendimiento académico, consolidándolo como la alternativa más efectiva y adecuada para transformar la experiencia de aprendizaje.

Una de las estrategias prometedoras para abordar esta problemática es la implementación de cursos virtuales gamificados. La gamificación, entendida como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser efectiva para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar dinámicas de juego en el aprendizaje, se fomenta un ambiente más interactivo y colaborativo, donde los alumnos pueden experimentar un aprendizaje significativo y contextualizado.

La asignatura de Educación Cultural y Artística ofrece un campo fértil para la aplicación de estas metodologías innovadoras. A través de un curso virtual gamificado dirigido a estudiantes de décimo año, se puede promover no solo el desarrollo de habilidades artísticas y culturales, sino también competencias transversales como el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico. Este enfoque permite que los estudiantes se sientan protagonistas de su propio proceso educativo, facilitando una conexión más profunda con los contenidos abordados.

Esta propuesta aprovecharía el notable entusiasmo por participar y aprender, como lo indica la media alcanzada en el análisis y la disposición de los docentes a participar en el reto.

En este caso, el curso virtual gamificado para la asignatura de Educación Cultural y Artística dirigido a estudiantes de décimo grado está definido como un programa educativo en línea que integra elementos de juego y dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este curso tiene como objetivo principal aumentar el interés y la participación de los estudiantes en temas culturales y artísticos, utilizando herramientas digitales interactivas y busca transformar la experiencia educativa

en Educación Cultural y Artística para los estudiantes de décimo grado, haciendo del aprendizaje una experiencia más atractiva, participativa e innovadora.

El estudio realizado para la fundamentación teórica de la propuesta reveló la existencia de diversas plataformas que pueden utilizarse para ofrecer un curso virtual de gamificación, entre las cuales se encuentran Moodle, Teachable, Udemy, Thinkific, Kahoot, Google Classroom, Edmodo, Articulate 360, LearnDash y Skillshare, entre otras. Se constató que cada una de estas plataformas posee características y ventajas particulares, lo que implica que la elección dependerá de las necesidades específicas y del tipo de curso que se desee impartir.

Por esta razón, se tuvo en cuenta una caracterización detallada de Moodle, Google Classroom y Edmodo manifestándose la capacidad para adaptarse a diferentes estilos de enseñanza y necesidades educativas:

Moodle se destaca por su flexibilidad y personalización, permitiendo la creación de cursos en línea ricos en contenido e interactividad, lo que lo hace ideal para entornos educativos complejos.

Google Classroom es preferido por su integración con herramientas familiares como Google Workspace, lo que facilita la organización y comunicación en el aula.

Edmodo responde a educadores que buscan un entorno colaborativo similar a las redes sociales, promoviendo la interacción entre estudiantes.

Es importante señalar que cada plataforma ofrece ventajas únicas que pueden ser aprovechadas según los objetivos específicos del curso. Sin embargo, Moodle sobresale en cuanto al control sobre el diseño del curso y las estrategias pedagógicas implementadas, convirtiéndolo en una opción idónea para enriquecer la experiencia educativa en línea que se desea lograr.

La plataforma Moodle se destaca por su alto grado de personalización, lo que permite a los docentes diseñar cursos adaptados a los objetivos pedagógicos y necesidades individuales de cada estudiante. Su accesibilidad para usuarios con diversas habilidades la convierte en una opción inclusiva.

En este contexto, se presenta un curso virtual gamificado desarrollado en Moodle, cuyo objetivo es fomentar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes mediante elementos de gamificación. Para aumentar el rigor metodológico en el diseño del curso, se llevará a cabo un análisis pedagógico exhaustivo que considere diversos aspectos fundamentales, tales como la identificación de las necesidades y características del alumnado, la alineación de los objetivos de aprendizaje con las competencias requeridas, la selección adecuada de recursos y herramientas tecnológicas, así como la implementación de estrategias de evaluación formativa y sumativa.

Además, se considera el uso de Quizizz, una herramienta educativa que ha demostrado un creciente potencial para motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje profundo y significativo (Ramírez et al., 2024). Este diseño busca crear una experiencia educativa atractiva y efectiva, alineada con la metodología institucional.

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Título del Curso: “Explorando la Educación Cultural y Artística”

Presentación del Curso / AÑO: 2 BGU “A, B”

La estructuración del curso sobre Educación Cultural y Artística proporciona una visión clara y ordenada de los elementos fundamentales que conforman la experiencia de aprendizaje. Esta organización se detalla en la Tabla 5, que incluye los objetivos del curso, su duración, los temas principales, la modalidad de enseñanza, así como las actividades y recursos

que se emplearán. Además, se detalla el sistema evaluativo y el apoyo individualizado a través de la acción tutorial, lo que permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades creativas y críticas en un entorno colaborativo e interactivo. Esta organización facilita la comprensión y el seguimiento del curso para todos los participantes.

**Tabla 5**  
*Componentes del curso sobre educación cultural y artística*

Componente	Descripción
Objetivo del Curso	Explorar conceptos fundamentales de la educación cultural y artística, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.
Duración	8 semanas con dos sesiones semanales.
Temas Principales	1. Los ojos del Arte 2. Evaluación del arte 3. Arte del siglo XX
Modalidad	Presencial o en línea, adaptándose a las necesidades del grupo.
Materiales y Recursos	- Lecturas asignadas (artículos, libros, ensayos) - Recursos multimedia (videos, documentales, exposiciones virtuales)
Herramientas Tecnológicas	Plataformas interactivas para facilitar la comunicación entre participantes e instructor.
Evaluación	Rúbrica clara que mide desempeño académico y otorga insignias por logros; sistema de puntos para avanzar en niveles dentro del curso.
Acción Tutorial	Sesiones de tutoría programadas para apoyo individualizado; retroalimentación sobre el progreso de los estudiantes.
Fechas y Entregas	Fechas y horarios de entrega especificados al inicio del curso para una mejor planificación del tiempo por parte de los estudiantes.
Actividades Funcionales	- Dinámicas interactivas - Talleres prácticos para aplicar conceptos en situaciones reales
Proyectos Colaborativos	Fomento del trabajo en equipo para desarrollar investigaciones o creaciones artísticas relacionadas con los temas tratados.
Tareas Individuales	Refuerzo del aprendizaje autónomo mediante tareas individuales que complementen los temas abordados en clase.
Juegos Educativos	Uso de herramientas como Quiz para evaluar conocimientos adquiridos de manera lúdica; creación de un ambiente competitivo amistoso entre estudiantes.
Foros de Discusión	Espacios moderados por el instructor donde los participantes pueden compartir opiniones y reflexiones sobre los temas tratados, promoviendo un aprendizaje significativo.
Link de acceso	<a href="https://williamportero.milaulas.com/">https://williamportero.milaulas.com/</a>

Para asegurar una orientación pedagógica sólida, se implementó un marco teórico que respaldó las decisiones didácticas tomadas

durante el diseño del curso. Esto incluyo teorías del aprendizaje constructivista que enfatizan la importancia de la interacción social y el aprendizaje activo. La planificación semanal del curso virtual gamificado en Educación Cultural y Artística está diseñada para integrar de manera coherente los componentes determinados para el programa, asegurando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y dinámica.

Cada semana se enfoca en un tema específico que combina contenido interactivo, actividades prácticas y elementos de gamificación. Por ejemplo, se introducirá un nuevo concepto artístico a través de un video interactivo; se asignará un proyecto grupal que fomente la colaboración entre estudiantes; se implementarán quizzes para evaluar el progreso; y se otorgarán puntos por la participación, lo que refuerza el compromiso y la motivación.

Además, se establecerán indicadores claros para medir tanto el progreso académico como el nivel de satisfacción estudiantil con respecto al curso. Se realizarán encuestas periódicas para recoger retroalimentación sobre las actividades gamificadas y su impacto en la motivación y el aprendizaje. De esta manera, no solo se organiza el contenido semanalmente, sino que también se refleja cómo cada componente del curso contribuye a alcanzar los objetivos educativos propuestos.

Esta perspectiva metodológica permitirá realizar ajustes continuos basados en datos empíricos recogidos durante el desarrollo del curso. Así, se garantiza no solo una experiencia educativa atractiva sino también efectiva en términos de resultados académicos y desarrollo personal de los estudiantes.

**Tabla 6**  
*Ejemplo de planificación semanal del curso virtual gamificado en Educación Cultural y Artística*

SEMANA DEL 11 AL 18 DE ABRIL DE 2024
Destreza con criterio de desempeño:
ECA.5.2.6. Participar en las distintas fases del proceso creativo (identificar un tema, investigar, explorar opciones, seleccionar y desarrollar ideas, recibir críticas, revisar y perfeccionar, interpretar o exponer), crear una obra original (de danza, música, escultura, pintura, cine, etc.), presentarla y debatir los resultados con la audiencia, con un artista invitado, un crítico u otro especialista.
Objetivo: Los estudiantes apreciarán distintas obras de arte a lo largo de la historia a partir del análisis de distintos procesos de producción; para entender su tratamiento en exposiciones y textos críticos. Y además reconocerán que su difusión es importante a través de diferentes manifestaciones artísticas y culturales para conservar el arte y la cultura de diferentes pueblos y nacionalidades.
Los estudiantes aprenderán que el arte es otra forma de expresión artística y que el respeto es el objetivo principal de esta manifestación. De esta manera se ilustra el enunciado y objetivo en la plataforma.
Ilustración 1
Ambiente dentro de la plataforma donde se enuncia el objetivo del tema

Tema: Los ojos del Arte
Semana 1 - 2
Temática: La creatividad
Valor de la semana: Respeto
Materia/ ámbito: Educación cultural y artística
Actividades propuestas para que realice el estudiante:
Anticipación
1.- Observar las diapositivas que se encuentran adjuntas en la plataforma "La creatividad en el aula" y describe verbalmente lo que observas, comparando las imágenes entre ellas.
2.- Responder a la siguiente lluvia de ideas.
• ¿Qué entiende por creatividad
• ¿El arte es producto de la creatividad?
3.- A continuación, encontraras el Padlet "Galería la creatividad", observa la información adicional en el enlace adjunto
Investigación
* Realizar una lectura comprensiva con los estudiantes 1. Leer el Recurso de ayuda sobre la creatividad que se encuentra en el archivo PDF adjunto.
* Reforcemos nuestro conocimiento: para ello responder las siguientes preguntas en tu cuaderno, para afianzar el conocimiento:
a.- ¿Por qué en una clase de arte debe haber creatividad?
b.- ¿Qué proceso debe llevar a cabo una persona con para producir algún elemento artístico utilizando la creatividad?
2. Observa el siguiente video con el tema ¿Qué es y para qué sirve la creatividad? En el siguiente enlace adjunto.
Realiza el siguiente foro, para ello ingresa al siguiente enlace:

Ilustración 2
Ambiente en la plataforma donde se desarrolla el foro de evaluación del tema

Tema: La creatividad.
CONTESTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con sus propias palabras defina, ¿qué es la creatividad?</li> <li>• ¿Cuáles son las teorías sobre la creatividad en el desarrollo y las habilidades del pensamiento? • ¿Cuáles son las técnicas para el uso adecuado de la creatividad?</li> <li>• ¿Cuáles son los 6 recursos para trabajar la creatividad?</li> </ul>
RECOMENDACIONES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revise y lea los recursos presentados en esta unidad del curso, antes de contestar las preguntas. • Promueve un ambiente de respeto y colaboración donde todos los participantes se sientan cómodos compartiendo sus ideas y opiniones.</li> <li>• Definir claramente las reglas y expectativas de participación en el foro, incluyendo el respeto mutuo, la relevancia del contenido, el uso adecuado del lenguaje y la frecuencia de participación. • Plantear preguntas estimulantes que inviten a los participantes a reflexionar y analizar diferentes aspectos relacionados con la creatividad.</li> <li>• Utilizar herramientas y recursos tecnológicos que faciliten la interacción entre los participantes, como foros de discusión en línea, salas de chat o videoconferencias.</li> <li>• Presente la participación desde el inicio del foro y durante todo el tiempo de progreso. No deje la intervención para el final, pues es una actividad evaluativa.</li> </ul>
Rubrica de evaluación
Criterios de evaluación
Puntos
Utilice respuestas en concordancia con el contenido de este curso
3 puntos
Utilice lenguaje claro y concreto
2 puntos
Implementa palabras técnicas en su lenguaje
2 puntos
Responde todas las preguntas
1 punto
Emite una conclusión general
1 punto
4. Realice la TAREA 1 “Juego del Quizz” Actividad final.
Acción Tutorial
1. La creatividad.
2. Observa el video ¿Qué es y para qué sirve la creatividad? De esta unidad. Descargue el archivo pdf adjunto y siga las instrucciones en el mismo, posteriormente, recuerde enviar la evidencia en un documento PDF. Gracias.
3. Realice la TAREA 2: Juego en educapla
Tareas que debe entregar el estudiante
Ilustración 3
Ambiente donde se muestra la tarea de evaluación en la plataforma


Tarea 1 Juego Quizz
1.- Ingresa a la plataforma.
2.- Da clic en el enlace adjunto, resuelva el juego del Quizz y el ejercicio planteado.
3. Al finalizar envía tu evidencia con una captura de pantalla en un documento Word.
4. Sube la captura a la plataforma.
Fecha de apertura: miércoles 17 de abril de 2024, 00:00. Cierre: miércoles 24 de abril de 2024, 00:00
TAREA 2
1.- Ingresa a la plataforma.
2.- Da clic en el enlace adjunto, resuelva el juego del quizz y el ejercicio planteado.
3. Al finalizar envía tu evidencia con una captura de pantalla en un documento Word.
4. Sube la captura a la plataforma.
Fecha de apertura: miércoles 17 de abril de 2024, 00:00. Cierre: miércoles 24 de abril de 2024, 00:0
Ilustración 4
Ambiente donde se muestra en la plataforma las insignias alcanzadas según los resultados


Para valorar la factibilidad de la propuesta realizó un experimento pedagógico durante las tres primeras semanas de implementación de un curso virtual gamificado en una escuela. A través de la integración de elementos lúdicos, como puntos, niveles y recompensas, se buscó fomentar la participación y el compromiso de los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Mediante un enfoque cuantitativo y cualitativo, se evaluaron aspectos clave como la interacción estudiantil, la satisfacción con el curso y el impacto en el rendimiento académico. Los resultados alcanzados no solo reflejan una mejora significativa en las calificaciones y la comprensión de conceptos clave, sino que también ofrecen valiosas perspectivas sobre la experiencia educativa desde la perspectiva del estudiante.

Se corroboró en esta etapa que el diseño del curso se centró en la inclusión de elementos gamificados, tales como puntos, niveles y

recompensas, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Se implementaron un total de 15 elementos gamificados, que abarcan desde insignias por logros hasta tablas de clasificación y desafíos semanales.

Además, se puntualizó en la variedad de recursos didácticos utilizados, incorporando 10 videos interactivos, 5 juegos educativos y foros de discusión que fomentan la colaboración entre los estudiantes. La propuesta logró crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que estimuló el interés y la interacción entre los estudiantes.

Como se muestra en la tabla, durante las tres primeras semanas del curso virtual, se observó una notable frecuencia de acceso por parte de los estudiantes, con un promedio de 150 accesos semanales por estudiantes, lo que equivale a aproximadamente 5 accesos por semana. Este nivel de interacción se complementó con una alta participación en foros y actividades interactivas, donde el 80% de los estudiantes contribuyó activamente, generando un total de 200 comentarios y respuestas a lo largo del periodo evaluado. Estos datos reflejan un compromiso significativo con el contenido del curso y una disposición para colaborar y compartir ideas entre los participantes.

**Tabla 7**  
*Frecuencia de acceso y participación de los estudiantes de décimo año en el curso virtual gamificado*

Métrica	Valor
Promedio de accesos semanales por estudiante	5 accesos/semana
Total de accesos semanales (150 estudiantes)	750 accesos/semana
Participación en foros (%)	80%
Total de comentarios en foros	200

Un aspecto fundamental a considerar fue la satisfacción de los estudiantes, cuyos resultados mostraron que el 70% de los participantes calificó su experiencia como satisfecha o muy satisfecha. Asimismo, la metodología aplicada en el curso recibió una valoración positiva, lo que se tradujo en una calificación promedio del

contenido de 4.2 en una escala del 1 al 5. Estos resultados indican un alto nivel de satisfacción entre los estudiantes y reflejan la efectividad de las estrategias empleadas en el diseño del curso.

En consecuencia, se muestra un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes; las calificaciones promedio antes de la introducción del enfoque gamificado eran de 75/100, mientras que, tras el periodo de gamificación, este promedio aumentó a 85/100, lo que representa un incremento del 13.33% en las calificaciones. Además, a través de encuestas cualitativas, los estudiantes informaron una mejora notable en la comprensión de conceptos clave en Educación Cultural y Artística, destacando que la propuesta ayudó en la asimilación de los contenidos de la asignatura.

Los criterios recopilados durante las entrevistas y foros reflejan una percepción positiva del curso. Los estudiantes señalaron que la gamificación hizo el aprendizaje más divertido e interesante, destacando que los elementos competitivos, como las tablas de clasificación, los motivaron a participar de manera activa.

Además, el 70.83% de los estudiantes indicó que la variedad de recursos didácticos contribuyó a mantener su atención y facilitó la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje. Sin embargo, también surgieron críticas constructivas; algunos participantes mencionaron que ciertos elementos gamificados podían resultar confusos al principio y sugirieron mejorar las instrucciones para maximizar su efectividad. Otros expresaron el deseo de ver una mayor diversidad en los tipos de actividades interactivas ofrecidas.

## Discusión

La gamificación en la educación ha emergido como una estrategia innovadora que transforma el proceso de aprendizaje, incidiendo en la participación y el compromiso de los estudiantes. Esta obra se centra en la propuesta de un curso virtual gamificado que garantice la motivación para el proceso de aprendizaje, el rendimiento académico y la satisfacción de los

estudiantes de décimo año en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Según Maldonado et al., (2024) la gamificación tiene la capacidad de transformar la dinámica tradicional del aprendizaje, ofreciendo experiencias interactivas y atractivas que pueden impulsar el rendimiento académico y aumentar la satisfacción de los participantes. Su estudio, realizado con estudiantes de la carrera de Tecnologías de la Información en la Universidad Estatal del Sur de Manabí, se centró en el desarrollo de un entorno dinámico mediante la implementación de estrategias gamificadas.

Los resultados obtenidos demostraron de manera consistente que la gamificación ejerce un impacto positivo en la participación y motivación de los estudiantes, lo que sugiere que esta propuesta puede ser una herramienta efectiva para mejorar los procesos educativos en diversas disciplinas.

La integración de elementos lúdicos en la educación, a través de la gamificación, capta y mantiene el interés de los alumnos, personalizando el aprendizaje y adaptándose a sus necesidades individuales. Esto es crucial para estudiantes de décimo año, donde la motivación puede ser variable. La implementación del curso virtual gamificado en Educación Cultural y Artística no solo mejoró el rendimiento académico, sino que enriqueció la experiencia educativa. La investigación de Maldonado et al. respalda esta propuesta, destacando la gamificación como una herramienta

Este estudio también se alinea con los resultados de Zambrano et al. (2020), quienes también destacan el potencial transformador de esta metodología. La implementación del curso mostró un aumento significativo en la motivación y participación de los alumnos; sin embargo, es crucial considerar las críticas constructivas recibidas, ya que algunos estudiantes expresaron que ciertos elementos de la gamificación podían resultar confusos inicialmente. Esto subraya la necesidad de seguir explorando y perfeccionando su uso en entornos educativos para optimizar la experiencia de aprendizaje.

Además, Rodríguez et al. (2023) evidencian resultados similares al aplicar gamificación en TIC mediante herramientas como Froggy Jumps y Kahoot, lo que resultó en una mayor atención y motivación entre los estudiantes, reflejado en un incremento notable en sus calificaciones (de 4.61 a 5.23). Estos resultados refuerzan la idea de que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también transforma positivamente la dinámica del aula, haciendo necesario continuar su investigación y aplicación en diversas disciplinas educativas.

A modo de conclusión, las fuentes consultadas refieren que la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica efectiva que puede aumentar la motivación en el aprendizaje, especialmente en el ámbito de la Educación Cultural y Artística. Los estudios indican que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo no solo motiva a los estudiantes, sino que también garantiza un aprendizaje más significativo y duradero.

A pesar de que los estudiantes muestran un bajo grado de interés y utilidad percibida hacia las herramientas tecnológicas, su entusiasmo por aprender y participar sugiere la necesidad de desarrollar estrategias que desde los entornos virtuales de aprendizaje integren elementos de gamificación para favorecer la interacción, retroalimentación inmediata y permite una personalización del aprendizaje.

El curso virtual gamificado se diseñó específicamente para la asignatura de Educación Cultural y Artística, integra dinámicas lúdicas y herramientas digitales donde no solo transmitir conocimientos, sino también involucrar a los estudiantes en un proceso dinámico de aprendizaje, donde la participación y la creatividad son fundamentales, además las actividades propuestas están en correspondencia con los objetivos del programa de la asignatura.

La implementación del curso virtual gamificado reveló ser una herramienta poderosa para mejorar la motivación y el rendimiento

académico, especialmente en disciplinas creativas como la Educación Cultural y Artística.

Entre las limitaciones existente se puede mencionar el escaso entrenamiento de estudiantes y docentes en el sistemático uso de las plataformas digitales.

Para una investigación futura, resultaría favorable aumentar la muestra de estudio para validar y generalizar los resultados y establecer indicadores para evaluar el impacto alcanzado por los estudiantes. Además, se pudiera socializar el estudio a otros entornos educativos. En ese orden, considerar el nivel de preparación y desempeño profesional de los estudiantes, docentes y directivos para llevar a cabo tan importante proceso, así como un estudio minucioso de las estrategias y herramientas educativas digitales para tal empeño.

### Referencias bibliográficas

- Acedo, W., Rosas, A., & Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 16-27.
- Consuegra Cheng, M. M., Utrera Alonso, M., & Herrera González, D. (2022). La enseñanza artística: Componente esencial para el conocimiento de la Historia. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 7(3), 77-82.
- Córdoba Castrillón, M. M., & Ospina Moreno, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 113-138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- González Castro, J. C. A., Corrales Félix, G. L., & Morquecho Sánchez, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922-3938. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4708](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708)
- Gordillo Mera, S., Washima Zhunio, M., & Enrriquez Jaya, I. (2020). Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje en Educación Cultural y Artística para el desempeño docente de educadores en formación. *Revista Electrónica REEA*, II(5), 202-219.
- Grand Clement, S. (2017). Digital learning Education and skills in the digital age. *RAND Europa*, 23. <https://eric.ed.gov/?id=E D 5 9 1 3 6 4>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92\\_95.pdf&ved=2ahUKEwjf7NHXu5OKAxX-RTABHTgcFocQFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw2MUmYvahgsxjAj\\_bFL6lFX](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf&ved=2ahUKEwjf7NHXu5OKAxX-RTABHTgcFocQFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw2MUmYvahgsxjAj_bFL6lFX)
- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 380-392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Maldonado Zuñiga, K., Cables Fernández, E. A., & Rodríguez Sinisterra, G. M. (2024). *Gamificación: Una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional*. 20(2). <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/download/4399/10667/22712&ved=2ahUKEwiExoouv5iKAXap7AFHWNcMiwQFnoECDEQAQ&usg=AOvVaw1Wp7GooZQnOF0yHDv6ru6z>
- Martínez Paz, D., & Toscano Menocal, Anamarys. (2021). La gamificación para la formación del profesional en ciencias de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación. *Conrado*, 17(81), 7-16.
- Monserrate Franco-Segovia, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo*

- del Conocimiento*, 8(8), 844-852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>
- Pástor, D., Jiménez, J., Arcos, G., Romero, María, & Urquiza, L. (2018). Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 26(1), 157-171. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052018000100157>
- Ramírez-Caraguay, A., Bastidas-Alava, A., & Ordoñez-Vivero, R. (2024). Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 749-764. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679>
- Recio Mayorga, J., Prudencia Gutiérrez, E., & Suárez Guerrero, C. (2021). Recursos educativos abiertos en comunidades virtuales docentes. *Apertura*, 13(1), 101-117.
- Rodríguez Vizuete, J. D., Arroyo, D., García Caicedo, S. S., & Boné Andrade, M. F. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1). <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>
- Salido López, 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), 1429-1447. <https://doi.org/10.5209/aris.72439>
- Santander Salmon, E., & Schreiber Parra, M. J. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i5.3378](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378)
- Soledispa Rivera, A. M., San Andrés Soledispa, E. J., & Soledispa Pin, R. A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior: Motivación de los estudiantes. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.431>
- Vera-Mora, G., Sanz, C. V., Coma-Roselló, T., & Baldassarri, Sandra. (2022). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje gamificados a la luz del concepto de presencia: Revisión sistemática de literatura. *Revisión sistemática de literatura. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 33, 25-35. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/18509959.33.e3>
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D. L. Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de la Ciencia*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>