



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA: PEDAGOGÍA EN ARTES Y HUMANIDADES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACION**

**TEMA:**

**“Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado de E.G.B  
de la Unidad Educativa “Florencio O’Leary”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en  
Pedagogía de las Artes y Humanidades.**

**Línea de investigación: Desarrollo social y del comportamiento humano**

**Autor (a):**

Bombón Chumano Sabrina Lizeth.

**Director (a):**

Msc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla.

**Ibarra 2023**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

#### A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En el cumplimiento del Art. 144 de la ley de Educación superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información.

DATOS DEL CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1004241145		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Bombón Chumano Sabrina Lizeth		
<b>DIRECCIÓN:</b>	San Pablo del Lago, Otavalo		
<b>EMAIL:</b>	slbombonc@utn.edu.ec		
<b>TELÉFONO:</b>	2919098	<b>TELF.MÓVIL</b>	0994952177

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado de E.G.B de la Unidad Educativa “Florencio O’Leary”
<b>AUTOR:</b>	Bombón Chumano Sabrina Lizeth
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	21/03/2023

SOLO PARA EL TRABAJO DE GRADO	
PROGRAMA	(X) PREGRADO      POSGRADO
TÍTULO POR EL OPTA:	Licenciada en pedagogía de las artes y humanidades
ASESOR/ DIRECTORA:	MSc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla

**CONSTANCIAS**

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrollo, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el título de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de esta y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, 20 de abril del 2023.

**La autora:**



Nombre: Bombón Chumano Sabrina Lizeth

C.I. 1004241145

**CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA**

Ibarra.21 de marzo 2023

*Msc. Lorena Guisela Jaramillo Mediavilla*

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

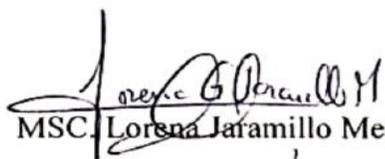
Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normativas vigentes de la facultad de Educación, Ciencias y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

  
MSC. Lorena Jaramillo Mediavilla.  
C.I. 1002240783

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El tribunal Examinador del trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA DANZA PARA NIÑOS DE SEXTO GRADO DE E.G.B DE LA UNIDAD EDUCATIVA FLORENCIO O’LEARY”

Trabajo elaborado por Sabrina Lizeth Bombón Chumano, previo a la obtención del Título de Licenciada en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.



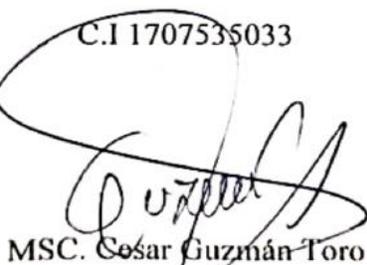
MSC. Lorena Jaramillo Mediavilla.

C.I 1002240784



MSC. Alicia Cevallos Campaña

C.I 1707535033



MSC. Cosar Guzmán Toro

C.I 1002065801

## **DEDICATORIA**

Dedico mi tesis con amor a mis padres Geovanny Bombón y Maritza Chumano, por brindarme el apoyo en mi trascurso académico por brindarme una educación de calidad y respeto por su gran esfuerzo y trabajo para mi bienestar ; a la estrella más hermosa Carmen Fernández, quien me supo inculcar valores y brindarme todo el amor en el trascurso de mi vida hasta su partida: a mis abuelitos Anita y Luchito, por amarme incondicionalmente y apoyarme a la distancia; a mi hermano Santiago Chumano que ha sido de gran ayuda en mi formación moral y ética por sus consejos y apoyo e amor incondicional.

Bombón Chumano Sabrina

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por estar junto a mí en lo bueno y malo por darme el valor de seguir adelante y siempre recibir sus bendiciones.

Agradezco a mis padrinos Manuel Fernández y Mariana Mora, quien supieron estar hay en mi instrucción académica en la honorable universidad Técnica del Norte.

A mis tíos Diego Chumano y Nelly Narváez, quien siempre han estado predispuestos a ayúdame y darme su apoyo moral para mi buena crianza.

A mi directora, Lorena Jaramillo, quien me supo guiar afectuosamente en mi trabajo, dándome consejos y orientación para un trabajo de calidad.

A el coordinador de carrera Magister Santiago López, quien supo abrirse al diálogo en el trascurso de la carrera de una manera respetuosa y eficiente.

A mis asesores Magister Alicia Cevallos y Cesar Guzmán, quien supieron guiarme en el trascurso de mi trabajo final con una excelente disposición y amabilidad.

Bombón Chumano Sabrina

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**Título:** Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado E.G.B de la unidad educativa “Florencio O’Leary”.

**Autora:** Bombón Chumano Sabrina Lizeth.

**Directora:** Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela.

### RESUMEN

La gamificación como medio de adquisición de conocimientos y habilidades a través del juego es una tecnología educativa en auge, el ambiente lúdico es el que se desarrollan las actividades en el aula aumentando significativamente, la motivación, el rendimiento, el nivel de participación de los estudiantes y por el aumenta el nivel de aprendizaje. La creciente influencia de las tecnologías de la información y comunicación ha fortalecido su papel dominante en el proceso educativo y ha estimulado el interés por la investigación, búsqueda y desarrollo de medios digitales para enseñar conocimientos relevantes. Por ello, esta investigación consumada en la Unidad Educativa Florencio O’Leary presenta a la gamificación como una manera eficaz para el aprendizaje y el desarrollo en el ámbito educativo, además la importancia de aprender a través de la misma. La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de juego a la profesión educativa para conseguir mejores resultados a una mejor asimilación de algunos conocimientos, mejorar algunas habilidades o premiar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Por su carácter lúdico, este tipo de aprendizaje mejora los métodos de formación ayudando a interiorizar los conocimientos de una forma más lúdica, creando una experiencia positiva para los estudiantes.

**Palabras claves:** Gamificación, Estrategia, Danza, Tecnología educativa, Dinámica.

## TECNICA DEL NORTE UNIVERSITY

**TITLE:** Gamification as a didactic strategy in dance for children of sixth grade E.G.B of the Educational Unit “Florencio O’Leary”.

**Author:** Bombón Chumano Sabrina Lizeth.

**Director:** Jaramillo Mediavilla Lorena Guisela.

### ABSTRACT

Gamification as a means of acquiring knowledge and skills through playing is a booming educational technology, the playful environment in which classroom activities take place significantly increases motivation, performance, and the level of student participation, and by it the increasing of the level of learning. The growing influence of information and communication technologies has strengthened its dominant role in the educational process and has stimulated interest in research, search and development of digital media to teach relevant knowledge. Therefore, this consummated research at the Florencio O’Leary Educational Unit presents gamification as an affective way for learning and development in the educational field, as well as the importance of learning through it. Gamification is a learning technique that transfers game mechanics to the educational profession to achieve better results, better assimilation of some knowledge, improve some skills or reward specific actions, among many other objectives. Due to its playful nature, this type of learning improves training methods, helping to internalize knowledge in a more playful way, creating a positive experience for students.

**Keywords:** Gamification, Strategy, Dance, Educational technology, Dynamics.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción .....	1
Objetivo general:.....	3
Objetivos específicos: .....	3
MARCO TEORICO I .....	3
1.1. Marco referencial .....	3
1.2 Marco Teórico.....	7
1.2.1 Educación Cultural y Artística en el Currículo Ecuatoriano.....	7
1.2.2 Bloques curriculares del área de Educación Cultural y Artística (criterios de organización y secuenciación de los contenidos) .....	10
1.3 Estrategias metodológicas para educación Cultural y Artística .....	11
1.3.1 Estrategias .....	13
1.3.2 Métodos.....	14
1.3.3 Técnicas.....	15
1.3.4 Enfoques de la educación.....	16
<i>1.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) .....</i>	<i>17</i>
1.5 Web 2.0 .....	19
1.6 Pragmatismo en la educación.....	20
1.6.1 Conectivismo.....	22
1.6.2 Socio constructivismo .....	24
1.7 Modelo TickPack .....	26
1.7.1 Formación docente .....	27
1.8 Gamificación .....	28
1.8.1 Beneficios de la gamificación .....	30
1.8.2 Elementos.....	31
1.8.3 Dinámica .....	31

1.8.4 Mecánicas.....	32
1.8.5Componentes.....	34
1.9 Gamificación en el aula.....	34
1.9.1 Metodología y técnicas de la gamificación.....	37
1.9.2 Técnicas.....	37
1.10 Danza y sus beneficios.....	38
1.10.1 Danza a favor del desarrollo de habilidades cognitivas en niños.....	40
CAPITULO II: METODOLOGIA.....	41
2.1 Enfoque de investigación.....	41
2.1.1Enfoque cualitativa.....	41
2.2 Tipo de investigación.....	42
2.2.1 Investigación no experimental.....	42
2.2.2 Investigación descriptiva.....	42
2.2.3 Investigación bibliográfica.....	42
2.2.4 Investigación Propositiva.....	42
2.3 Instrumentos de investigación.....	42
2.3.1 Instrumento: encuesta.....	42
2.4 Procedimientos y plan de análisis de datos.....	43
2.5 Preguntas de investigación y/o hipótesis.....	43
2.6 Participantes.....	45
CAPITULO III.....	45
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	45
Capítulo VI.....	56
PROPUESTA.....	56
5.1 Ubicación del proyecto.....	56

5.1.1 Delimitación.....	56
5.1.2 Beneficiarios directos.....	56
5.2 Objetivos .....	57
5.2.1 Objetivo general.....	57
5.2.3 Objetivos específicos .....	57
5.3 Justificación.....	57
5.4 Guía didáctica.....	58
5.4.1 Desarrollo de la guía .....	58
5.4.2 Descripción de la guía.....	59
5.4.3 Genially .....	60
5.4.4 Educaplay.....	61
5.4.5 Powtoon.....	62
CONCLUSIONES .....	75
RECOMENDACIONES .....	76

## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> .....	46
<b>Figura 2</b> .....	47
<b>Figura 3</b> .....	48
<b>Figura 4</b> .....	49
<b>Figura 5</b> .....	50
<b>Figura 6</b> .....	51
<b>Figura 7</b> .....	52
<b>Figura 8</b> .....	53
<b>Figura 9</b> .....	54
<b>Figura 10</b> .....	55

## **Introducción**

La presente investigación considera una problemática en la forma de impartir clases por falta de una estrategia didáctica al momento de realizar un tema, debido a que no existe una investigación sobre la importancia de la gamificación que tiene la unidad educativa, en los estudiantes de E.G.B, el principal objetivo de estudio es el uso de la gamificación como estrategia lúdica al momento de impartir las clases mediante el uso de la danza o movimientos corporales para el buen desarrollo de los estudiantes en la unidad educativa.

Utilizando los recursos didácticos del docente, se obtiene un mejor desempeño en el aula para que los estudiantes mejoren sus conocimientos participando activamente en los temas, autoformando conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es claro que el elemento lúdico es una estrategia muy interesante porque su implementación en el aula será beneficiosa para el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que al motivar a los estudiantes aumentará el interés por adquirir conocimientos. Se respetarán nuevos conocimientos y para ello el papel del docente ha jugado tan importante como su metodología debe apuntar a despertar en los estudiantes la alegría y el disfrute por el aprendizaje (Bermeo, 2020).

Los juegos son divertidos, lo que los convierte en una herramienta poderosa para aumentar la motivación de los estudiantes cuando se usan en entornos educativos, incluidos los estudios universitarios. Hemos utilizado la tecnología como juegos indirectos en el aula, como usar recompensar a los estudiantes en forma de dulces por las buenas respuestas a las preguntas formuladas durante el desarrollo de la clase a un desafío de tiempo de laboratorio, pero nunca usamos juegos serios en clase, es decir acciones de juego completamente inequívocas.

Además, los juegos te permiten liberarte de falsas inhibiciones, lo que a su vez reduce el estrés y presión estudiantil. En un currículo tradicional, los errores se castigan cuando se ha demostrado que la gamificación es un paso más para la educación, la prueba es otro paso en la educación, el experimento y el error. Esto conduce a un aprendizaje importante así los juegos en el ámbito educativo permiten la naturalización de los errores y la inclusión de la libertad en la experimentación, los juegos educativos cambian el concepto de enseñanza al revelar que el aprendizaje solo puede lograrse a través de la manipulación sensorial y la experimentación.

Según (González C. S., 2019) manifiesta que existen otras técnicas que pueden aumentar la motivación educativa derivada de los juegos, como los serios games. Los juegos educativos serios están diseñados con objetivos educativos específicos en mente, y su objetivo principal no es solo el entretenimiento como los videojuegos, sino también la educación. Del mismo modo la aplicación de la gamificación en la educación no significa la creación de juegos educativos serios o videojuegos educativos.

La gamificación se puede diseñar y desarrollar en una variedad de entornos virtuales y presenciales. Se puede aplicar tanto en el aula como fuera de clases a través de actividades intensivas de gamificación, lo cual es una gran estrategia para combinar con otros enfoques innovadores.

Por lo tanto, a través de la gamificación, pretendemos influir en los estudiantes con un aprendizaje significativo para que los estudiantes disfruten de las oportunidades y la autonomía que brinda los juegos lúdicos resolviendo problemas que cambian por completo el ambiente y la dinámica de la clase. Este enfoque, que promueve la participación de los estudiantes, mejora sus habilidades y destrezas, es una herramienta muy poderosa que puede cambiar por completo la visión tradicional de las escuelas y redefinir el proceso educativo.

**Objetivo general:**

Describir la gamificación como estrategia y método innovador, para la mejora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de E.G.B en el centro Educativo Florencio O'Leary de la parroquia San Rafael de la Laguna.

**Objetivos específicos:**

- Diagnosticar la situación actual en cuanto al uso de estrategias y métodos de aprendizaje utilizadas como apoyo en la enseñanza de la materia E.C.A.
- Determinar las estrategias de la gamificación como un proceso de desarrollo de aprendizaje que ayudara a el mejor desempeño de los estudiantes de una manera más lúdica.
- Proponer en recurso didáctico para desarrollo del aprendizaje mediante la gamificación como estrategia en el aprendizaje de los estudiantes para el fortalecimiento de su enseñanza.

**MARCO TEORICO I****1.1.Marco referencial**

(Vega, 2019) en su trabajo de tesis ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. Elaborado con el propósito de establecer la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del subnivel medio básico en la Unidad Educativa “FAE N°;. Menciona que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para mejorar las instrucciones, dar mejora a la capacidad psicomotrices, o a su vez dar una mejora a los conocimientos, entre otros imparciales. Para la elaboración de este trabajo utilizo la investigación bibliográfica, de campo, análisis estadísticos y para la recolección de datos se utilizó

fichas de observación a estudiantes, encuestas, entrevista para ejecutar una guía didáctica de gamificación que mejore los procesos de aprendizajes.

(Ambuisaca, 2019) en su investigación EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA. Contempla una revisión teórica sobre los fundamentos de la gamificación y el correcto uso de sus tecnologías de la información. El cual menciona que la gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. En la actualidad la tecnología ha dado avances muy importantes por lo cual es necesario mejorar las estrategias impartidas por el docente, el cual nos permitirá desarrollar las habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial, concluyendo en que la utilización de videojuegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje que generan aulas con ambientes únicos y motivadores para un buen aprendizaje significativo ayudando a los estudiantes a tener una mejora en sus habilidades psicomotrices.

(Luis, 2019) en su artículo GAMIFICACIÓN: UN NUEVO ENFOQUE PARA LE EDUCACION ECUATORIANA. Elaborado con el propósito de proponer nuevos enfoques para la educación y diferentes segmentos del conocimiento humano contemporáneo con la gamificación con una alternativa para la educación ecuatoriana. Describe el concepto de Gamificación como una disyuntiva para la educación, considerando ser una iniciativa relativamente reciente. Es una propuesta en fase inaugural, carente de mayores ilustraciones y métodos, pero no por ello menos interesante, porque propone un nuevo enfoque para la educación y muchos otros segmentos del conocimiento humano contemporáneo.

En diversas investigaciones nos muestra que, en la educación ecuatoriana a un nivel superior, como en otros sitios el uso de la educación a través de la educación es incipiente, ya que

ha creado polémica con las tradiciones costumbres de enseñanza, estos nuevos modelos, o propuestas no se trata del abandono de las enseñanzas tradicionales que conocemos, sino un intento de mejorar la educación tradicional y aprovechar los diferentes beneficios de las nuevas tecnologías en los últimos tiempos para que la educación tenga aprendizajes significativos de una forma más dinámica.

(COELLO MORÁN LUIS JONATHAN, 2019) en su trabajo LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Creado con el propósito de despertar en los estudiantes motivación intrínseca y de esa manera lograr avances en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la unidad educativa “Vicente Rocafuerte”. Enfatizan que a nivel mundial se considera que en la educación son necesarias los métodos de la Gamificación para despertar en los estudiantes la motivación personal y de esta manera logran un proceso de enseñanza más característico obteniendo mejores resultados en la materia impartida.

Por esta razón los docentes en la Unidad Educativa Nacional “Vicente Rocafuerte” tienen como objeto estudio, el diseñado y la aplicación de las técnicas para la Gamificación en la inclusión educativa, para la mejora del desempeño académico de los estudiantes, mediante la elaboración del desarrollo de la aplicación lúdica educativa con herramientas multimedia.

(Ávila, 2016) en su trabajo de tesis LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACION SUPERIOR. Contempla una revisión sobre la gamificación genera mayor interés en términos de producción bibliográfica y uso: administración y economía arte y humanidades entre otras. Considera que la gamificación se presenta como alternativa a las estrategias tradicionales del aula, y cada vez es más utilizada en la educación superior, ha generado mayor interés en métodos de elaboración bibliográfica y automatismo: régimen y bolsa, destreza y filosofías, sabidurías de la salud, ciencias naturales exactas, ciencias generales y legales, e industria y diseño. Se identificó la

intervención según los efectos en nueve bases de reseñas académicas. El área con mayor porcentaje, mendicante la escala definitiva en la metodología, es ingeniería y arquitectura (3,15 mientras que ciencias de la salud obtuvo (0,49). Se obtiene como resultado que la gamificación es un área investigada con diferentes experiencias que ha generado el uso de la aplicación generando resultados favorables.

(Acero, 2017) Universidad los Libertadores de Colombia. Con el tema de: EL JUEGO Y LA DANZA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE NORMAS, VALORES DERECHOS Y DEBERES. Realizado con el propósito de interiorizar los valores, derechos, y deberes para propiciar un cambio frente a la realidad de la institución en el grado cuarto del ciclo dos del Colegio Manuel Cepeda Vargas I.E.D, mismo que estuvo basado en el método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico con la participación. Realizando una muestra de 3600 estudiantes en ambas jornadas concluye que la realización del presente trabajo en el contexto educativo Aprenden de las realidades que les rodean y sienten curiosidad por el mundo al que se dirigen. Detectar. Durante el segundo ciclo de educación primaria, los estudiantes experimentarán: Significativo desarrollo psicológico, cognitivo, personal, social y ético, y significado progreso en la adquisición del lenguaje. (p.29).

(Pilamunga Poveda, 2018) Universidad Técnica de Ambato. Con el tema de: “LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE”. Contempla el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo y significativo, en un ambiente en que muchos recursos tecnológicos son adquiridos, pero no aprovechados en su totalidad en los estudiantes del colegio “Carmen Mora de Encalada”. Mismo que está basado en el desarrolló dentro del paradigma crítico social que es de carácter autorreflexivo y de conocimiento interno. Realizado una muestra de 90 estudiantes los cuales constituyen a los que están registrados en el período lectivo 2018-

2019. Con el propósito de averiguar la verdad sobre las instituciones educativas, revisar y un proceso de descubrimiento ayuda a los estudiantes a beneficiarse del crecimiento se logran características y habilidades de aprendizaje colaborativo e interactivo usar espacio virtual. (p. 36).

(Álvarez Sangoquiza, 2020) Universidad Técnica de Cotopaxi. Con el tema: “GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE LA NEUROEDUCACION PARA LA ASIGNATURA EDUCACION CULTURAL ARTÍSTICA”. Con el propósito de elaborar en estrategias para la enseñanza basados en la gamificación como elemento de la neuroeducación Mismo que se basa en la creación de un gamificado el proceso investigativo se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica misma que cuenta con más de cincuenta años de existencia y que desde su fundación ha venido ofertando sus servicios educativos.

## **1.2 Marco Teórico**

### **1.2.1 Educación Cultural y Artística en el Currículo Ecuatoriano**

(EDUCACIÓN, 2016) , indica que: en el campo de la cultura y la educación artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneo, en constante diálogo con las expresiones culturales locales y ancestrales, promoviendo el disfrute y respeto por la diversidad de costumbres y formas. Esto, a su vez, se basa en un conjunto de supuestos que deben tenerse en cuenta al interpretar los diversos elementos del currículo, a saber, objetivos, habilidades, estándares de desempeño y estándares de aprendizaje, a la luz de la fundamentación epistemológica y pedagógica en su conjunto.

La educación artística y cultural no se ve como un campo asociado con las nociones tradicionales de alta cultura (es decir, un campo limitado a ciertas formas de arte clásicas), sino como un tema más amplio que abarca una variedad de manifestaciones y expresiones culturales, inclinadas la música y la danza populares, manualidades periodismo, cine, radio, televisión, video

juegos y más. Sobre todo, se ve como una forma de vida en la que el lenguaje, las costumbres, las creencias y las expresiones de identidad individual y comunitaria existen en un contexto contemporáneo.

Desde esta perspectiva, el propósito de la educación artística cultural es mediar en el descubrimiento de conexiones, interconexiones y relaciones sin precedentes entre eventos y temas. Diálogo y experiencia crítica basada en principios construcciones sociales para imaginar futuros posibles que produzcan un significado más rico para aprender y encontrar de uno mismo y de los demás. También facilita la construcción de dimensiones simbólicas, da forma concreta a lo invisible y transformar lo ordinario en extraordinario.

Así, la conciencia de que somos parte de una gran narrativa que nos anima a través de un proceso relacional compartido surge de un pensamiento cultural. Proviene de experiencias personales o de sus propias historias de vida (verdadera materia prima para propuestas de educación cultural artística) que se extienden más allá de las comunidades a las que se supone que pertenecemos, sino que somos comunidades, agentes, activos de transformación y crecimiento.

La educación cultural y artística es un flujo de relatos compartidos y contruidos en los espacios educativos, lo que también se entiende como una dedicación a los contextos sociales y simbólicos del estar juntos y del ser. Objetivos, imágenes, acciones y palabras sirven para representar y recordar estos procesos que reflejan hechos cotidianos en una dimensión estética, las experiencias de aprendizaje sugieren nuevas formas de relación y acceso al conocimiento.

La educación cultural y artística permite generar diferentes propuestas y proyectos para fijar los acontecimientos en el tiempo y el espacio, permitiendo visiones y conexiones a una misma realidad compartida que necesitamos para entendernos. Estas diversas propuestas también ayudan a transmitir los valores plasmados en el espacio escolar como metáforas de la vida real. Las

posibilidades de la educación cultural y artística se manifiestan en la calidad de las relaciones humanas que promueven, reconocen y representan, brindando coordenadas espaciales y temporales para habilitar este mundo. Así, la plenitud vendrá a través de experiencias que sustenten a las diversidades identitarias que emergen juntas en las relaciones, siempre en constatación de transmisión e interdependencia.

La Educación Cultural y Artística está sustentada en la representación de esperanzas que posibilitan una transformación simbólica de la realidad. Para ello debe promover escenarios de crecimiento que ayuden a imaginar lo que todavía no es, pero será posible a través de un proyecto al que llamamos vida. Implicamos en este proceso la eficacia simbólica que las artes ofrecen en el contexto escolar, pues estas permiten esa transformación de la realidad en la que podremos tomar decisiones. La realidad no será solo el aquí y el ahora, sino también el quizás.

Utilizando el lenguaje simbólico del arte, se enmarcan las preguntas que se nos hacen de manera de entendernos a nosotros mismos en la misma realidad, y se señalan soluciones que pueden trasladarse a situaciones reales como importantes experiencias de aprendizaje. Esto no sucede espontánea o simplemente mediante la ejecución de proyectos en fechas determinadas del calendario, sino estimulando una rica y variada simbología de una escuela.

Además, visibilizar los símbolos a través de la cultura y el arte ayudara a crear un sentido de pertenencia a la cultura, en este caso a la comunidad escolar. Estos símbolos, basados en rituales, lugares, creencias, asociaciones, ideas y percepciones individuales y colectivas, influyen en la conexión experimental positiva de los estudiantes con la escuela. Todo esto se logra a través de puentes internos y externos entre distintas manifestaciones que ayudan a comprenderse en la cultura profundamente simbólica.

La educación artística no solo brinda una perspectiva de la diversidad del mundo a través del enfoque, la exploración y la apreciación que requiere, sino también brindan una actitud importante hacia la inmersión, la experiencia y la comunicación.

### ***1.2.2 Bloques curriculares del área de Educación Cultural y Artística (criterios de organización y secuenciación de los contenidos)***

El campo de la educación cultural y artística consta de varias disciplinas o lenguajes diferentes, incluidas las artes visuales, el teatro, la expresión física y la danza, la fotografía, el cine y otras artes audiovisuales. También incluye componentes culturales como la gastronomía, el idioma, las creencias, los valores o símbolos; además del espacio patrimonial y diversos elementos que conforman el denominado patrimonio cultural. Según la (UNESCO, 2004) el patrimonio inmaterial comprende “tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”.

Los planes de estudio del programa de educación secundaria general contribuyen al logro de las metas generales del distrito al desarrollar habilidades que incluyen un mayor grado de independencia tanto en el trabajo individual como en los proyectos de desarrollo en los grupos de comunidad.

Los cursos incluyen habilidades en varios métodos para promover el patrimonio cultural y artístico tangible e intangible y la participación como audiencia y productor. Esto ayuda a lograr el objetivo de valorizar y respetar el mencionado patrimonio. Se fomenta el uso de materiales naturales y de desecho, pero también contenidos y habilidades que requieren el uso de recursos

técnicos (cámaras, teléfonos, móviles, ordenadores) siempre teniendo en cuenta su disponibilidad en la escuela.

Finalmente, se profundiza en la exploración del mundo interior con la ayuda de las artes, fomentando la toma de conciencia de los pensamientos y sentimientos que inspiran las obras de arte de los demás y las propias obras de creatividad individual y colectiva.

### **1.3 Estrategias metodológicas para educación Cultural y Artística**

Según (Gordillo Mera, 2020) indica en su trabajo *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESEMPEÑO DOCENTE DE EDUCADORES EN FORMACIÓN*, manifiesta, que: en el nuevo currículo ecuatoriano y la presencia de la educación artística y cultural en la propuesta académica, las estrategias metódicas de enseñanza- aprendizaje es un tema de trascendente de importancia para las actividades pedagógicas. El aprendizaje es un proceso por el cual los estudiantes cambian a través de sus actividades su comportamiento en determinadas situaciones. Estos cambios pueden ser tanto positivos como negativo, es decir, si aprende a leer, su comportamiento será diferente al anterior.

En la nueva propuesta curricular oficial ecuatoriana, el campo de la educación cultural y artística se presenta como un área de estudio que rompe con los viejos estereotipos que conducen únicamente al desarrollo cognitivo, brindando una variedad de experiencias, sensaciones, emociones y percepciones que posibilitan el desarrollo integral de los niños y jóvenes, desde el acercamiento a diferentes lenguajes artísticos, como la pintura, la danza, el teatro, la expresión corporal, hasta conexiones simbólicas con el mundo actual y permite el desarrollo de la

imaginación y la creatividad, es el mediador entre ellas, el segundo mundo que lo rodea, se estudia las principales dispersiones del campo de aplicación (pág. 208).

Como plantea (Michael, 2021) en su tesis *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ERNESTO BUCHELI*, argumenta, que: el papel del pensamiento creativo en el proceso educativo es muy importante para el desarrollo integral de los estudiantes, por esta razón, el enfoque de este trabajo de investigación es tan apropiado como se presenta, las tareas de aprendizaje se sugieren a los estudiantes a través del pensamiento creativo y dinámico, lo que les permite desarrollar habilidades creativas que se enfocan en la resolución total y afectiva de problemas.

La educación artística y cultural plantea muchos desafíos para los docentes del siglo actual, por lo que se requiere nuevos cambios para identificar estrategias metodológicas que mejoren la enseñanza y el aprendizaje demostrando que el pensamiento creativo y la educación artística posibilitan el desarrollo del pensamiento y comportamiento creativo del individuo, este estímulo dado al estudiante le permite desarrollar y aumentar conocimiento cultural. La educación artística y sus áreas de especialización no son las mismas que en el campo de las ciencias, las habilidades en esta área se enfocan más en las experiencias de vida de la persona, que están directamente relacionados con situaciones que hacen que los estudiantes sientan, aprendan y desarrollen ideas de una manera más poderosa. A través de la educación artística, los niños nos cuentan quienes son y como perciben el mundo a través de sus propias experiencias, conocimientos y emociones (pág. 16).

El aprendizaje es un proceso por el cual el estudiante, a través de su actividad, adjunta su comportamiento en determinadas situaciones. Estos cambios pueden ser tanto positivos como negativos, es decir, si aprende a leer, su comportamiento será diferente al anterior. Desde los primeros días de vida estudiantil, los estudiantes acumulan experiencias, formas de aprendizaje y desarrollan una serie de actividades que les permiten dedicarse a un campo determinado a la vez.

### ***1.3.1 Estrategias***

El aprendizaje se define como hacer nuevas conexiones, lo que es aún más relevante en el siglo XXI cuando la tecnología es una parte importante del avance del conocimiento y el aprendizaje. Por lo tanto, para desarrollar el conocimiento, es necesario crear nuevos procesos para el desarrollo de actividades basadas en el currículo en el campo de la educación cultural y artística, modelo importante.

Según (Cedeño., 2021) en su trabajo **ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO POTENCIADORA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL**, expresa, que: las estrategias educativas en las artes de la educación que permitan a los estudiantes activar sus habilidades. Se desarrollan varios enfoques de la educación artística en las escuelas: autoexpresión creativa, educación visual, enfoque disciplinario, cultural visual. Se organizan importantes asociaciones profesionales y se publican revistas científicas. En este sentido, las estrategias didácticas permiten el desarrollo de habilidades para hacer frente a las medidas propuestas con rapidez y eficacia.

Esto significa que cuando el estudiante regresa cada día al aula y con la experiencia adquirida, descubre una serie de estrategias de aprendizaje que le permiten aprender de manera significativa, ayudándole así a practicar, realizar las tareas diarias de forma planificada, lo que le

permite un aprendizaje autónomo, estudiar, investigar, enriquece con palabras y desarrollar otras habilidades que ayudaran a resolver todos los problemas de la vida.

La expresión artística es la expresión más tierna de la condición humana, así como estética presente en la vida cotidiana, comenzando por la propia naturaleza. Desde diferentes perspectivas, conocimientos y experiencias, actitudes sensibles, conciencia, creatividad, expresión artística como formas obvias de desarrollar habilidades cognitivas, capacita a personas decididas y de mente flexible que pueden adaptarse fácilmente a las condiciones y mejorar su entorno.

La educación artística y cultural consta de tres bloques importantes:

- Dimensión personal y afectiva-emocional (el yo: la identidad).
- Dimensión social y relacional (el encuentro con otros: la alteridad).
- Dimensión simbólica y cognitiva (el entorno: espacio, tiempo y objetos)

Aquí hay algunas estrategias para trabajar con la educación artística:

- Expresión y apreciación musical
- Visitas culturales
- Expresión y apreciación teatral
- Expresión y apreciación plástica
- Expresión corporal y danza

### ***1.3.2 Métodos***

Entendemos que estas metodologías se basan en las formas en que el arte utiliza las ideas, los procesos y la materia. Estas son experiencias específicas y únicas asociadas con el estudio del arte y son estas formas y proceso, concebidas concebidos como construcciones conceptuales, las que pueden ser transformadas o estimuladas por métodos de instrucción artística, hablamos no solo

de gestionar la experiencia estética como parte del proceso educativo, sino también de entender la experiencia educativa como una construcción conceptual estética.

- La metodología de la educación artista debe ser artística, activa participativa e informativa.
- Su proceso de enseñanza y aprendizaje utilizara información y procesos estéticos
- El Mae debe iniciar o incorporar obras o procesos artísticos en su desarrollo para que el proceso educativo sea adecuado
- Los elementos, materiales o estructuras para la enseñanza del arte deben tener calidad estética, conceptual y formal que facilite el correcto aprendizaje a través del proceso artístico.
- Las actividades de instrucción deben ser relevantes para el contexto de aprendizaje particular y ayuda a garantizar que el entorno sea apropiado para ellas.

Tipos.

- Aprendizaje cooperativo
- Montaje del arte
- Recursos tecnológicos
- Aplicación practica
- Innovación

### ***1.3.3 Técnicas***

La misión de la enseñanza cultural artística (ECA) creará la categoría del arte y la estética para el progreso propio, por lo que es técnica de aspiraciones de arte en la clase, evaluado u utilizado métodos y herramientas para evaluar el proceso de aprendizaje una persona de cada estudiante. Es un espacio para el desarrollo personal y el aprendizaje para que los estudiantes

accedan a la comprensión del aspecto estético de la vida a través de diferentes idiomas de arte, como música, plástico manifestación corporal, arte visual, teatro comics, pintura, escultura, manualidades, incluida observaciones, experimentos, investigaciones, diseño, expresión, investigación y coexistencia de la comunicación con el arte y la cultura.

Técnicas más utilizadas:

- Observar
- Exposición
- Preguntas de evaluación

#### *1.3.4 Enfoques de la educación*

- **Enfoque expresionista:** se plantea que la enseñanza de las artes puede aumentar la sensibilidad de los estudiantes hacia el mundo, las personas aumentan sus propias emociones, permitiéndoles así desarrollar la creatividad y la expresión. La educación artística se enfoca en el desarrollo y sensibilidad de los niños, niñas y jóvenes ayudándolos a convertirse en adultos emocionalmente saludables.
- **Enfoque cognitivista y disciplinar:** Considera necesario potenciar el conocimiento del arte por disciplinas (historia del arte, estética, crítica y práctica) para facilitar el aprendizaje, centrándose así en diseñar un modelo sistemático que le dé sentido al aprendizaje. El sentido del aprendizaje para la educación artística, basados en el concepto de pericia y excelencia que concibe el arte con la ciencia, estos enfoques pretenden incentivar a las personas a explorar el arte como un área de conocimiento donde desarrollan habilidades cognitivas que no se desarrollan en otros campos.

#### ***1.4 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)***

Según (Cruz Miguel, 2019) E su trabajo LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC) COMO FORMA INVESTIGATIVA INTERDISCIPLINARIA, recalca, que: La tecnología de la información y la comunicación ha evolucionada a partir de los avances tecnológicos, científicos en los campos de la informática y las telecomunicaciones, las Tic son un conjunto de procesos que permiten el acceso, la creación, el procesamiento y la transmisión de información presentada en la variedad de códigos de texto, visuales y de audio. El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda es la computadora. Especialmente el avance en el internet, como han señalado varios autores, internet ha dado un gran paso adelante en términos de calidad. El autor hace referencia al avance tecnológico que se ha tenido en estos últimos tiempos que permiten al acceso de información de varios lugares ( pág. 10).

Según (Rappoport, 2020) en su trabajo TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACION: MODELO UNO A UNO, plantea, que: la introducción gradual de las tecnologías de la información y comunicación en la educación se ve como una oportunidad para mejorar las estrategias de aprendizaje y proporcionar a los educandos acceso a la información y el conocimiento. Las tendencias internacionales que nos hacen pensar en la relación entre las TIC y la calidad de la educación han impulsado a los gobiernos a iniciar desarrollar políticas y programas específicos. Con el surgimiento de la "Sociedad de la Información", el reciente auge tecnológico ha dado lugar a lo que algunos autores denominan una nueva "revolución social". Con esto hace referencia a este hecho como primer lugar, la indagación que será el motor de esta nueva sociedad, en torno a la cual se crearán nuevas ocupaciones y puestos de trabajo, o se ajustarán los existentes.

(pág. 141). Lo indiscutible es que el internet seguirá en constante avance especialmente generación tras generación lo cual genera constates actualizaciones.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) Ha surgido el concepto de competencia tecnológica, que se refiere al dominio y adquisición de habilidades en el uso de estas tecnologías de la información y la comunicación. Esto significa que las personas deben tener una comprensión básica del tema, esto significa que la sociedad debe ser educada en tecnología (FLORES, 2008).

Como expresa (María Arancibia, 2020) en la revista CREENCIAS SOBRE LA ENSEÑANZA Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN DOCENTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR, determina, que: La tecnología de la información y la comunicación es una herramienta informática y de información que procesa, almacena, resume, recupera y presenta información representada en una variedad de formas se entienden como un término utilizado para referirse a los ordenadores conectados a Internet. Las tecnologías de la información y la comunicación son un conjunto de servicios, redes, software y equipos destinados a mejorar la calidad de vida de las personas en el entorno, integrados en un sistema de información que conecta y complementa el entorno escolar. No se puede negar que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cada día avanzan más y debemos convivir con ella, ayudando a desarrollar nuestras capacidades físicas y mentales, desarrollo social. Por nuestro conocimiento, incluimos no solo tecnologías de la información y afines, telecomunicaciones y multimedia, y diversos medios: redes sociales y medios interpersonales tradicionales como teléfono, fax y otros medios de soporte técnico.

De esta forma se describe a la TIC como un medio de interacción de la sociedad que está en constate cambio por el avance tecnológico han revolucionado nuestra forma de vida,

permitiendo la invención de nuevos servicios, nuevas formas de comercialización, comunicación y pago, así como medios alternativos de transmisión de información, que permite la interacción de la sociedad a una larga distancia.

### **1.5 Web 2.0**

Según (Balladares, 2022) en su trabajo LA WEB 2.0 HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE, sugiere , que: la Web 2.0 es una nueva técnica de corte informatizado para facilitar la organización y los procesos de información dependiendo del comportamiento de la persona que accede a ella, permitiéndoles no solo un acceso más fácil y una centralización de contenido, pero ellos mismos participan en su sistematización y en su propia estructura, a través de herramientas más sencillas e intuitivas para utilizar. Este determina una comunicación más abierta, rango, compartir libremente y el uso relacionado con las relaciones humanas como diálogos. Hace reseña como una expresión de la apertura de la red a nuevos comportamientos, estos nuevos comportamientos se generalizan al concepto de red como plataforma y orientación al usuario. En este contexto, las redes tecnológicas interactúan con nuevas formas de comunicación y relación entre los miembros de la red a través de nuevas herramientas, aplicaciones, sistemas y servicios, y las redes sociales están representadas y consolidadas en todo el mundo. como constructor de comunidad

Web 2.0, se puede decir que representa el avance de las aplicaciones habituales hacia aplicaciones Web orientadas al usuario final. Por lo tanto, no se trata de nuevas tecnologías, se trata de la capacidad de las personas para colaborar y participar para traer mejores datos, nuevos servicios y aplicaciones en línea haciéndolo más accesible para todos a través de múltiples

dispositivos, permitiendo que los usuarios participen activamente, puedan compartir contenidos, experiencias y conocimientos.

Citando a (Verónica Tapia, 2020) en la revista USO DE APLICACIONES WEB 2.0 PARA INFORMACIÓN DE OFICINA, indica, que: La llamada Web 2.0 se posiciona como un fenómeno Impulsado principalmente por modelos sociedad de la información y como término básicamente que crear marketing, se crea un conjunto de servicios mediante la web. El uso y aplicación de la Web 2.0 como un grupo heterogéneo con visión de economía coexistente donde ser parte de la economía digital, es un enfoque que beneficia el conocimiento colectivo de la sociedad conteniendo un conjunto grande y relativamente desconocido de aplicaciones que utilizan la World Wide Web (www) como interfaz y mejora en gran medida la interoperabilidad de este entorno de Internet. La definición inicial de este concepto puede situarse en el contexto general de la llamada sociedad de la información, a partir de algunas de las posiciones más optimistas y tecnológicamente determinadas en relación con el modelo de desarrollo hegemónico.

En terminación la web 2.0 como instrumento en el diario vivir nos hace la vida más fácil, no solo en cuanto a la información o las redes sociales, sino también como medio de adquisición de conocimientos en el ámbito educativo en las redes sociales, ayudándonos a compartir información ilimitada y accesible al instante (videos, fotos, comentarios, blogs). Este facilita la transferencia de información con la facilidad de la integración entre sus usuarios brindados una red más interactiva dando un paso más a la evolución de la web para que la sociedad como un agente activo en si actividades dentro de la comunidad virtual.

### **1.6 Pragmatismo en la educación**

Según (Calderón Chavarro, Martínez Madrigal, & Villamizar Vera, 2021), proponen en su trabajo EL PRAGMATISMO COMO MODELO EPISTÉMICO ORIENTADOR DE LA

ACTIVIDAD DOCENTE EN LA RURALIDAD, indica que: la investigación debe ser un continuo en la práctica pedagógica, encontrar alternativas en la investigación acción muestra el beneficio de un modelo epistemológico empírico, pragmático para el desempeño de las actividades, permite observar la práctica educativa, reflexionar sobre ella y crear planes de mejora para mejorar día a día, impartir y adaptar los conocimientos de la clase. Formar a los docentes, sea en ciencias o no, significa que estén preparados para identificar los problemas que surgen de los contextos en los que están inmersos los estudiantes, pero está más claro que estas debilidades están determinadas por la experiencia u no se pueden generalizar, sino que hay que verlas (pág. 136).

Como criterio para la resolución de problemas en otros contextos, de modo que tanto la investigación como la educación pedagógica se conviertan en una actividad que necesita ser promovida, cuidadosamente, planificada y ejecutada. Por lo tanto, en el diseño, planificación, implementación, interpretación y uso de sus resultados, el modelo epistemológico por el cual el educador ve su trabajo es importante.

Como expresa (Narváez, 2020), en su artículo APROXIMACIONES AL PRAGMATISMO EN LA EDUCACIÓN MEXICANA EN EL CONTEXTO DE LA GLOBALIZACIÓN, propone que: Los enfoques pragmáticos de la educación en México, los consideramos relativamente similares a los de otros países latinoamericano, y como nos atrevemos a relatar, algunos países desarrollados padecen el mismo problema. El malestar del propio sistema de mercado, tan pragmático en su política de educación y formación profesional. La frustración causada por el personal joven que cree en la democracia está relacionada con la visión operativa del sistema de mercado, compitiendo por el título de número uno, el más fuerte. Es muy importante aportar un granito de arena para la reflexión y autorreflexión que, combinado con otras autorreflexiones, se convierte en un medio educativo con valores más solidarios y que pueda ser

tenidas en cuenta al momento de formular las políticas nacionales en el campo de la educación con el fin de educar y formar valores humanos a los ciudadanos.

Teniendo en cuenta (Benavides Benalcazar Merck Miko, 2020) en su maestría *EL PRAGMATISMO DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA IGUALDAD EN DISCAPACIDAD Y EL DERECHO CONSTITUCIONAL DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA*, expresa, que: La educación es considerada una garantía de los derechos humanos, por lo que se garantiza a todos sus habitantes sin restricción alguna, la educación inclusiva desde una perspectiva de derechos humanos, también hay que entender que, al garantizar la educación inclusiva a través de las políticas públicas, los derechos humanos y el derecho constitucional, deben ser respetados. El pragmatismo de las políticas públicas y el derecho sobre la educación inclusiva se enfoca en el modelo proactivo-crítico, ya que su objetivo es comprender e identificar potenciales oportunidades para la política de estado en el ámbito de la acción social de cambio definida por la ley constitucional sobre educación inclusiva desde una perspectiva totalitaria, visión, transformar las interacciones en beneficio de la sociedad del Ecuador.

### ***1.6.1 Conectivismo***

Según (Roberto Sánchez, 2019), en su trabajo *ORÍGENES DEL CONECTIVISMO COMO NUEVO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL*, define, que: El conectivismo se presenta como una evolución de las escuelas anteriores, no como una revolución teórica en el campo de la pedagogía. El conectivismo comparte en gran medida esta visión global del aprendiz en el constructivismo ya que también lo sitúa a la vanguardia de la ciencia y le otorga un papel activo en la elección de los contenidos y en darles un significado único y personal. En la actualidad, el enfoque teórico-educación de la teoría de la asociación nos ofrece muchas ventajas

a favor de imponerla como un nuevo modelo de formación teórica para la gran mayoría de los nuevos investigadores (pág. 129).

Con base a (Jaime Torres, 2020), en la revista ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL CONECTIVISMO Y SU RELACIÓN CON REDES SOCIALES Y ECOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE, describe, que: El conectivismo surgió no para reemplazar las teorías del aprendizaje, sino para validar un elemento conceptual relacionado con la revolución de las tecnologías digitales de la información y la comunicación relacionado con el campo del aprendizaje cognitivo en el campo de cómo aprender la mente. El pensamiento, la percepción social, la información de la red y comportamiento del sistema están relacionados con el conocimiento y, por lo tanto, con el aprendizaje y la enseñanza. Desde el punto de vista, la teoría del conectivismo se convierte en un objetivo más para tratar de comprender la estructura del proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por la tecnología, cambiando en la clase de dinámica del trabajo pedagógico, maximizando las experiencias interpersonales, especialmente en cuanto a cómo se comunica la información. Esta condición se refiere a la necesidad de comprender las tendencias, patrones, planes y otras direcciones pedagógicas que subyacen al significado del conectivismo.

Como afirma (Shirley Basurto, 2021) en su trabajo EL CONECTIVISMO COMO TEORÍA INNOVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA DE INGLÉS, sugiere, que: El conectivismo se orienta como una teoría del aprendizaje para la nueva era digital, tratando las estrategias de aprendizaje que satisfagan las expectativas actuales de los estudiantes como una herramienta creativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, conducente a la investigación. Actividades pedagógicas y de diseño para animar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades como un nativo digital. La teoría de la conectividad como teoría del aprendizaje

explica como la tecnología e internet han creado grandes oportunidades para que los estudiantes aprendan mas rapido y mejorar. Esta teoría describe que el proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo a través de la construcción de la conectividad a internet entre las personas y la capacidad de crear conocimiento integrado. Los docentes se esfuerzan por innovar en la clase, el mismo ambiente y la actualidad los obliga a buscar una metodología diferente para acercarse a los estudiantes y hacer que comprendan y absorban nuevos conocimientos. Los docentes son personas orientadas a la información, responden preguntas según sea necesario, guían a los estudiantes para que descubran, aprendan y comportan información por su cuenta (pág. 240).

Desde el punto de vista de (Cueva Delgado, García Chávez, & Martínez Molina, 2019) expresan en su trabajo *EL CONECTIVISMO Y LAS TIC: UN PARADIGMA QUE IMPACTA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENSIZAJE*, enfatizan, que: el conectivismo es una pedagogía aplicada de manera consistente y organizada, que permite el uso de la tecnología en el proceso educativo, logrando excelentes resultados, sin perder de vista que el rol protagonista perteneciente al estudiante, las tic son solo una herramienta o recurso que facilitara y mediará el acceso al conocimiento. Es necesario considerar el uso adecuado de las tic en el proceso de aprendizaje y para lograr los resultados deseados es necesario aplicar los principios correctamente, ya que los resultados dependerán de su aplicación exacta. Es importante que tanto los docentes como los estudiantes entiendan que para un aprendizaje pleno es necesario dar cuenta de herramientas mediante las cuales puedan conectar diferentes fuentes de conocimiento que contribuyen a su desarrollo (pág. 211).

### ***1.6.2 Socio constructivismo***

Según (Alvarado, 2020) en su trabajo *VINCULACIONES ENTRE EL SOCIO-CONSTRUCTIVISMO Y EL PLAN DE ESTUDIOS DEL CENTRO NACIONAL DE*

EDUCACIÓN HELEN KELLER DE COSTA RICA, afirma, que: Los procesos de enseñanza y aprendizaje a menudo están sujetos a cambios sociales, lo que genera nuevas propuestas teóricas en el campo de la educación y nuevas estrategias pedagógicas que conducen a cambios en el currículo. El socio constructivismo se convirtió en el estándar para estos nuevos postulados teóricos y estrategias de aprendizaje. Los enfoques socio constructivos como la educación transformacional, la etnografía y el enfoque de posibilidades incluyen enfoques educativos que se tienen en cuenta al diseñar nuevos planes de estudio (pág. 6).

Como expresa (Edson Pliego, 2020) en su revista, IMPLEMENTACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO SUSTENTADAS EN EL SOCIOCONSTRUCTIVISMO, defiende, que: el constructivismo social en el proceso enseñanza y aprendizaje, y especialmente en el campo de las Tac, nos impulsa a considerar el papel del socio constructivismo en su pedagogía y a comprender como las tac nos permite crear nuestro propio aprendizaje y, al mismo tiempo, crear nuestras propias soluciones. A través de un fenómeno dinámico e interactivo que los estudiantes realizan en la construcción de su conocimiento, los docentes, la tecnología y el uso de métodos socioconstructivos son solo impulsores flexibles del proceso de enseñanza-aprendizaje para que los estudiantes formen su propio conocimiento y tengan cierto empoderamiento y conciencia de su rol en la sociedad (pág. 100).

De acuerdo con (Córdoba, 2020) en su trabajo EL CONSTRUCTIVISMO SOCIOCULTURAL LINGÜÍSTICO COMO TEORÍA PEDAGÓGICA DE SOPORTE PARA LOS ESTUDIOS GENERALES, expresa, que: el constructivismo social es una variante del constructivismo compartida por los enfoques sociolingüísticos y lingüísticos de la percepción y el aprendizaje. Desde este punto de vista, el conocimiento se construye socialmente en contexto, es decir, en la interacción entre la mente de una interacción social. Los enfoques constructivistas

intentan entrelazar procesos de enseñanza y aprendizaje que tradicionalmente se han desvinculado del concepto de enseñanza y aprendizaje ha sido reevaluado integralmente en las últimas décadas.

### **1.7 Modelo TickPack**

Citando a (Cabero., 2021) en su trabajo LOS CONOCIMIENTOS TECNOLÓGICOS, PEDAGÓGICOS Y DE CONTENIDOS DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO SOBRE TIC. ANÁLISIS DESDE EL MODELO TPACK, enfatiza, que: el modelo TPACK es uno de los modelos de diagnóstico y formación de docentes que últimamente ha experimentado mayor auge debido al interés por los contenidos disciplinares, pedagógicos y tecnológicos. La literatura científica destaca que la inclusión de este modelo en la enseñanza no solo contribuye a la mejora de su calidad, sino que permite definir cuál es el conocimiento del docente y formular estrategia educativa del docente. La sociedad del conocimiento considera a la tecnología como una de las variables de aprendizaje más importantes, especialmente durante la pandemia.

Según (Nicolás Sumba, 2020) en su artículo ENSEÑANZA SUPERIOR EN EL ECUADOR EN TIEMPOS DE COVID 19 EN EL MARCO DEL MODELO TPACK, expresa, que: el ecosistema digital que la sociedad actual ha desarrollado ha cambiado los objetivos del curso de capacitación actual, ahora no es suficiente para que los estudiantes conozcan algunos conocimientos, en cambio, deben tener la capacidad de que sus conocimientos funcionen en este entorno digital cambiante, lo que cambia así como un docente, esto no se limita al hecho de que es solo una transmisión de contenido, ahora es para conocimiento. Teniendo en cuenta el corte del conocimiento se considera antes y, a menudo, se determina una enseñanza más efectiva con la tecnología, comprender y desarrollar sugerencias pedagógicas se enriquecen con los recursos y herramientas tecnológicas apropiadas, lo que permite un importante proceso de capacitación en este sentido, esta tecnología debe estar en continua comunicación y construcción de contenidos.

El modelo TPACK se basa en el contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje, en el que cada contexto tendrá sus propias características, fortalezas y limitaciones que los docentes deberán adaptar e innovar constantemente para lograr el aprendizaje en los estudiantes.

Como expresa (Rueda, 2020) en la revista *MODELO TPACK: ¿MEDIO PARA INNOVAR EL PROCESO EDUCATIVO CONSIDERADO LA CIENCIA DE DATOS Y EL APRENDIZAJE AUTOMÁTICO?*, define, que: el modelo TPACK identifica los conocimientos que los docentes necesitan para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de la tecnología. Los avances tecnológicos están obligando a las instituciones educativas a cambiar la forma en que enseñan y aprenden dentro y fuera de la clase. El modelo describe el conocimiento que los profesores necesitan para planificar, organizar y ofrecer métodos de aprendizaje mejorados con tecnología. De hecho, este marco de referencia utiliza las TIC para el diseño efectivo de cursos con la ayuda del conocimiento tecnológico y pedagógico juega un papel fundamental en la creación de espacios virtuales de aprendizaje y desarrollo de habilidades de los estudiantes.

El uso del conocimiento tecnológico, disciplinar y pedagógico en la planificación de las actividades escolares permite transformar las funciones y roles de los estudiantes en el proceso educativo. Las herramientas digitales promueven un papel activo para los estudiantes, mejoran el aprendizaje y contribuyen al desarrollo de habilidades.

### ***1.7.1 Formación docente***

Esta educación necesita recordarnos constantemente que el derecho a recibir información no debe confundirse, y mucho menos debe haber confusión con el derecho a saber qué hacer con la información, como procesarla para explicar claramente lo que hay que hacer, desarrollar modelos de convivencia y practicas más justas.

Tal como expresa (Luca, 2020) en su trabajo LAS AULAS VIRTUALES EN LA FORMACIÓN DOCENTE COMO ESTRATEGIA DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA. USOS Y PARADOJAS, considera, que: Con la invasión de las Tic, las escuelas han perdido su hegemonía sobre el acceso a la información y ellas: se enfatizan los conceptos básicos del tipo de conocimiento necesario para el aprendizaje, ya que la interacción con estas tecnologías contribuye al desarrollo de otras formas de conocer, aunque se necesita pensamiento crítico para convertir la información en el conocimiento. La introducción de las Tic en sí misma no crea un cambio de paradigma ya que la educación con sus múltiples matices y disfraces permanece obsoleta incluso cuando se utiliza estas tecnologías (pág. 8).

Citando a (Ferrada, y otros, 2021) en la revista FORMACIÓN DOCENTE EN TIC Y SU EVIDENCIA EN TIEMPOS DE COVID-19, alude, que: cuando hablamos de TIC , nos referimos a las herramientas tecnologicas que denen tener los docentes, expecialmente en el entorno actual donde es importante saber manejar y conocer estos recursos. Las Tic se definen como un conjunto de tecnologías diseñadas para gestionar y trasmitir informacion de un lugar otra. Cubren una amplia gama de soluciones, estos incluyen tecnologías que alnacenan informacion y luego la buscan, envian y reciben informacion de un sitio a otro, o procesan la informacion para calcular resultados y generar informes.

### **1.8 Gamificación**

Según (Teresa., 2020), en la revista GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES, indica, que: la gamificación es una tecnica pedagogica innovadora que incorpora elementos del juego, mediante la cual los estudiantes adquieren conocimientos y experimentan el aprendizaje como una experiencias positiva y gratificante que mejora de una gran manera el aprendizaje obteniendo en el aula un conocimiento

significativo. La educación debe crecer con las personas y ser un espacio de interés, motivación donde se pueda abrir fácilmente la mente a nuevos conceptos y la puesta en práctica del conocimiento (pág. 168).

Citando a (César H. Limaymanta, 2020), en su artículo, revista GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN DESDE WEB OF SCIENCE.UN ANÁLISIS CON INDICADORES BIBLIOMÉTRICOS Y MAPAS DE VISUALIZACIÓN, sostiene que: la gamificación es el uso de elementos del juego en un entorno diferente al del juego. Este concepto, abarca aplicaciones que van desde los negocios hasta la educación es una propuesta popular hoy en día ya que proporciona un aspecto motivador y convincente en el contexto en el que se desarrolló. La gamificación tiene como objetivo en la educación dar a los estudiantes una motivación para la enseñanza y el aprendizaje al incluir los elementos y los métodos de juego. El proceso se utiliza bien incluye ventajas anormales para enriquecer la relación entre maestros y estudiantes, y así mejorar la educación en el aula. No olvidemos que los estudiantes solo aprenden de maestros que pueden motivarlos, inspirarlos y alcanzar su máximo potencial.

Desde el punto de vista de (Anamarys, 2021), en la revista LA GAMIFICACIÓN PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN MEDIANTE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN enfatiza, que: el juego como estrategia educativa mejora el rendimiento de los estudiantes, aumentando las tasas de aceptación en la educación y reduciendo las tasas de deserción. El uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos de juego en contextos ajenos a ellos, que transmitirá mensajes o contenidos para cambiar conductas a través de experiencias de juego que fomentan la motivación, el compromiso y la alegría que proporciona el proceso como si fuera un juego. Los participantes son jugadores, por lo que están en el corazón del juego y deben sentirse involucrados,

tomar sus propias decisiones, sentir el progreso, aceptar nuevos desafíos, participar en la sociedad ambiental, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación instantánea.

Como afirma (González Laura, 2019) en su artículo de investigación, *GAMIFICACIÓN Y ELEMENTOS PROPIOS DEL JUEGO EN REVISTAS NATIVAS DIJITALES*, deduce, que : uno de los objetivos de la gamificación es influir en el comportamiento de las personas a través de la experiencias y el sentimiento, incluida la selección de elementos que contiene el juego para crear estrategias participativas consiste en el uso de juegos al momento de impartir la clase es decir aprende jugando, es un método característico de la enseñanza que da a los estudiantes la motivación y el aprendizaje eficaz. De esta manera, los estudiantes estarán más involucrados en el proceso educativo. Optimiza la eficiencia y los resultados del aprendizaje, al tiempo que le permite conectarse con contenido interesante.

#### ***1.8.1 Beneficios de la gamificación***

2. La gamificación aumenta la motivación de aprendizaje.
3. la dificultad aumenta.
4. Hace que las clases sean más interesantes.
5. Promueve el conocimiento.
6. Aumenta la atención y el enfoque.
7. Mejora los resultados de aprendizaje.
8. Estimula las relaciones sociales.
9. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías.
10. Fomenta el buen uso de los videojuegos.
11. Mejora el uso de la lógica y la estrategia para resolver problemas.

### ***1.8.2 Elementos***

La gamificación está basada en elementos propios de los juegos varios autores señalan que dentro de la gamificación intervienen tres elementos fundamentales, las dinámicas, las mecánicas y los elementos del juego.

### ***1.8.3 Dinámica***

En su nivel dinámico más abstracto del sistema de gamificación. Crea la fuerza impulsora del juego son las necesidades y preocupaciones humanas que impulsan a las personas, así como el contexto en el juego, los límites o reglas del juego en sí. Algo que debemos considerar pero que nunca entra en juego. Para lograrlos, necesitas usar varias mecánicas de juego. Los seres humanos tienen aspiraciones y necesidades elementales: sed de estatus, logro, autoexpresión, competencia o altruismo, entre otros. Al rodear cualquier actividad con un conjunto apropiado de mecánicas de juego, es posible crear una experiencia que fomente un comportamiento particular al satisfacer una o más necesidades humanas.

Las dinámicas del juego tienen que ser divertidas y entretenidas ya sea la necesidad que tienen el docente al momento de impartir la clase. Existen diferentes dinámicas de las importantes tenemos:

- 1. Restricciones o limitaciones.** Este hace referencia a las reglas del juego y sus limitaciones. Aspecto sin los cuales, el juego no seguiría una secuencia y sería un caos.
- 2. La narrativa del juego.** Permite a los jugadores generar una idea de tipo general del juego para poder realizarlo sin problema alguno.
- 3. Emociones.** Esta dinámica es la más importante, ya que ayuda a crear juegos que logren sacar emociones a los estudiantes para que sea más interesante el procedimiento.

4. **Evolución del jugador.** Crea la sensación de avance al jugador, creando responsabilidad de avanzar en el proceso, creando motivación por la necesidad de logro.
5. **Reconocimiento.** La mayoría de las personas sienten la necesidad de ser reconocido en los logros logrando admiración de los demás, todos los juegos conducen la misma dinámica.
6. **Interacciones sociales.** Los seres humanos, por naturaleza, son seres sociales que necesitan relacionarse por ello es necesario la interacción social entre nosotros creando competitividad.

Estos literales son aspectos propios de la gamificación que son tomados en cuenta. En el aula de clase los puntos o medallas, por ejemplo, son mecanismos de juego que motiva a un mejor esfuerzo de los estudiantes y en general para los participantes. Se debe mantener un constante monitoreo del avance de cada estudiante para que este no resulte largo ni corto. Los juegos o dinámicas son realizados según la necesidad de la materia o tema de clase creando lúdicas que motiven y animen a seguir participando dentro de la misma.

#### ***1.8.4 Mecánicas***

En este nivel medio se encuentra las mecánicas, que son los métodos básicos que impulsan al juego generando un compromiso al participante, este debe ser al proceso más fácil de llevar el juego y se pueda participar de una forma más fácil, sería algo así como las reglas del juego entre ellas tenemos:

1. **Retos u objetivos propuestos.** Las tareas definen una serie de actividades que deben realizarse para lograr un objetivo determinado. Podría ser un desafío altamente planificado u otros jugadores realizando diferentes acciones en la misma misión y lograr el mismo objetivo final. Si queremos que nuestros jugadores

consigan un determinado objetivo a largo plazo, es muy conveniente desglosarlo en diferentes objetivos a corto plazo.

Los desafíos finales, como los desafíos a corto plazo, se pueden usar para aumentar la motivación y la confianza de un jugador de que lo está haciendo bien, al tiempo que lo alientan a seguir jugando. Se utilizan para permitir que el jugador practique lo que ha aprendido en este nivel.

2. **La competición.** La competencia en sí es a menudo un factor de motivación individual. Se pueden lograr niveles más altos de rendimiento mediante la creación de un entorno competitivo en el que se recompense a los ganadores. Todos los elementos de la mecánica del juego coinciden en este deseo. Sin embargo, la competición no debe conducir a una situación en la que algunos jugadores se sientan amenazados por las acciones de sus oponentes. Entiendo la competición como algo sano que estimula la motivación.
3. **La cooperación.** Los jugadores deben trabajar juntos para lograr un objetivo común. Juntos, serán más productivos de lo que serían individualmente. Trabajar junto a otros jugadores ayuda a aprovechar los diferentes conocimientos adquiridos por cada jugador, permitiéndote avanzar a través de dificultades o niveles más difíciles.
4. **La recompensa.** Es importante que los jugadores se sientan reconocibles. Para ello, uno de los posibles mecanismos es el premio. En juegos y juegos, estas recompensas se traducen en puntos, medallas, subir de nivel, bienes virtuales y más. Sin embargo, el reconocimiento y el estatus ganado después de lograr algún éxito también es pueden ser una buena ventaja.

### ***1.8.5 Componentes***

Es la forma de materia más concreta que puede adoptar la mecánica o la dinámica. Elementos en los que podemos confiar para crear mecánicas de juego que desarrollen comportamientos específicos de los usuarios. Los más importantes de ellos son:

1. **Logros.** Los logros suelen estar bloqueados y no se desbloquearán hasta que se hayan completado con éxito una serie de acciones. Debe dar tareas en un cierto período de tiempo para agregar más funciones a la jugabilidad y evitar que sea monótona y aburrida. El problema de introducir más aliento para jugar.
2. **Los avatares.** Muchas personas quieren y expresan su autonomía y originalidad. Deben mostrar personalidades únicas y diferentes de quienes los rodean. Esto se debe al deseo humano de expresar un sentido de estilo, originalidad e individualidad. Gracias a los avatares, estas necesidades están cubiertas.
3. **El combate.** Por lo general, las guerras se asocian con ciertas batallas de corta duración. Pueden ser batallas contra máquinas o guerras entre personas reales (conocidas o desconocidas). A menudo se utilizan como un elemento para mejorar los sentimientos de estatus, comparación, mejora o reconocimiento.
4. **Los equipos.** Los equipos de jugadores se definen como personas que trabajan juntas para lograr un objetivo común. La cooperación o competencia entre los miembros puede satisfacer el sentido de pertenencia de un jugador a un grupo o su sentido de estatus o comparación.

## **1.9 Gamificación en el aula**

Según (Plano, 2020) en su artículo, ESTUDIO DE LOS PRINCIPALES BENEFICIOS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS, plantea que,

El juego en el aula es un claro motivador que devuelve el deseo de aprender a su lugar original. El uso de juegos en la educación es el uso de juegos para aprender o introducir la organización y las reglas de los juegos en el aula para involucrar a los estudiantes y brindarles una forma diferente de aprender. La mayor parte de la industria educativa ve en la gamificación una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización, la colaboración, etc. en el ambiente escolar (pág. 9).

La gamificación es un elemento de estimulación excepcional, pero no solo para los estudiantes también es una herramienta innovadora para el docente, que mejora el ambiente de la clase para convertirlo en un espacio más agradable y divertido. Ludificar la enseñanza es mucho más que realizar juegos en la clase o simple sistema de castigos y recompensas, este implica tener un viaducto entre la enseñanza y gamificación donde se pueda combinar los de una manera creativa para ayudar al pensamiento estratégico de los estudiantes.

De acuerdo con (González, 2019) en la revista, RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA LA INTEGRACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA. Enfatiza, que: Hoy, las nuevas tecnologías en la educación y su uso adecuado de la gamificación en la clase pueden proporcionar las herramientas para modernizar los procesos de aprendizaje que están desactualizados y no involucran, motivan o animan a los aprendices. Una de las posibilidades que ofrece la ludificación es influir en el comportamiento de los estudiantes a través de las experiencias y experiencias que se construyen a través del juego incentivando a la participación de los participantes. (pág. 81).

Los nuevos términos inundan constantemente el campo de la educación, la mayoría de los cuales todavía aún no lo sabemos y mantenerse al día con el avance en la educación no es una tarea fácil. La motivación de los estudiantes puede ser un reto para cualquier profesor que disfrute viendo divertirse a su clase, y aquí se encuentran con nuevos retos.

Como plantea (Herrera, 2019), en su artículo, **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DE ESTUDIANTES DE INGENIERÍA**, expresa, que: los juegos didácticos derrotan la forma de desarrollar relaciones cognitivas y sociales, como la comunicación proactiva, responsable, respetada, creativa, pueden confirmar que los juegos de enseñanza son opciones que ayudaran a remplazar métodos tradicionales, por que permiten que los diferentes estudiantes trabajen sus habilidades de una manera más divertida. Estos juegos pueden usarse para enseñar materiales técnicos como elementos dinámicos para un aprendizaje importante, para que los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo que contribuirá a las capacidades cognitivas. Los juegos didácticos pueden ser utilizados en la enseñanza técnica como motivador del aprendizaje, para animar a los estudiantes a aprender con nuevas soluciones para reforzar la precepción critica de la realidad, el juicio y, de una forma u otra, contribuir a su aprendizaje autónomo.

Según (Luis Sánchez, 2019), en la revista, **GAMIFICACIÓN: UN NUEVO ENFOQUE PARA LA EDUCACIÓN ECUATORIANA**, plantea, que: en el campo de la educación superior, las iniciativas aún son tímidas pero consistentes. El campo de las iniciativas controvertidas indica inestabilidad de la subjetividad, lo que genera incertidumbre en su plena adopción. La gamificación en el ámbito educativo lleva una gran responsabilidad ya que tiene como objetivo incentivar y divertir a los estudiantes durante la clase por ese motivo, es una herramienta que debe ser llevada con responsabilidad, compromiso debe llevar un balanceo en función de las competencias a su vez una correcta organización, así como los docentes que apliquen este proceso. Para tener éxito a largo plazo, siempre tiene que ser acorde a la óptica general de la institución.

### ***1.9.1 Metodología y técnicas de la gamificación***

La gamificación lleva años con nosotros, sin siquiera saberlo. Esto se aplica a cualquier cosa que implique jugar juegos fuera de rango en diferentes entornos. Actualmente, sus métodos y técnicas están siendo investigados y mejorados para lograr mejores resultados o mayor eficacia.

1. Motivación
2. Acción
3. Recompensa
4. Logros

### ***1.9.2 Técnicas***

Es una forma de recompensar a un miembro en función de los objetivos alcanzados. Por ejemplo:

1. Acumular puntos: a algunas acciones se les asigna un valor y se acumulan a medida que se realizan.
2. Expansión de niveles: definibles que el usuario debe pasar.
3. Recibir premios o regalos: se trasfiere cuando se logra el objetivo.
4. Clasificar: dependiendo de la cantidad de puntos ganados o de la meta alcanzada, aumentará o disminuirá el rango.
5. Problema: competición entre los jugadores para ganar premios.
6. Misión o desafío: capaz de resolver o superar dificultades o tareas asignadas solo o en grupo.

### **1.10 Danza y sus beneficios.**

Según (Nicolás, Ureña Ortín, Gómez López, & Carrillo Viguera, 2010). El término danza se ha utilizado para referirse a una amplia gama de conceptos e ideas, lo que dificulta la aplicación de un significado único que describa con precisión la naturaleza global del término. Varios significados están asociados con la palabra danza, algunos de los cuales, como técnica o coreografía, están cerca del final pragmático del término. Otros, como el culturismo, el arte, el lenguaje corporal, se polarizan hacia una sensación, más expresiva o más estética del concepto. Es necesario entender que el significado danza varía según las culturas y las diferentes épocas, el término actual no puede cubrir la amplia gama de significados que ha tenido a lo largo de la historia. (Nicolás, Ureña Ortín, Gómez López, & Carrillo Viguera, 2010).

El baile es una de las pocas actividades que permite entrar en contacto directo con nuestro ser interior y buscarlo espontáneamente. De manera similar, en la danza se forma grupos conectados por lazos únicos con los compañeros de baile este contribuye a la concurrencia de gesto y ritmo, siendo el ritmo principal generador de la danza logrando comunicar de una forma más profunda. En un orden funcional diferente, la danza como expresión y comunicación no verbal es parte de un proceso social en el cual funcionan en armonía con diferentes elementos, comportamientos y formas de comunicación en un determinado contexto social. (Dallal, 2007).

La importancia de la danza en los ámbitos sociales y didácticos ha dado como hecho a conocer a lo largo de la historia, y su alcance es a nivel mundial, en el campo de la educación son inigualables ya que no fue de gran reconocimiento siendo necesario esperar la venida del siglo pasado para realizar los iniciales intentos importantes, tanto en la teoría como en la práctica, pensadores, educadores y bailarines, que han apoyado la introducción de la danza como parte

integral de la educación de los niños. Desde entonces, se ha logrado un progreso considerable hasta el día de hoy, pero el camino por recorrer sigue siendo difícil. (Dolors Cañabate Ortiz, 2016).

Hay razones históricas y teológicas que han mantenido a la danza en un segundo lugar en el mundo educativo. Por un lado, existen muchos estereotipos negativos y asociaciones creados para este tipo de actividades, que incluso están prohibidos por algunas religiones. Por otra parte, el concepto de la danza como actividad exclusiva de las mujeres la elimino como materia que podría inclinarse en la formación de los estudiantes, por lo que la clasifico como asignaturas complementarias y disciplinares.

Practicar la danza académica durante la fase de la educación en preescolar puede mejorar las habilidades motoras finas y gruesas, así como la exploración de los movimientos del cuerpo. Resultados muestran el peor desempeño del grupo no participante y la correlación entre todos los tipos de habilidades motrices, por lo que todas estas tareas como la danza juega un papel fundamental en la para un buen desenvolvimiento y liberación antes los demás. (Soto, 2008).

El entrenamiento en danza no solo puede referirse al aprendizaje de movimientos o expresiones estéticas, sino que también puede aplicarse a materias como matemáticas o ciencias sociales, así como habilidades sociales e interpersonales, etc. Esto convierte a la danza en una de las actividades más completas y versátiles posible considerada a nivel interdisciplinario.

Es la capacidad del cuerpo para expresar al mundo exterior a través del lenguaje específicos, incluidos los gestos, a apariencia, la postura, las expresiones fáciles, el contacto corporal y la orientación espacio.

Se trata de conectar a los niños a través del lenguaje corporal para que descubren el gusto y la alegría del movimiento expresivo, lo que se trasmite por el movimiento requiere del hombre mismo, y esta acción se encuentra entonces en el cuerpo y la mente de quien la realiza, mientras

que la unión de un hombre que baila con la imagen y el sentimiento crean un texto, tiene sentido en el contexto de la comunicación, físicamente, el producto coreográfico emerge durante su ejecución. (Jaritonsky, 2001).

### ***1.10.1 Danza a favor del desarrollo de habilidades cognitivas en niños.***

Muchos autores han llamado la atención sobre la importancia del movimiento para el desarrollo emocional e intelectual de los niños. La danza es una actividad artística muy relacionada con la música, en la que el movimiento tiene una dimensión expresiva, que no se encuentra en otras actividades físicas, además, la danza es una actividad física muy difícil en cuanto en la actividad física mental, ya que requiere mucha concentración, coordinación y control. (Lago, 2013).

La memoria, la atención, la escucha activa y el trabajo en equipo son habilidades prosperar a un alto nivel en las artes escénicas. Los bailarines pueden memorizar sus coreografías, movimientos, posiciones y movimientos en el espacio mientras escuchan y siguen la música y el resto del grupo de baile. Un músico recuerda o si lee una pieza musical previamente aprendida, interpretándola según los requisitos técnicos y expresivos, presta atención al resto de la orquesta y al director. El actor expresa el significado del texto de la nota interactuando con el resto. actores, objetos escenográficos y el propio espacio escénico. (Davalos, 2020).

## CAPITULO II: METODOLOGIA

### 2.1 Enfoque de investigación

#### *2.1.1 Enfoque cualitativa*

El presente proyecto de investigación titulado como: Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado de E.G.B. de la Unidad Educativa "Florencio O'Leary". Se constituye como un trabajo de índole investigativa mediante una encuesta dirigida a los docentes de la institución, fundamentado como investigación de carácter cualitativa.

La investigación cualitativa, consiste en todos los métodos de estudio de las personas en relación con lo que dicen y hacen en un contexto social y cultural, el propósito de la investigación cualitativa es proporcionar un método de investigación que nos permite comprender el complejo mundo vivido desde la perspectiva de esa persona, donde el proceso de exploración es inductivo y los investigadores trabajan con los participantes interactúan con los datos para encontrar respuestas a preguntas sobre la experiencia social, como se forma y como da sentido.

Según (Flores, 2019) en su trabajo FUNDAMENTOS ESPISTÉMICOS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y CUANTITATIVA: CONSENSOS Y DISENSOS, expresa que, para comprender o explicar el comportamiento, las motivaciones y las características de las personas del grupo, su principal objetivo es generar ideas y suposiciones que ayuden a comprender como el grupo objetivo percibe el problema y define o identifica oportunidades relacionadas que son difíciles de cuantificar datos. No rechaza números o estadísticas, simplemente no los pone en primero.

## **2.2 Tipo de investigación**

### ***2.2.1 Investigación no experimental***

Para este estudio, el diseño de investigación no fue experimental, ya que ninguna variable de estudio fue manipulada premeditadamente en ningún momento. De hecho, los estudios no experimentales se caracterizan por investigadores sin intervención directa, la investigación tampoco es la determinación de una determinada situación, sino la adquisición de información para su posterior descripción y análisis.

### ***2.2.2 Investigación descriptiva***

Se empleo la investigación descriptiva, ya que se llevó a cabo el análisis del entorno a través de medidas y el uso de determinados técnicas e instrumentos de recolección de datos. Este se tomó los datos originarios de las respuestas de los docentes de la Unidad Educativa Florencio O'Leary, con lo que fue posible la resolución de respuestas que se muestra más adelante.

### ***2.2.3 Investigación bibliográfica***

Se ha tomado en cuenta diversos autores, pdf con investigaciones actuales dirigidas a la gamificación en la educación.

### ***2.2.4 Investigación Propositiva***

Este trabajo tiene como propósito la creación de una guía didáctica dirigida a los docentes de la unidad educativa Florencio O' Leary.

## **2.3 Instrumentos de investigación**

### ***2.3.1 Instrumento: encuesta***

Se opto la aplicación de la encuesta ya que, por medio de recolección de información útil y eficaz para este proyecto, se ha realizado encuetas a 4 docentes de la institución con el fin de identificar la ayuda que crea la gamificación dentro del aula.

## **2.4 Procedimientos y plan de análisis de datos**

El estudio es un diseño no experimental desarrollado en el espacio interior de la unidad educativa. Realizado mediante la recolección de información a través de una encuesta con el método de likert. Por lo tanto, en este estudio, se requirió investigar y reconocer los problemas por des conocimiento de la gamificación y el desinterés para encontrar nuevas formas de relacionarse con los estudiantes de una manera amena.

Al identificar el problema y el objetivo de estudio, se procedió a pensar en el correcto proceso para una ejecución correcta realizando una búsqueda bibliográfica sobre la gamificación con el uso de Google académico y diversos estudios en pdf referente a el tema y problema. Consecutivamente dado el carácter cualitativo, se realizaron procedimientos partiendo de la operacionalización de las variables ejecutadas con anterioridad. Las mismas tienen como contenido objetivos específicos, los cuales permiten realizar variables, dimensiones e indicadores. Los indicadores fueron esenciales para la ejecución de las preguntas del instrumento encuesta u cuestionario, que fue diseñado sobre la gamificación.

La encuesta fue aplicada a cuatro docentes del área de educación primaria de la Unidad Educativa Florencio O'Leary, quienes a través de una encuesta presencial me supieron ayudar con gusto a la realización de la encuesta (realizada presencialmente). Sus respuestas fueron registradas manualmente creando graficas de estadística descriptiva oportuna a cada pregunta. Tras la obtención de las gráficas, se procedió a la interpretación y análisis de resultados.

## **2.5 Preguntas de investigación y/o hipótesis**

La gamificación hace del estudiante una mejora continua que contribuirá al desarrollo de la educación en los estudiantes de dicho plantel. Por lo tanto, la gamificación en la educación es una herramienta educativa que contribuirá a la formación de los estudiantes, además de moldear

su desarrollo cognitivo, social y emocional ya que se vincula con la mejora de los aprendizajes en la sociedad (Patricia Carbajal, 2022).

Para la creación de la encuesta se tomó en cuenta las siguientes preguntas:

Cree que la aplicación de la gamificación ayuda a la integración de los estudiantes dentro del aula como una herramienta social.

La enseñanza y el aprendizaje dancístico mediante la realización de actividades lúdicas aporta al desarrollo humano.

Considera necesario integrar estrategias didácticas en el aula.

Cree que, al realizar juegos, sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje.

Como docente cree que la gamificación ayudara a la participación de los estudiantes durante la clase.

Considera importante impartir clases lúdicas para la obtención de la creatividad e imaginación de los estudiantes.

La utilización de juegos artísticos educativos ayuda al enriquecimiento y el fortalecimiento de otras materias.

Considera que la disciplina artística influye en el aprendizaje de los estudiantes para su desarrollo durante su vida estudiantil.

Los juegos lúdicos involucran la creatividad e imaginación en su práctica. ¿Lo considera un medio para intervenir por el bienestar emocional de los estudiantes?

Considera importante la gamificación dentro de la formación educativa y profesional.

## **2.6 Participantes**

La población está conformada por los estudiantes del sexto años de E.G.B de la unidad educativa “Florencio O’Leary” para generar intereses se ha elegido a la gamificación como herramienta de trabajo para obtener resultados más profundos y significativos sobre el tema a tratar, para finalizar, este tema está dirigido a una educación lúdica como herramientas dinámicas fáciles de utilizar. De una manera más específica se realizó en una encuesta a los docentes de la unidad educativa contando con 14 que se aplicara en un aula de 25 estudiantes aplicando a 10 docentes del área de educación primaria. La cantidad no fue prefijada por una sistematización de muestra, sino de la disposición de la unidad educativa.

## **2.7 Tamaño de Muestra**

Debido a que el número de encuestados no es tan extenso no se requiere la ejecución de aplicar algunas fórmulas.

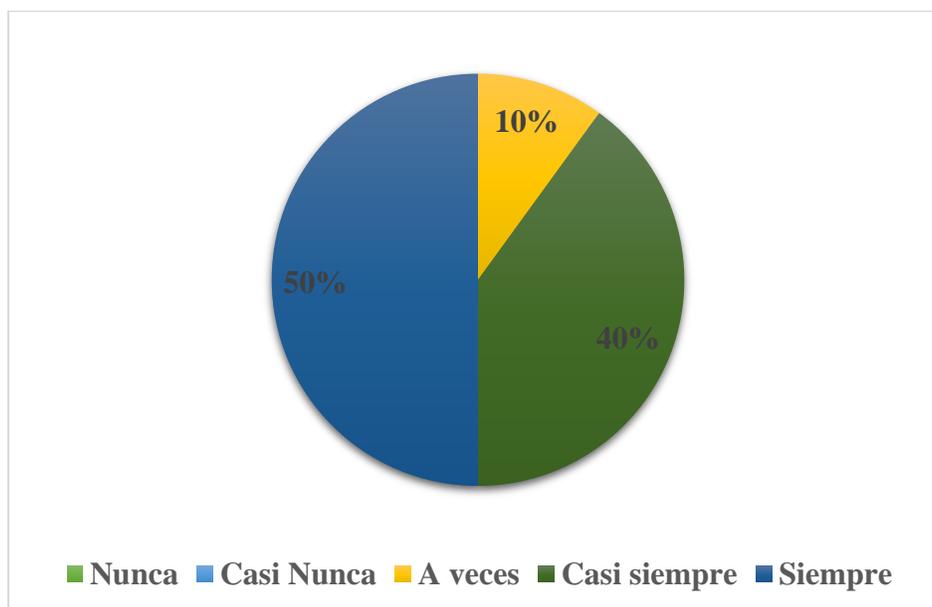
# **CAPITULO III**

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

A continuación, se presenta los análisis y resultados de las encuestas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa "Florencio O'Leary", la encuesta cuenta con 10 preguntas referentes a la gamificación aplicada en las aulas. El objetivo de la encuesta es saber cuánto conocen acerca de la gamificación.

**Pregunta 1:** ¿Cree que la aplicación de la gamificación ayuda a la integración de los estudiantes dentro del aula como una herramienta social?

Figura 1.

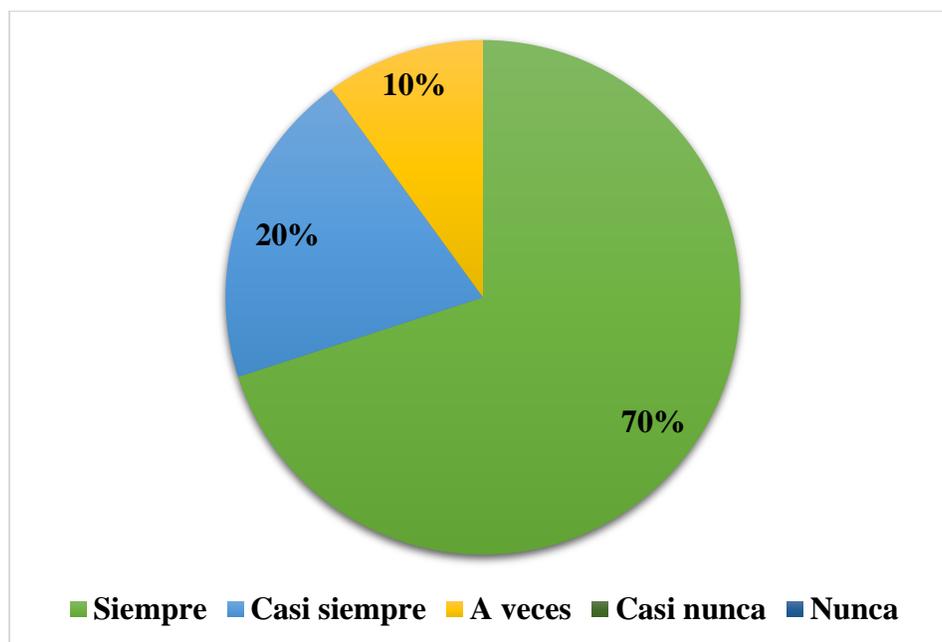


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** De acuerdo con los datos recolectados, la mitad de los docentes cree que la aplicación de la gamificación dentro del aula ayuda a la integración de los estudiantes como una herramienta social, mientras que la cuadragésima parte indica que casi siempre la gamificación ayuda a la integración dentro del ambiente educativo y un decimo señala que a veces la gamificación ayuda como integración en las aulas.

**Pregunta 2:** ¿La enseñanza y el aprendizaje dancístico mediante la realización de actividades lúdicas aporta al desarrollo humano?

Figura 2

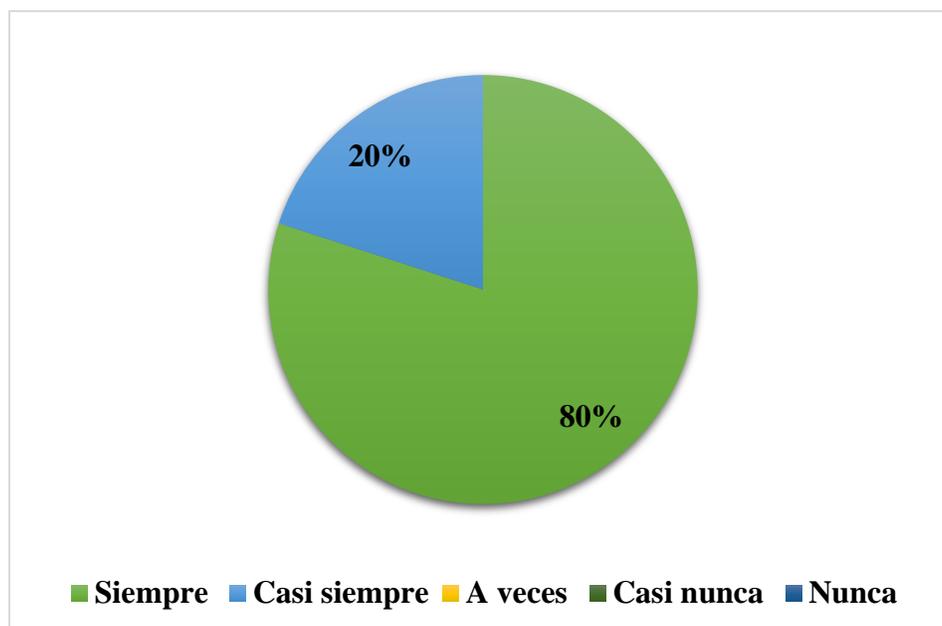


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Según los datos recabados en la pregunta dos los encuestados manifiestan que la septuagésima parte el aprendizaje mediante la danza ayuda al desarrollo humano mientras que la vigésima cree que casi siempre la danza ayudara al desarrollo y una décima parte manifestó que este ayudara a veces, por lo tanto, el docente debe considera de una manera más significativa a la danza para el desarrollo del estudiante.

**Pregunta 3:** ¿Considera necesario integrar estrategias didácticas en el aula?

**Figura 3**

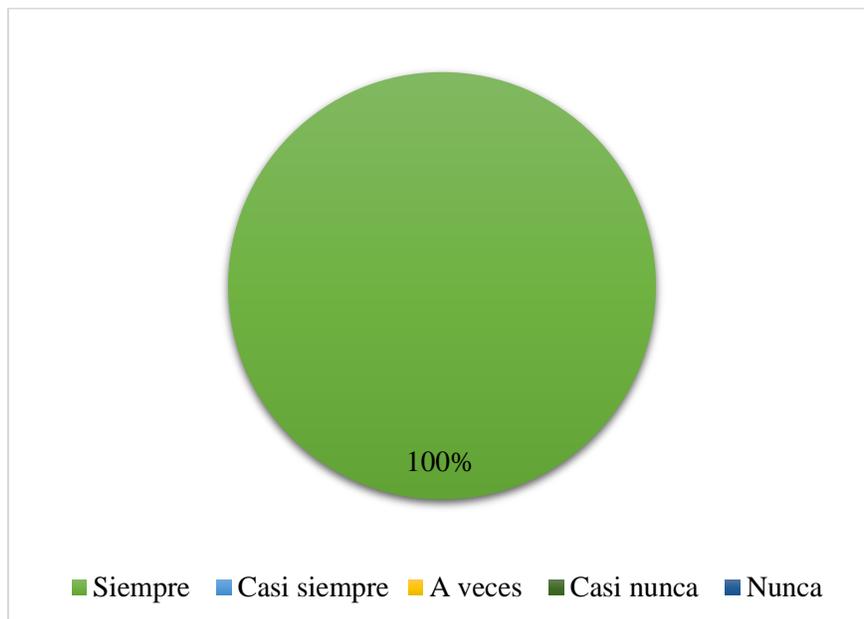


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Los datos muestran que la octogésima parte considera que es necesario integrar estrategias didácticas en el aula para un mejor desempeño en los estudiantes, mientras que la vigésima cree que casi siempre hay que integrar estrategias en el aula, por lo cual, muestra que la integración de estrategias didácticas para los docentes es primordial en el aula.

**Pregunta 4:** ¿Cree que al realizar juegos sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?

**Figura 4**

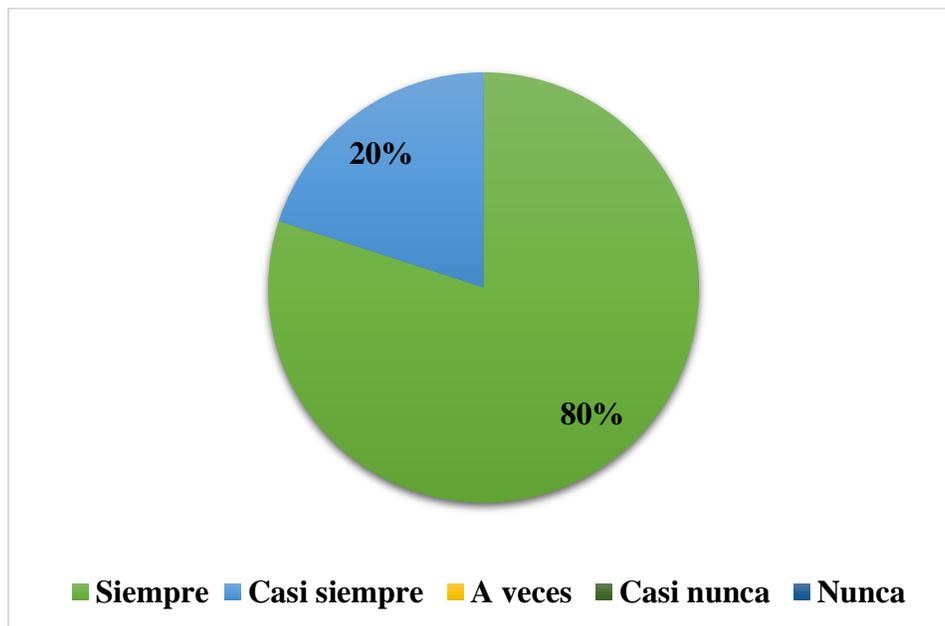


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Los resultados evidencian que todos los encuestados están de acuerdo que los estudiantes al realizar juegos en el ámbito educativo ayuda al desarrollo de los estudiantes en el aprendizaje, por ello aplican juegos al momento de impartir clase para un mejor desarrollo del aprendizaje.

**Pregunta 5:** ¿Como docente cree que la gamificación ayudara a la participación de los estudiantes durante la clase?

**Figura 5**

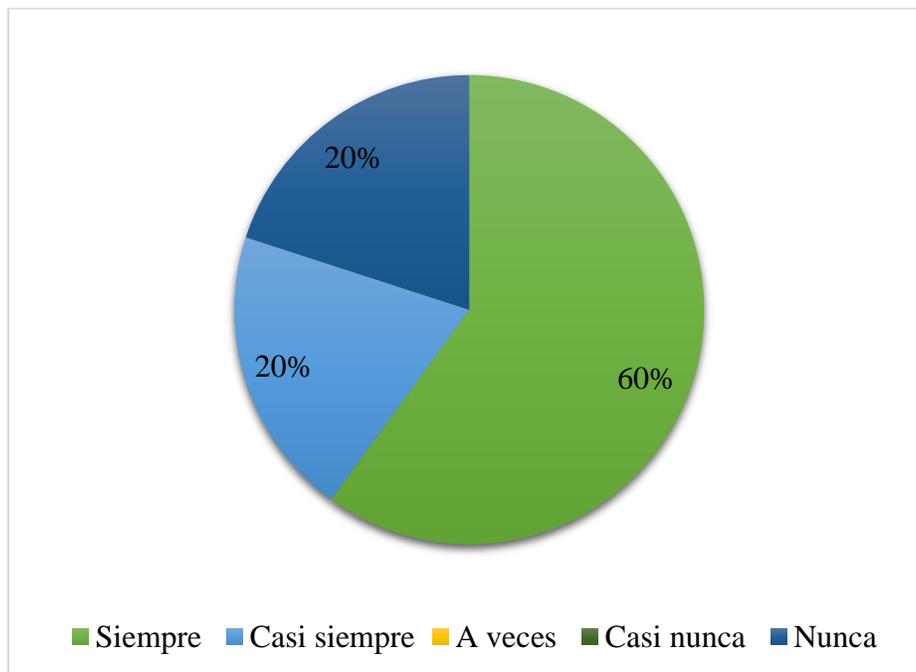


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Como muestra el gráfico la octogésima parte de los docentes cree que la gamificación ayuda a la buena participación de los estudiantes en clases con una buena interacción entre compañeros, mientras que la vigésima parte muestra que casi siempre ayuda la gamificación a una buena participación, se requiere una mejor capacitación sobre la gamificación y los beneficios de esta, para un mejor conocimiento de la importancia de los juegos lúdicos dentro del aula.

**Pregunta 6:** ¿Considera importante impartir clases lúdicas para la obtención de la creatividad e imaginación de los estudiantes?

**Figura 6**

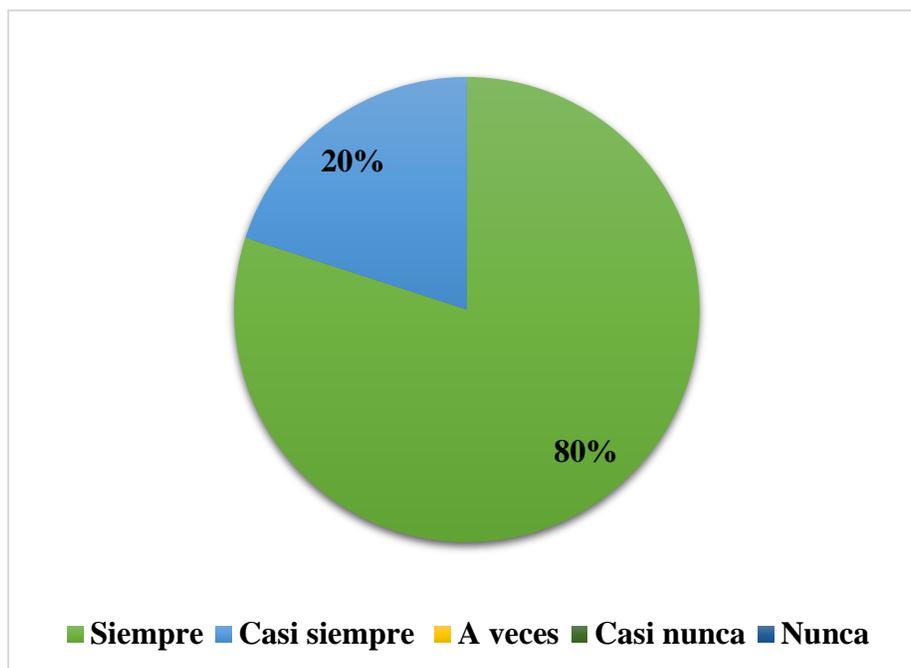


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** La sexagésima parte de los encuestados manifiesta que el impartir clases lúdicas ayuda a la creatividad e imaginación de los estudiantes mientras que la vigésima cree que casi siempre ayuda y la otra vigésima parte a veces, por ello la población muestra que están de acuerdo que las clases lúdicas son necesarias para la buena creatividad del niño, por lo cual, se considera la implementación de talleres lúdicos para los estudiantes y docentes con el fin de dar discernimiento del tema.

**Pregunta 7:** ¿La utilización de juegos artísticos educativos ayuda al enriquecimiento y el fortalecimiento de otras materias?

**Figura 7**

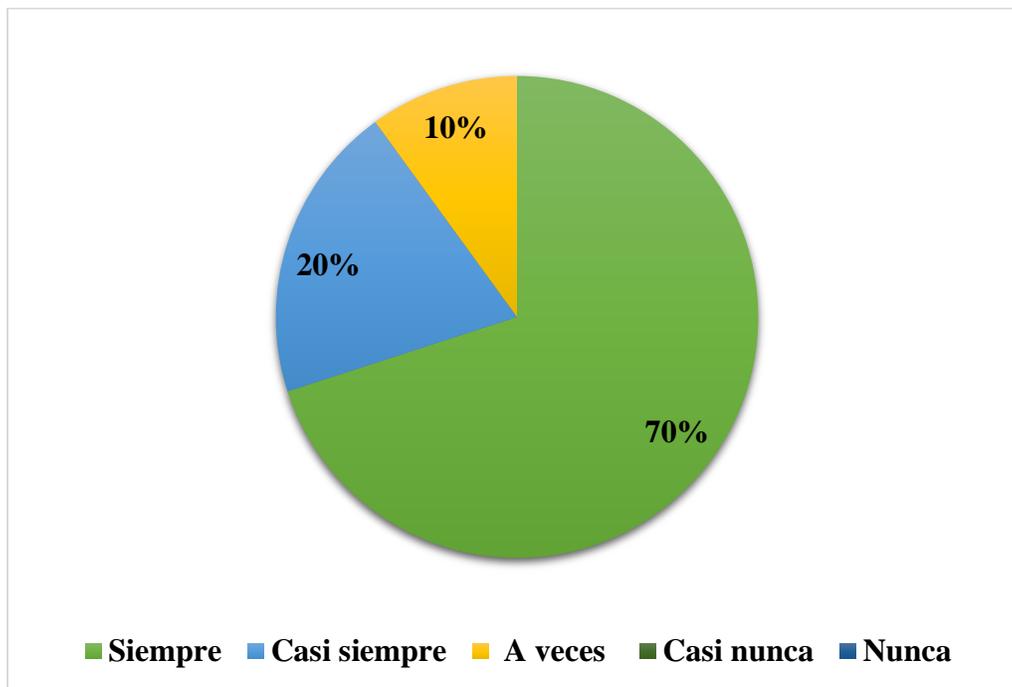


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** La integración del arte en el aula influye al momento de impartir clases la octagésima parte está de acuerdo que este influye al fortalecimiento de otras materias a fines del estudiante, la vigésima parte está casi de acuerdo que esta materia ayudara a reforzar los demás elementos, por lo cual, se sugiere un poco más de horas en la malla para la materia E.C.A para el fortalecimiento de las otras materias.

**Pregunta 8:** Considera que la disciplina artística influye en el aprendizaje de los estudiantes para su desarrollo durante su vida estudiantil.

**Figura 8**

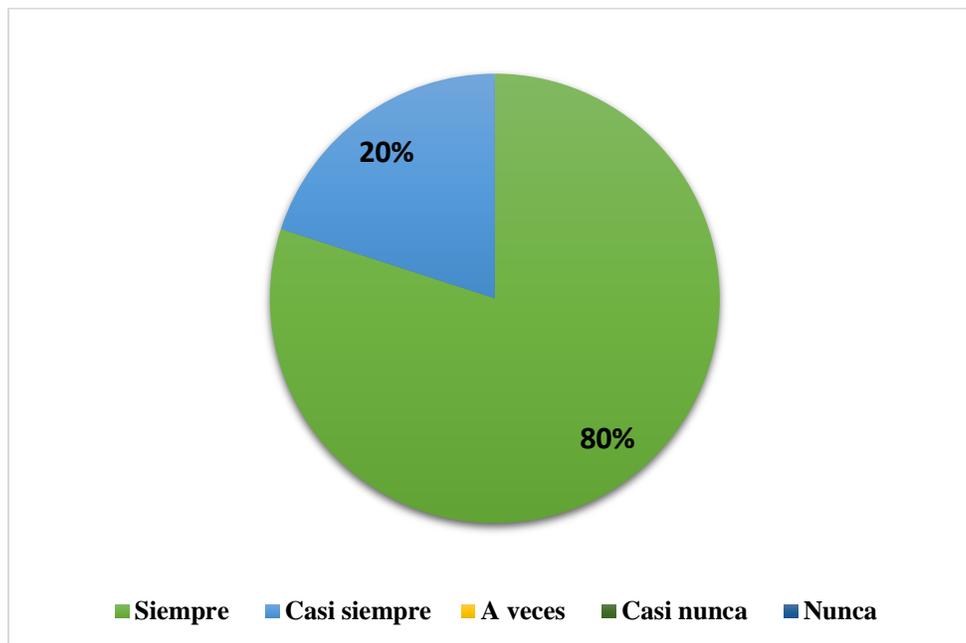


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** El setenta por ciento considera el arte influye en el aprendizaje mientras que la vigésima parte casi siempre ayudara dentro del aula y la décima parte considera que a veces ayuda. Por ello, se sugiere dar más importancia a las clases de esta disciplina implementando más períodos.

**Pregunta 9:** Los juegos lúdicos involucran la creatividad e imaginación en su práctica. ¿Lo considera un medio para intervenir por el bienestar emocional de los estudiantes?

**Figura 9**

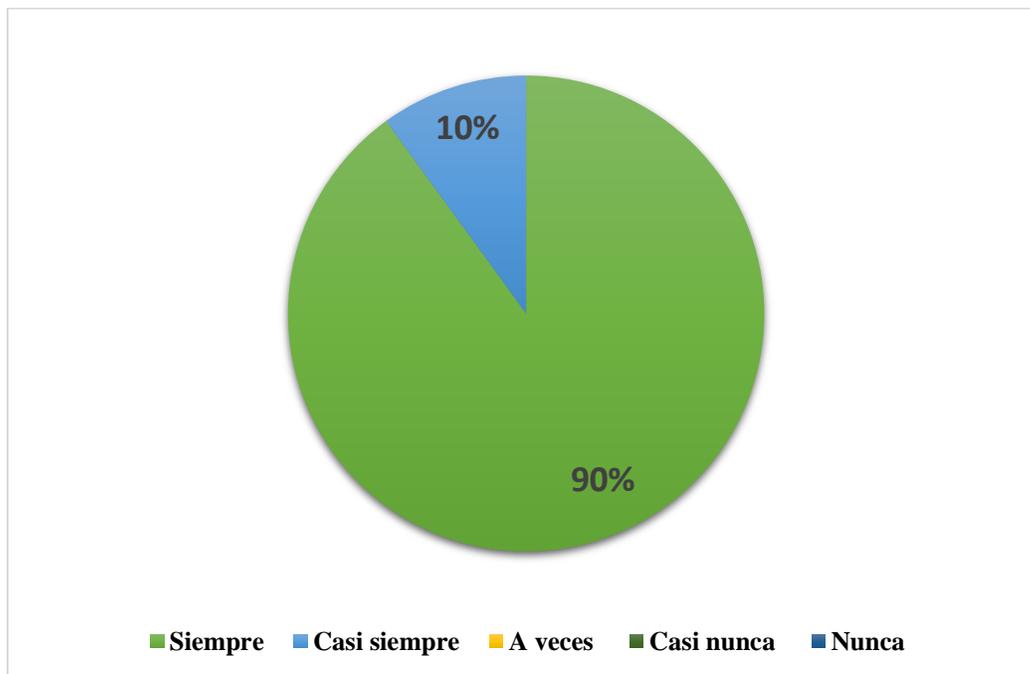


Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Es necesario involucrar la creatividad para el buen expresar de los niños la octagésima parte cree que siempre hay que involucrar la creatividad y actividades que conlleve el utilizar la imaginación para la intervención del bienestar del estudiante, mientras que la vigésima casi siempre cree que es necesario.

**Pregunta 10:** ¿Considera importante la gamificación dentro de la formación educativa y profesional?

**Figura 10**



Nota: Datos recolectados de docentes.

**Interpretación:** Para la noventa y nueve partes es siempre importante la gamificación dentro del ámbito educativo y profesional mientras que la décima indica que casi siempre es importante la gamificación dentro de la formación educativa y profesional, por lo cual, los docentes tratan de implementar métodos dirigidos a la gamificación para un mejor progreso en los estudiantes, se propone crear clases dirigidos hacia el impulso de una buena educación.

## **Capítulo VI**

### **PROPUESTA**

El presente trabajo con denominación “Aprender es divertido” pretende enseñar de una forma dinámica y divertida, a través de la ejecución adaptable de actividades que fomentan la enseñanza a través de plataformas interactivas creando una clase activa que correspondan a la gamificación como estrategia didáctica en la danza en niños de sexto grado de la unidad educativa “Florencio O’Leary”.

#### **5.1 Ubicación del proyecto.**

- Institución: Unidades Educativa “Florencio O’ Leary”.
- Provincia: Imbabura.
- Cantón: Otavalo.
- Parroquia: San Rafael de la Laguna.
- Dirección: San Rafael de la laguna.

##### ***5.1.1 Delimitación***

La Unidad Educativa Florencio O’Leary se encuentra ubicada en San Rafael de la Laguna en la calle Neptali Montalvo.

##### ***5.1.2 Beneficiarios directos***

Los beneficiarios directos están conformados por los docentes de la institución, estudiantes de la unidad educativa “Florencio O’ Leary”.

## **5.2 Objetivos**

### ***5.2.1 Objetivo general***

Elaborar una guía didáctica de la gamificación; que ayuden a desarrollar habilidades y competencias para promover aprendizajes significativos en los estudiantes de sexto grado de educación general básica de la escuela “Florencio O’Leary” de la parroquia de San Rafael de la Laguna.

### ***5.2.3 Objetivos específicos***

- Identificar las estrategias interactivas para el aprendizaje de la danza.
- Seleccionar las plataformas interactivas amigables con la edad de los estudiantes.
- Promover aprendizajes significativos a través de la demostración práctica de lo aprendido.

## **5.3 Justificación**

Como futura docente de E.C.A me he permitido conocer de cerca la realidad de la educación en el plantel respeto a el área, desempeñando con las medidas establecidas por el Ministerio de Educación donde garantiza una educación de calidad e inclusión. Involucrando a todos los integrantes de la comunidad educativa, observando las necesidades de superar la falta de instrumentos en los estudiantes de sexto grado, en la unidad educativa “Florencio O’Leary”, misma que se ha observado mediante la encuesta del uso de la gamificación.

La aspiración de titulación de la elaboración y ejecución de la guía didáctica llamada aprender es divertido, fue diseñado con diferentes actividades sobre la danza y sus beneficios. Por ende, es de suma importancia que los docentes estemos capacitados para desarrollar actividades innovadoras e interesantes para los estudiantes.

## **5.4 Guía didáctica**

Según (Torres, 2020) manifiesta que una guía didáctica se entiende como recurso de aprendizaje que a su vez integra otros recursos y componentes del proceso de aprendizaje, tales como objetivos, contenidos, estrategias, metodologías, recursos de apoyo, estrategias de evaluación, el trabajo planificado y el cumplimiento de las oportunidades carencias y necesidades de los estudiantes. Por su amplitud, la lectura guiada puede organizar una atarea de aprendizaje, una clase, una multitarea, una unidad, un curso e integrar diciplinas. La estructura funcional de las guais de aprendizaje varia, teniendo en cuantos factores contextuales, como las características y niveles de desarrollo de los estudiantes, así como la preparación de los docentes para el conocimiento y la enseñanza.

### ***5.4.1 Desarrollo de la guía***

La presente guía didáctica contiene la importancia de la gamificación en una clase para los estudiantes debido a su contenido y al uso de plataformas interactivas para una clase dinámica (gamificación) donde ayudara a docentes a impartir clases de una forma más activa presentando genially, powtoon y educaplay como una plataforma innovadora para mejor de la educación con sus respectivas actividades en clase.

Dentro de la guía se presente a la gamificación y sus beneficios en los estudiantes, adicional en la guía vital se presenta a tres plataformas de uso fácil, así también como las actividades de forma secuencial para una clase de danza y una plataforma interactiva para finalizar la clase, Además, es de suma importancia recalcar que la gamificación toma diversas formas de enseñar de una forma creativa, a fin de que es docente pueda impartir una clase más divertida.

### ***5.4.2 Descripción de la guía***

El objetivo principal de la guía es el de ayudar a el docente a impartir una clase de una forma más dinámicas con el uso de diversas plataformas digitales con el fin de proporcionar un recurso más dinámico que ayudara a captar la atención de los estudiantes y la integración dentro del aula tanto estudiantes como docentes.

Enlace de la guía:

[https://www.canva.com/design/DAFdlkMqJCc/NAYmT\\_yXcAjLVd3L7ybwRQ/view?utm\\_content=DAFdlkMqJCc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFdlkMqJCc/NAYmT_yXcAjLVd3L7ybwRQ/view?utm_content=DAFdlkMqJCc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

Dentro de la guía se puede encontrar:

- Presentación.
- La gamificación en la educación.
- Objetivos.
- Que trabajar en el aula.
- Juegos interactivos.
- Cualidades de los juegos.
- Actividades en la clase.
- Contenido de las plataformas.

Los temas establecidos en la guía fueron escogidos para una clase interactiva con el uso de las plataformas para realizar una clase divertida y dinámica en la danza, donde los niños obtengan un aprendizaje significativo, es necesario mencionar que las plataformas presentadas son fáciles de manejar tanto para docentes como para estudiantes.

Se presenta en las plataformas interactivas una secuencia para el aprendizaje de la danza y la creación de una clase de esta, se tomó en cuenta el fácil manejo u comprensión para estudiantes, esta guía virtual puede ser modificada en las necesidades del docente tanto para realizar una clase o realizar diversas presentaciones o creaciones que lo requieran los estudiantes. Los docentes y estudiantes tendrán como sustento actividades dentro de estas plataformas contando con imágenes interactivas, dando como resultado el aprendizaje de una forma divertida y lúdica fortaleciendo la educación actual.

### ***5.4.3 Genially***

Es una herramienta que puedes construir varios recursos en línea, es una habilidad de gestores que expone contenidos educativos digitales. Crea obras atractivas, tiene propiedades en la nube, es decir, desde cualquier computador con conexión.

Puede crear rápida y fácilmente presentaciones, guías, mapas interactivos, infografías, carteles y más. En nuestro caso, crearemos una presentación interactiva para la actividad, debe ser muy atractiva para estimular a los estudiantes a interactuar y entender fácilmente.

### **Beneficios**

**Interactividad:** al proporcionar a los estudiantes material explorable, adaptable y flexible, garantizaremos un aprendizaje independiente y autodirigido. Esto se puede lograr mediante el uso de infografías interactivas que alentaran a los estudiantes a participar en el aprendizaje.

**Gamificación:** motivar a los estudiantes jugando la clase. Con genially, puedes potenciar el juego con elementos que te permitan tocar, explorar y descubrir, involucrar a los alumnos y el flujo de aprendizaje.

Animación: con Genially, el aprendizaje sube a otro nivel, la herramienta proporciona imágenes para enriquecer las lecciones y transformar el contenido estático en creaciones animadas que desbloquean el aprendizaje.

#### ***5.4.4 Educaplay***

Es una plataforma para crear juegos multimedios con carácter educativo por efectos atractivos y profesionales. Su objetivo es crear una comunidad de usuarios cuya misión es aprender y enseñar mientras se divierten, esto abre muchas oportunidades para que los educadores configuren su propio espacio de aprendizaje en línea en la plataforma, donde pueden llevar sus cursos a otro nivel de participación.

Es una plataforma basada en la web que permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia utilizando diferentes escenarios o actividades, como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictado etc.

Tiene como objetivos crear una comunidad de usuarios dedicados a aprender y enseñar mientras se divierten, brindando múltiples oportunidades para que los docentes instalen su propia aula en línea en la plataforma donde pueden llevar sus clases a otro nivel de participación.

Beneficios:

- Acción atractiva, fácil de controlar.
- Se pueden insertar archivos de imagen y sonido.
- No es necesario instalar ningún programa en su computadora.
- Ofrece contenidos en tres idiomas.
- Es fácil de manejar.

### 5.4.5 Powtoon

Powtoon tiene varios instrumentos interactivos con un tiempo limitado que debemos considerar, esta herramienta es más adecuada para crear videos informativos cortos para mostrar iniciativas que promueven crear videos explicativos o educativos.

Es de uso gratuito con la opción básica, es interesante conocer estas herramientas ya que en muchos casos las opciones gratuitas son más que suficientes para nuestras necesidades, produciendo resultados impresionantes que no se pueden lograr con otras herramientas.

- Permite crear presentaciones y videos animados.
- Es adecuado para la edición de video.
- Brinda la oportunidad de enseñar un concepto, una idea o una situación.
- Puede crear prestaciones en el menos tiempo posible.
- Esto facilita la exploración de temas.
- Hace que la edición de video sea fácil y gratuita.

Enlaces de las plataformas interactivas:

<https://www.powtoon.com/s/dYI4HRRqyqh/1/m/s>

<https://view.genial.ly/63c0c37f5e71ad0018cd2c6e/presentation-presentacion-acuarela>

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13779359-actividad\\_para\\_la\\_clase.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13779359-actividad_para_la_clase.html)

**UNIVERSIDAD TÉCNICA  
DEL  
NORTE**



**PROPUESTA**

**Guía Didáctica**

*APRENDER  
ES  
DIVERTIDO*



**Ibarra, Febrero 2023**

**UNIVERSIDAD  
TÉCNICA DEL NORTE**

**Facultad de Educación, Ciencia y  
Tecnología**

**Autora**

**Bombón Chumano  
Sabrina Lizeth**

**Directora:**

**Jaramillo Mediavilla Lorena  
Guisela**

[slbombonc@utn.edu.ec](mailto:slbombonc@utn.edu.ec)

**Octavo nivel**

**Pedagogía de las Artes y Humanidades**



**UTN**

# Proyecto de Integración Curricular

“Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado de E.G.B. de la Unidad Educativa "Florencio O'Leary".

Si queremos extraer el máximo valor de la gamificación, debemos considerar el ir más allá del PBL (puntos, insignias y calificaciones).

KEVIN WERNACH

## PRESENTACIÓN

Uno de esos recursos, que va haciéndose poco a poco un hueco entre los recursos tecnológicos que los profesores emplean en sus dinámicas de aula es la gamificación.

Lo que utilizan los docentes en la dinámica del aula es el juego, considerado una estrategia a implementar un compromiso para unir y fortalecer a las comunidades, poco a poco, hoy podemos hablar de cierta línea en el campo de la educación juegos educativos.

Los videojuegos ahora están experimentando otra fase de su existencia: los juegos en línea. Esta actividad es una de las más comunes entre los usuarios de Internet y es utilizada por muchas empresas para intentar influir en el comportamiento de sus clientes. La herramienta más utilizada en el entorno de los juegos en línea es la gamificación, que utiliza elementos atractivos para influir en el comportamiento del estudiante. Esta variante utiliza métodos de la psicología y la pedagogía para facilitar el aprendizaje del usuario de forma positiva. En el campo de la educación, existen algunos casos exitosos donde los usuarios aumentan sus conocimientos y habilidades a través de juegos en línea y participan en este campo de la educación.

Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación en sí tiene como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje basado en el uso de juegos, en este caso los videojuegos se utilizan para desarrollar procesos de aprendizaje efectivos, promover la coherencia de contenidos, la integración, la motivación y aumentar la creatividad individual.



APRENDER ES DIVERTIDO

# Gamificación en la Educación



## EN QUÉ SE BASA



Este tipo de aprendizaje prospera en los métodos de enseñanza debido a su naturaleza lúdica, que ayuda a interiorizar el conocimiento de una manera más lúdica, lo que se traduce en una experiencia positiva para los usuarios.

El modelo de juego realmente funciona porque es capaz de motivar a los estudiantes, crear más participación y fomentar el deseo de mejorar. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas del juego.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que lleva todo el potencial del juego al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por tanto, para poder representarlo en el aula, los alumnos deben conocer previamente la dinámica del juego que se va a desarrollar.



La gamificación es cada vez más común en varios niveles educativos: desde infantil hasta educación primaria y postsecundaria. Esto se debe a que permite a los estudiantes aprender de manera significativa, facilita la interiorización de contenidos y aumenta su motivación y compromiso a través de un sistema de puntajes de juego, recompensas y objetivos.

## Objetivos de la gamificación

**Intentar potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.**

**Crear un vínculo entretenido a través del contenido que se trabaja en el aula. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivar a los estudiantes.**

**Finalmente, busca optimizar y ayudar al estudiante en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.**



1. Identificar criterios de éxito.
2. Considerar las otras opciones.
3. Enlazar con una necesidad del negocio.
4. Crear una historia y contexto.
5. Poner a la ciencia de tu parte.
6. Transparencia en los puntos y premios.
7. Crear reglas simples.
8. Mantener una clasificación realista.
9. Buen uso de niveles e insignias.
10. Testear la experiencia del usuario.

# Juegos Interactivos



PowToon es una marca nueva software de presentación en línea que le permite crear presentaciones animadas visualmente impactantes. Powtoon le permite arrastrar y soltar imágenes, accesorios y herramientas prediseñados en su diapositiva que luego se animan automáticamente para crear una presentación profesional



Es una herramienta que puedes construir varios recursos en línea, es una habilidad de gestores que expone contenidos educativos digitales. Crea obras atractivas, tiene propiedades en la nube, es decir, desde cualquier computador con conexión.





Educaplay es una plataforma basada en la web que permite a los profesores crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia utilizando diferentes escenarios o actividades como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictado, etc.



## ACTIVIDAD N° 1



Tema: Aprende danza con powtoon.  
Tiempo de duración: dos hora en horas especiales de E.C.A.  
Explicación de la plataforma.  
Exposición de la danza y su beneficios.

Observo detenidamente el contenido de la plataforma.  
Participo e interactúo con la plataforma.  
Interactuar con los estudiantes sobre la expuesto.



Recursos: plataforma interactiva powtoon  
Metodología: en esta actividad se utiliza a powtoon como plataforma lúdica en la clase para aprender sobre la danza.  
Instrumento de evaluación:  
Técnica: Observación  
Sistematización: ¿ te gusto la plataforma? ¿es mas divertido?

ACTIVIDAD N° 2

ACTIVIDAD N° 3



Tema: Aprendiendo con genially



Tema: Educaplay

Tema: Danza Ecuatoriana en Genially .

Tiempo de duración: dos semanas horas especiales de E.C.A. salud, observo la presentación en genially, observo las diferentes danzas del Ecuador

Observo las diferentes actividades dentro de la plataforma. Escucho los ritmos de las danzas tradicionales, participo. Participo e interactué con la plataforma. Imito las danzas tradicionales de las tres regiones propuestas.



Recursos: plataforma interactiva genially.

Metodología: en esta actividad se utiliza a genially como plataforma lúdica en la clase para exponer una clase dinámica.

**Instrumentó de evaluación:**

Técnica: Observación

Sistematización: ¿ te gusto la plataforma? ¿es mas divertido aprender con genially?

Tema: Test de una forma divertida con educaplay .  
Tiempo de duración: una hora en horas especiales de E.C.A.  
Presentación de la plataforma, observo la presentación en Educaplay.  
Observo la dinámica en educaplay

Observo las diferentes actividades dentro de la plataforma. Ejecución de el test en la plataforma. Participo e interactué con la plataforma. Interactuar con niños y docente.



Recursos: plataforma interactiva educaplay.

Metodología: en esta actividad se utiliza a educaplay como plataforma lúdica en la clase para evaluar la clase realizada en clase.

**Instrumentó de evaluación:**

Técnica: Observación

Sistematización: ¿ te gusto la plataforma? ¿es mas divertido aprender con educaplay?

# Contenidos de las plataformas didácticas

# CONTENIDO POWTOON



### ¿Qué es la danza?

Es una de las formas de expresión más ancestrales del ser humano.



### Desarrollo físico

El baile a edades tempranas ayuda a los niños a desarrollar el control de su cuerpo, mejorar la coordinación, el equilibrio, los reflejos y el control espacial, al tiempo que desarrollan la psicomotricidad, la armonía y la concentración.



### Madurez creativa y la imaginación

Desarrolla la sensibilidad de los pequeños, permitiendo que fluyan sus sentimientos con total libertad.

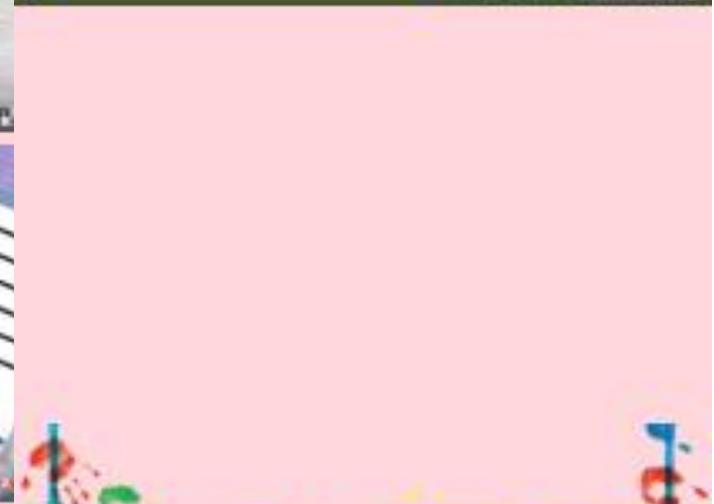


### Habilidades sociales

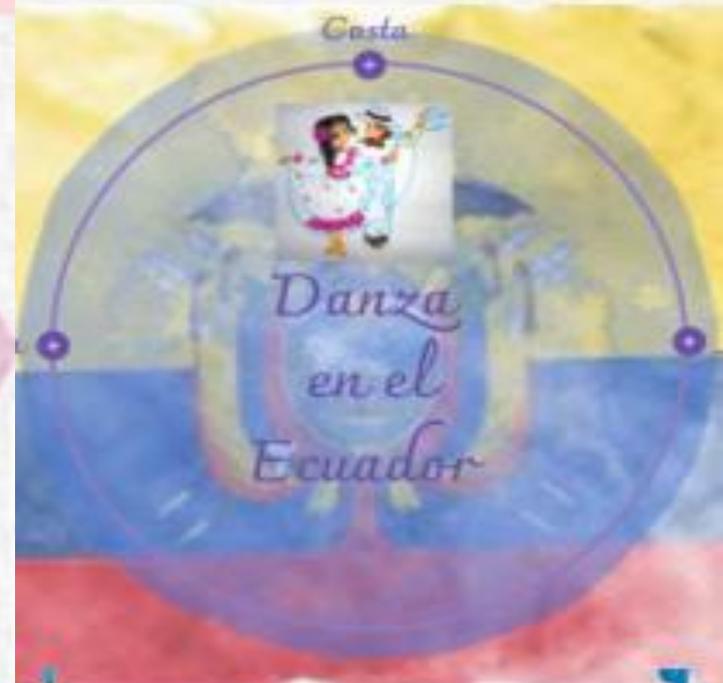
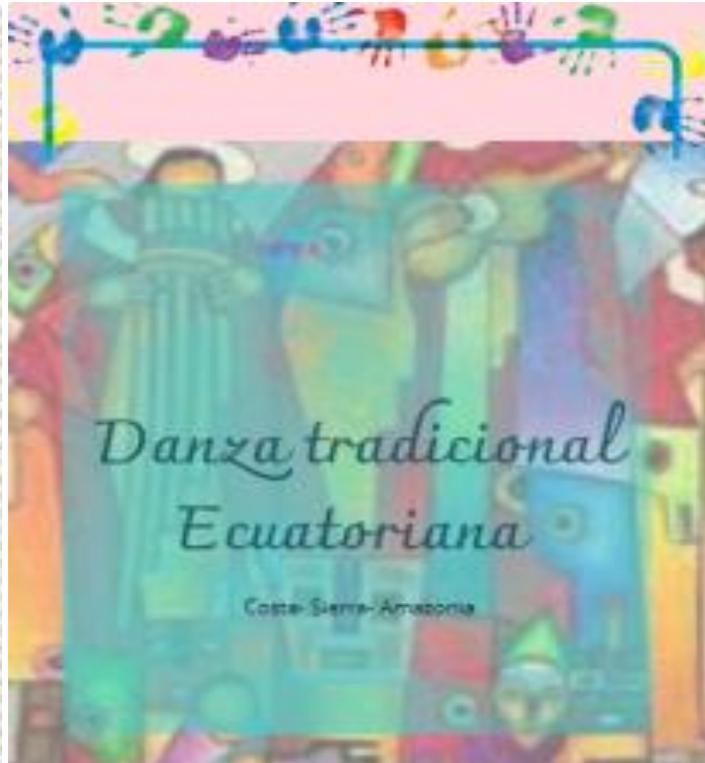
El baile también aporta beneficios personales, sociales y emocionales en los niños; en la medida en que con las clases de baile desarrollan amistades. Ayuda a la socialización de los niños más tímidos, fortalecen su confianza y se fomenta el trabajo como parte de un equipo.



### Thank you!



# CONTENIDO GENIALLY



# COSTA



## Andarele

El Andarele es uno de los ritmos tradicionales del pueblo afroesmeraldeño, que tiene sus orígenes en el campo, donde surgió para celebrar sus fiestas, se amenizaban con marimba, guitarra, bombo, cununo y guasa.

## Música

Al son de varios instrumentos como la marimba, el bombo, el cununo y la guanzá, acompañados de los versos repetitivos de los vocalistas, cuya frase representativa es:

andarale y adarale  
andarale, vamonó

## Vestimenta

Mujeres: utilizan vestidos o polleras largas y anchas de colores vivos, puperas holgadas en los hombros, con un pañuelo que envuelve toda su cabellera.

Hombres: utilizan un pescador o pantalón recogido hasta la rodilla y camisa blanca, llevan un pañuelo con colores vivos en su mano y un sombrero de paja.

# SFERA



## Inti Raymi en Imbabura

Ceremonia en honor al Padre Sol que es celebrada en el mes de junio marcando el solsticio de invierno para el hemisferio sur del planeta. El cachaque era acompañado por todos sus familiares y esdevos quienes acudían al Fanechillo o al Pichincha y con los brazos alzados y abiertos esperaban, observar el alba para adorar al sol, se presentaba ofrendas, mientras hacían música y danzaban alrededor circunferencial al shuro andino.

## Música

La música en las fiestas es interpretada con instrumentos autóctonos o introducidos con el pasar de los tiempos; efectivamente los instrumentos tradicionales de viento y percusión casi desaparecen para dar paso a la guitarra y al rondín.

El cacique principal brindaba chicha de jora y la carne ya asada de los animales también era repartida, es decir, lo que hoy conocemos como una paribarmesa. La celebración se extendía por varios días.



## Música

Cánticos de la comunidad shuar y del weá narrando todo el proceso agrícola de la chonta desde la preparación para su plantación hasta el ritual de recolección por su madurez.

## Vestimenta

Mujeres: utilizan anacos con una blusa de bordado, faja en la cintura, alpargatas y un chal con un sombrero y collares y aretes vistosos.

Hombres: utilizan pantalón blanco hasta el tobillo con una blusa blanca de manga larga con una faja en la cadera y encima un poncho grande, con un sombrero negro y alpargatas.



## Danza de la Chonta

El ritual de la danza de la chonta se realiza en honor a la Pachamama. Además de bailes, el festejo incluye beber chicha de chonta. La fiesta del uwi o chonta marca el final de la cosecha y el inicio de un nuevo año. Se realiza en abril en agradecimiento a la Madre Tierra por la producción anual de este fruto.

## Vestimenta

Mujeres: utilizan un vestido llamado tarachi que cuelga sobre el hombro izquierdo y llega hasta el costado derecho y son de color azul, marrón y violeta. También los taitanká que son un tipo de aretes, collares semejantes a los cascabeles, tienen shakáps que es una especie de faja para la cintura y en sus tobillos usan los mákich.

Hombres: utilizan coronas de plumas de aves, un tibi ajustado a la cintura, collares con pepas y huasillos brillantes o sonajeros, su dorso es pintado con cuebras de colorante vegetal llamado asúa y se les proporciona una lanza de palma de chonta.

# CONTENIDO EDUCAPLAY



Actividad para la clase

Sabrina Bombon

Comenzar

1. ¿Cuál es la vestimenta del hombre en la danza del Inti Raymi?

Pantalón blanco

Pescador blanco

Collares con pepas

17 segundos

2. ¿La chonta a que región pertenece?

Costa

Sierra

Amazonia

5 segundos

3. ¿Dónde se lleva a cabo la danza de el Inti Raymi?

Amazonia

Costa

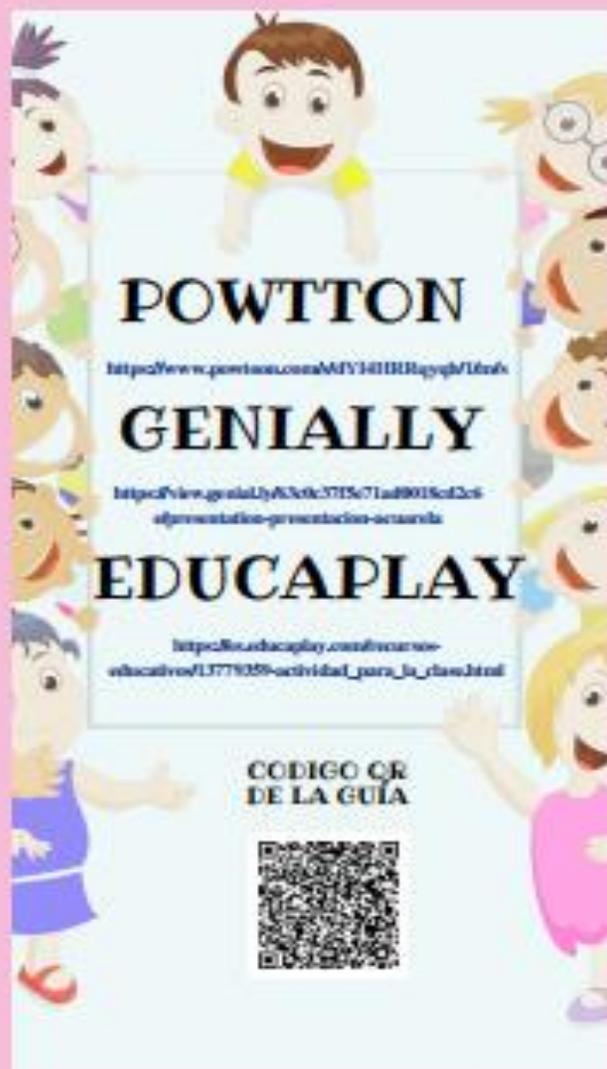
Sierra

5 segundos

**¿QUIERES  
SEGUIR  
OBSERVANDO  
EL  
CONTENIDO ?**

**INGRESA A LOS  
SIGUIENTES  
ENLACES:**





**POWTTON**  
<https://www.powttton.com/AY140HRgypq/Lt6fs>

**GENIALLY**  
<https://www.genially.com/6c30bc3715e71ad8015ed2c6-af/presentation-presentacion-acuarilla>

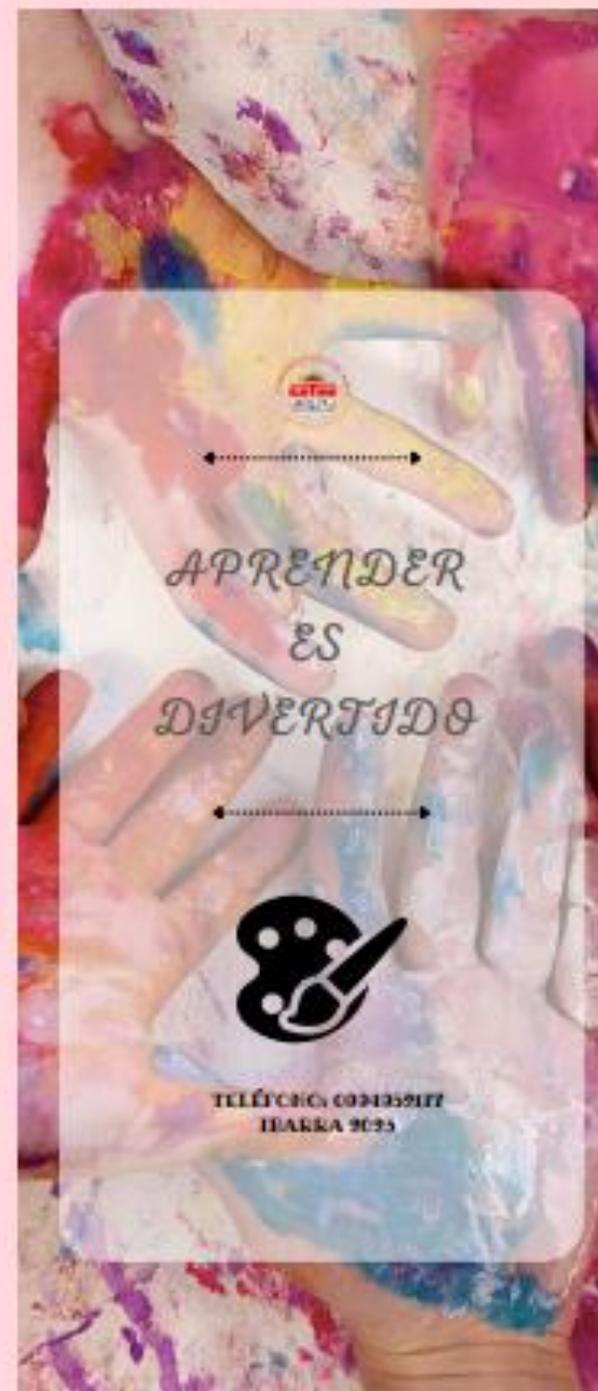
**EDUCAPLAY**  
[https://es.educaplay.com/activaciones-educativas/13778359-actividad\\_para\\_la\\_clase.html](https://es.educaplay.com/activaciones-educativas/13778359-actividad_para_la_clase.html)

**CODIGO QR DE LA GUÍA**



**LOS JUEGOS  
 SON LA FORMA  
 MÁS ELEVADA  
 DE  
 INVESTIGACIÓN**

Albert Einstein

**UTN**  
 IBERIA

APRENDER  
 ES  
 DIVERTIDO



TELÉFONO: 034359177  
 IBARRA 9025

## CONCLUSIONES

El uso de la TIC es escaso en la institución educativa, dando paso a la falencia del progreso de la exploración ni a la atracción global de nuevos conocimientos y la expansión de la capacidad mental, este entorno limita a los estudiantes en su avance tecnológico en las plataformas educativas inhabilitando las destrezas del estudio divertido.

El plantel educativo requiere actualizar a través de talleres que se dirijan a la realización de estrategias gamificadas y tecnológicas para realizar el estándar de calidad de la educación en la unidad educativa, el juego es parte de la cultura humana.

Organizar talleres de enseñanza y aprendizaje con lineamientos para actualizar a los docentes con diversas estrategias de gamificación para el desarrollo de aprendizajes importantes que beneficie a la educación en los estudiantes, la gamificación ofrece una nueva perspectiva sobre la motivación individual que asegura un mayor compromiso e interés en el proceso de aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

Las autoridades de la unidad educativa se sugieren realizar jornadas de actualización tecnológica educativa para el uso y manejo de las Tic (Tecnologías de la información y comunicación) y hacer uso como estrategia motivadora y estimulante para el provecho de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes, además de promover la indagación y estimular la curiosidad por aprender.

Las instituciones y docentes son responsables de la mejora del proceso de aprendizaje en la educación en la unidad educativa y utilice todos los elementos de educación donde busquen recursos u estrategias de juego se están implementando para mejorar la calidad de la enseñanza creando habilidades cognitivas relacionadas con el rendimiento académico, para obtener un aprendizaje significativo a través de estrategias de juegos que involucren avances tecnológicos.

Los grupos de trabajo institucionales y de grado brindaran la organización gestión de talleres de aprendizaje de gamificación para los docentes utilicen estrategias, métodos, técnicas para mejorar los procesos educativos que dirijan de mejor manera a los nuevos conocimientos produciendo docentes actualizados, aplicar a la gamificación como estrategia no solo en estudiantes de sexto grado sino más bien a toda la unidad educativa.

## GLOSARIO

**Gamificación:** Es un anglicismo enraizado en el juego de palabras, supone incorporar los juegos en el ámbito educativo en el desempeño del trabajo (Universidades, 2022).

**Ludificación:** Incorpora elementos y dinámicas de juegos entorno del aprendizaje para el aumento de la motivación, fomentar el esfuerzo y motivar a los estudiantes (APRENDIZAJE, 2021).

**Educación cultural y artística:** La educación artística es uno de los cimientos de la integridad de los educados, ya que juega un papel muy importante en el progreso de la sensibilidad y la creatividad (SALESIANA, 2016).

**Orientación:** Se trata de una guía que se debe tomar, el apoyo académico y profesional que ayuda a encontrar su camino de algún problema (Educaweb, s.f.).

**Estrategia:** Determina la forma en que se lleva a cabo el proceso de aprendizaje e indican cómo dirigir el desarrollo de las actividades para lograr los objetivos. (Delgado, 2018).

**Danza:** La danza es un arte de expresión física, muchas veces acompañado de música. Es una de las formas más antiguas de la expresión humana y se puede utilizar con terminaciones artísticas. (Etecé, DANZA, 2021).

**Juego:** Destinado al entreteniendo como una herramienta educativa. El juego se diferencia del trabajo, que suele ser remunerado. (Educalingo, s.f.).

**Enseñanza:** Es la transferencia de conocimientos, valores e ideas de persona a persona. (Etecé, ENSEÑANZA, 2022).

**Didáctica:** Es una rama de la ciencia de la educación que revela las bases teóricas de la educación y la formación en su formal más general (magazine, s.f.).

## REFERENCIAS

- Acero, L. E. (01 de 2017). *El juego y la danza como estrategia de aprendizaje de normas, valores derechos y deberes, en el grado cuarto del ciclo dos del Colegio Manuel Cepeda Vargas I.E.D.* Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1086/AceroAriasJorgeEliecer.pdf?sequence=2>
- Alvarado, L. (29 de 01 de 2020). *VINCULACIONES ENTRE EL SOCIO-CONSTRUCTIVISMO Y EL PLAN DE ESTUDIOS DEL CENTRO NACIONAL DE EDUCACIÓN HELEN KELLER DE COSTA RICA.* Obtenido de <https://revistas.uclave.org/index.php/dissertare/article/view/2634/1628>
- Álvarez Sangoquiza, Á. M. (2020). “*Gamificación como estrategia de aprendizaje de la neuroeducación para la asignatura educación cultural y artística*”. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/6953/1/MUTC-000690.pdf>
- Anamarys, M. D. (02 de 08 de 2021). *LA GAMIFICACIÓN PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN MEDIANTE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.* Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000400007](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400007)
- APRENDIZAJE, T. R. (27 de 01 de 2021). *Ludificación del aprendizaje: qué es y en qué consiste* . Obtenido de <https://www.tekmaneducation.com/ludificacion-aprendizaje/>
- Ávila, C. L. (Octubre de 2016). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática.* Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Balladares, J. C. (27 de 01 de 2022). *LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE* . Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1537>
- Benavides Benalcazar Merck Miko, G. Y. (11 de 2020). *EL PRACMATISMO DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA IGUALDAD EN DISCAPACIDAD Y EL DERECHO CONSTITUCIONAL DE EDUCACIÓN INCLUSIVA.* Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31837/1/FJCS-POSG-239.pdf>

- Bermeo, E. E. (2020). *IMPORTANCIA DEL FACTOR LÚDICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE* . Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Cabero., M. J. (2021). *LOS CONOCIMIENTOS TECNOLÓGICOS, PEDAGÓGICOS Y DE CONTENIDOS DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO SOBRE TIC. ANÁLISIS DESDE EL MODELO TPACK*. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/11940/12876>
- Calderón Chavarro, G. R., Martínez Madrigal, J. P., & Villamizar Vera, M. E. (24 de 10 de 2021). *EL PRAGMATISMO COMO MODELO EPISTÉMICO ORIENTADOR DE LA ACTIVIDAD DOCENTE EN LA RURALIDAD* . Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/328/3283041008/3283041008.pdf>
- Cedeño., E. M. (12 de 2021). *ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO POTENCIADORA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL*. Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeEducacionArtisticaComoPotenciadoraDel-8383783.pdf
- César H. Limaymanta, L. H. (02 de 12 de 2020). *Gamificación en educación desde Web of Science. Un análisis con indicadores bibliométricos y mapas de visualización*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000600399](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000600399)
- COELLO MORÁN LUIS JONATHAN, G. A. (Febrero de 2019). *LA GAMIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. DISEÑO DE APLICACIÓN LÚDICA*. Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/BFILO-PSM-19P041%20COELLO%20-%20GAVILANES.pdf
- Córdoba, M. E. (24 de 06 de 2020). *EL CONSTRUCTIVISMO SOCIOCULTURAL LINGÜÍSTICO COMO TEORÍA PEDAGÓGICA DE SOPORTE PARA LOS ESTUDIOS GENERALES*. Obtenido de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/nuevohumanismo/article/download/13904/19990?inline=1>
- Cruz Miguel, A. H. (01 de 01 de 2019). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC) COMO FORMA INVESTIGATIVA INTERDISCIPLINARIA*

- CON UN ENFOQUE INTERCULTURAL PARA EL PROCESO DE FORMACIÓN ESTUDIANTIL* . Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/Dialnet-LasTecnologíasDeLaInformacionYLaComunicacionTICCom-7026210%20(2).pdf
- Cueto, J. J. (s.f.). *LA WEB 2.0 Y LAS HERRAMIENTAS DE COLABORACIÓN Y PARTICIPACIÓN*. Obtenido de <https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/web2.pdf>
- Cueva Delgado, J. L., García Chávez, A., & Martínez Molina, O. A. (2019). *EL CONECTIVISMO Y LAS TIC: UN PARADIGMA QUE IMPACTA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE* .
- Dallal, A. (2007). *Los elementos de la danza*. Obtenido de <http://www.libros.unam.mx/digital/v3/9.pdf>
- Davalos, M. B. (2020). *DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS PROPIAS DE LAS ARTES ESCÉNICAS EN EL AULA* . Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/14.+ID+14520+Marina\_Barba\_FT.pdf
- Delgado, J. G. (2018). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DESDE UNA PERSPECTIVA INTERACTIVA* . Obtenido de <https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Dolors Cañabate Ortiz, D. R. (01 de 04 de 2016). *Educación física y danza: valoración de su integración en las esucelas de primaria de las comarcas de Girona* . Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/314473-Texto%20del%20art%C3%ADculo-562791-1-10-20210616.pdf
- Edson Pliego, C. P. (2020). *IMPLEMENTACIÓN DE LAS TECNOLOGIAS DEL APRENDIZAJE Y CONOCIMIENTO SUSTENTADAS EN EL SOCIOCONSTRUCTIVISMO*. Obtenido de <https://journals.gkacademics.com/revEDUTECH/article/view/2579/1614>
- EDUCACIÓN, M. D. (2016). *EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA* . Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/ECA_COMPLETO.pdf)
- Educalingo. (s.f.). *ETIMOLOGÍA DE LA PALABTA JUEGO* . Obtenido de <https://educalingo.com/es/dic-en/game>
- Educaweb. (s.f.). *¿ Que es la orientación?* Obtenido de <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/como-escoger-unos-estudios-profesion/es-orientacion/>



senanza-

\_aprendizaje\_presenciales\_y\_espacios\_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando

- González, L. L. (03 de 2020). *IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD* . Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927\\_IMPACTO\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_CUANTITATIVA\\_EN\\_LA\\_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe51113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927_IMPACTO_DE_LA_INVESTIGACION_CUANTITATIVA_EN_LA_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe51113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf)
- Gordillo Mera, W. z. (01 de 2020). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESEMPEÑO DOCENTE DE EDUCADORES EN FORMACIÓN*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/formacion-educadores.pdf>
- Graells, P. M. (28 de 12 de 2012). *IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: FUNCIONES Y LIMITACIONES*. Obtenido de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Herrera, G. M. (2019). *GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DE ESTUDIANTES DE INGENIERÍA*. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052019000300115](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052019000300115)
- J.Gallego., F. (11 de Julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Obtenido de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- Jaime Torres, T. B. (2020). *ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL CONECTIVISMO Y SU RELACIÓN CON REDES SOCIALES Y ECOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE* . Obtenido de <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/YKWKtBBvbhWbSRvgQs78DRR>
- Jaritonsky, P. (2001). *Expresión Corporal en el Nivel Inicial* . Obtenido de <https://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/curricula/fdpdf/tecniweb.pdf>
- Lago, A. C. (2013). *Efectos de la práctica de la danza en el desarrollo cognitivo de las niñas*. Obtenido de <https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/13400/tesis%20CD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Luca, M. P. (05 de 06 de 2020). *LAS AULAS VIRTUALES EN LA FORMACIÓN DOCENTE COMO ESTRATEGIA DE CONTINUIDAD PEDAGÓGICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA. USOS Y PARADOJAS* . Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/Dialnet-LasAulasVirtualesEnLaFormacionDocenteComoEstrategi-7439302.pdf
- Luis Sánchez, P. C. (30 de 08 de 2019). *GAMIFICACIÓN: UN NUEVO ENFOQUE PARA LA EDUCACIÓN ECUATORIANA*. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>
- Luis, S.-P. C. (Agosto de 2019). *Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana*. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>
- magazine, C. (s.f.). *¿Qué es la didáctica?* Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/que-es-la-didactica.html>
- María Arancibia, J. C. (2020). *CREENCIAS SOBRE LA ENSEÑANZA Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN DOCENTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR*. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000300089&script=sci\\_arttext&tlng=p](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000300089&script=sci_arttext&tlng=p)
- Michael, C. F. (2021). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ERNESTO BUCHELI*. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2364/1/TRABAJO%20184%20-%20MEILE%206B%2c%20ESPINOZA%20GOMEZ%20MICHAEL%20EDUARDO.pdf>
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2016). *CURRICULO DE EDUCACION CULTURAL Y ARTISTICA*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/0-ECA.pdf>
- Narváez, C. E. (27 de 09 de 2020). *APROXIMACIONES AL PRAGMATISMO EN LA EDUCACIÓN MEXICANA EN EL CONTEXTO DE LA GLOBALIZACIÓN*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/356/35666225008/35666225008.pdf>

- Nicolás Sumba, J. C. (12 de 2020). *ENSEÑANZA SUPERIOR EN EL ECUADOR EN TIEMPOS DE COVID 19 EN EL MARCO DEL MODELO TPACK*. Obtenido de [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2528-79072020000400171](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072020000400171)
- Nicolás, G. V., Ureña Ortín, N., Gómez López, M., & Carrillo Viguera, J. (17 de 06 de 2010). *La danza en el ámbito de educativo*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732283009.pdf>
- Patricia Carbajal, J. P. (06 de 2022). *GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE MOTIVACIÓN EN EL NIVEL SUPERIOR*. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/488/953>
- Pilamunga Poveda, E. M. (11 de 2018). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28903>
- Plano, Y. R. (01 de 06 de 2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/727-Resultados%20de%20la%20investigaci%C3%B3n-1821-1-10-20201222.pdf>
- Rappoport, P. E. (2020). *TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACION: MODELO UNO A UNO*. Obtenido de [file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/33107%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/33107%20(1).pdf)
- Roberto Sánchez, Ó. C. (02 de 01 de 2019). *ORÍGENES DEL CONECTIVISMO COMO NUEVO PARADIGMA DEL APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/3265-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6272-2-10-20190312.pdf>
- Rodríguez, F. (2015). *Gamificación como motivar al alumnado y mejorar el clima en el aula*. Obtenido de <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rueda, R. A. (06 de 2020). *MODELO TPACK: ¿MEDIO PARA INNOVAR EL PROCESO EDUCATIVO CONSIDERADO LA CIENCIA DE DATOS Y EL APRENDIZAJE AUTOMÁTICO?* Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-80642019000100051&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-80642019000100051&script=sci_arttext)
- SALESIANA, C. s. (21 de 06 de 2016). *EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. Obtenido de <https://spellman.edu.ec/index.php/explore/2016-06-28-21-14-31/educacion-estetica>

- Sanchez, F. V. (2015). *iseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*.
- Shirley Basurto, J. M. (01 de 2021). *EL CONECTIVISMO COMO TEORÍA INNOVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS*. Obtenido de file:///C:/Users/HP-PC/Downloads/2134-11564-2-PB.pdf
- Soto, C. P. (2008). *Sobre la definición de la danza como forma artística* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1632/163219835003.pdf>
- Teresa., M. A. (06 de 08 de 2020). *GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES* . Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1391/1732>
- Torres, R. E. (enero de 2020). *GUÍAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE:¿ NUEVO ESTRATEGIA?* Obtenido de [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/476/1205](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476/1205)
- UNESCO. (2004). *Estrategia de educación de la UNESCO, 2014-2021*. Obtenido de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa)
- Universidades, S. (02 de 03 de 2022). *Santander* . Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/gamificacion-en-el-aula.html#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20gamificaci%C3%B3n%20es%20un,el%20propio%20desempe%C3%B1o%20del%20trabajo>.
- Vega, Z. M. (Marzo de 2019). *ESTRATEGIAS METOLÓGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE.GUIA DE GAMIFICACION*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>
- Velázquez, I. H. (Octubre de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392#B7](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392#B7)
- Verónica Tapia, G. R. (2020). *USO DE APLICACIONES WEB 2.0 PARA INFORMACIÓN DE OFICINA* . Obtenido de <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2141>

## ANEXOS

**Anexo A.** encuesta dirigida a los docentes.

1. ¿Cree que la aplicación de la gamificación ayuda a la integración de los estudiantes dentro del aula como una herramienta social?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2. ¿La enseñanza y el aprendizaje dancístico mediante la realización de actividades lúdicas aporta al desarrollo humano?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

3. ¿Considera necesario integrar estrategias didácticas en el aula?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

4. ¿Cree que, al realizar juegos, sus estudiantes desarrollan habilidades de aprendizaje?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

5. ¿Cómo docente cree que la gamificación ayudara a la participación de los estudiantes durante la clase?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

6. ¿Considera importante impartir clases lúdicas para la obtención de la creatividad e imaginación de los estudiantes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

7. ¿La utilización de juegos artísticos educativos ayuda al enriquecimiento y el fortalecimiento de otras materias?

- a) Siempre

- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

8. ¿Considera que disciplina artística influye en el aprendizaje de los estudiantes para su desarrollo durante su vida estudiantil?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

9. Los juegos lúdicos involucran la creatividad e imaginación en su práctica ¿Lo considera un medio para intervenir por el bienestar emocional de los estudiantes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

10. ¿Considera importante la gamificación dentro de la formación educativa y docente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca

e) Nunca

**Título:** Gamificación como estrategia didáctica en la danza para niños de sexto grado de E.G.B de la Unidad educativa Florencio O'Leary.

**Tabla 1**

<b>Matriz de consistencia</b>				
<b>Problemas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>VARIABLES y dimensiones</b>	<b>Metodología</b>
Falta de instrumentos interactivos, dinámicos, lúdicos para estudiantes al momento de recibir clases de danza de E.C.A a causa de desmotivación y falta de interés en la materia.	Describir la gamificación como estrategia didáctica y método innovador para la mejora de los procesos de aprendizaje de sexto grado de E.B.G en el centro educativo Florencio O'Leary de la parroquia San	La gamificación hace del estudiante una mejora continua que contribuirá al desarrollo de la educación en los estudiantes de dicho plantel.	Desarrollo de la creatividad en estudiantes	Diseño: no experimental Nivel: representativo Método: cualitativa Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario

	Rafael de la laguna.			
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>		Estrategias didácticas	
Dado la pandemia y el regreso de clases manifiestan los estudiantes aburrimiento en las clases de E.C. A	Diagnosticar la situación actual en cuanto el uso de estrategias de métodos de aprendizaje utilizados como apoyo en la enseñanza de la materia E.C.A.			
De qué manera se dará el desarrollo de plataformas como recurso didáctico, para la	Determinar las estrategias de la gamificación como un proceso de desarrollo de			

<p>mejora de atención de los estudiantes.</p>	<p>aprendizaje que ayudara a el mejor desempeño de los estudiantes de una manera más lúdica.</p>			
<p>Falta de conocimiento en plataformas virtuales, para realizar una clase jovial para los estudiantes de la unidad educativa.</p>	<p>Proponer un recurso didáctico para desarrollo del aprendizaje mediante la gamificación como estrategia en el aprendizaje de los estudiantes para el fortalecimiento de su aprendizaje de los estudiantes para el fortalecimiento de su aprendizaje.</p>			

**Tabla 2.** Operacionalización de la variable 2

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles de rangos</b>
Desarrollo de la creatividad en estudiantes	Juegos lúdicos	- Integración en el aula	1	Siempre
		- Actividades didácticas	2	Casi siempre
	Participación	- Estrategias didácticas	3	A veces
		- Habilidades y aprendizaje	4	Casi nunca
	Educación significativa	- Participación	5	Nunca
		- Creatividad e imaginación	6	

**Tabla 3.** Operacionalización de la variable 3

<b>Variabes</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles de rangos</b>
Estrategias didácticas	Habilidades	- Juegos educativos	7	Siempre
	Enseñanza		8	Casi siempre

		- Disciplina artística		A veces Casi nunca Nunca
	Técnica de aprendizaje	- Expresión - Formación	9 10	