

Formato digital
ISSN 2542-3460
Depósito legal ZU2017000273

Formato impreso
ISSN 1317-102X
Depósito legal pp 200002ZU729

Revista de Artes y Humanidades



UNICA

Universidad Católica Cecilio Acosta



*Prospectivas y desafíos en
la educación del siglo XXI*



UNICA

Año 24
Enero - Junio
2023

Nº **50**



Revista de Artes y Humanidades UNICA
Volumen 24 N°50 / Enero-Junio 2023, pp. 171-186
Universidad Católica Cecilio Acosta – Maracaibo - Venezuela
ISSN: 1317-102X e – ISSN: 2542-3460

Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D.
Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

LINARES SOTO, Judith Amedec*
ROJAS RAMOS, Lina María**

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5202-1757> **
Universidad del Zulia
judithlinares155@gmail.com
Maracaibo – Venezuela

*Coordinación FER Departamental del Magdalena ***
lylups@hotmail.com
Magdalena – Colombia

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8277504>

Resumen

La presente investigación tiene como propósito central promover la gamificación como herramienta en la labor del docente de educación artística para potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media. Es de destacar, que la educación artística es un eje transversal obligatorio de la educación básica, por lo tanto, esta debe converger hacia la nueva era digital, ofreciendo respuestas a las nuevas necesidades formativas globalizadas, donde la tecnología se ha hecho parte del día a día. Es allí, donde la gamificación como herramienta tecnológica ayuda a potenciar la creatividad en los estudiantes. En cuanto al recorrido metodológico, es cualitativo, de tipo descriptivo-bibliográfico. Los resultados arrojan que la gamificación es una herramienta que ayuda a potenciar actividades como el dibujo y la pintura, por medio de juegos.

Palabras Clave: Gamificación, Tecnología, Educación Artística, pensamiento creativo.

Recibido: 09-04-2023

Aceptado: 14-06-2023

Linares, J.; Rojas, L. Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

Gamification and Artistic Education: an Element that Enhances Creative Thinking in Elementary School Students I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

Abstract

The main purpose of this research is to promote gamification as a tool in the work of the art education teacher to promote creative thinking in elementary and middle school students. It is noteworthy that artistic education is a mandatory transversal axis of basic education, therefore it must converge towards the new digital era, offering answers to the new globalized training needs, where technology has become part of everyday life. . It is there, where gamification as a technological tool helps potential creativity in students. As for the methodological course, it is qualitative, of a descriptive-bibliographic type. The results show that gamification is a tool that helps potential activities such as drawing and painting, through games.

Keywords: Gamification, Technology, Artistic Education, creative thinking

Introducción

La educación artística es un área del saber obligatoria y transversal de la educación básica media general, pero actualmente las estrategias de enseñanzas- aprendizajes utilizadas por los docentes se han quedado rezagadas en el tiempo; es por ello, la necesidad de contar con nuevas herramientas que potencien y conlleven a los estudiantes a convivir con la era tecnológica digital. Para ello, se necesita ofrecer respuestas a estas nuevas necesidades formativas que implican vivir en un mundo virtual.

Desde ese contexto, los docentes deben buscar estrategias que permitan darle solución a tal escenario; es aquí donde entra en acción la gamificación; es decir el uso del juego como herramienta tecnológica, siendo estas estrategias las que van acorde al momento actual, ya que a esta nueva generación se les considera nativos digitales. Cabe destacar, que además de la dificultad en el aprendizaje, los estudiantes presentan problemas para relacionarse entre ellos, para expresar sus sentimientos y emociones adecuadamente, poco desarrollo de su creatividad, por mencionar algunos factores; por tanto, esta herramienta tecnológica resulta una alternativa importante, para ayudar a los estudiantes a

potenciar el pensamiento creativo en esta área particular de la educación, como lo es la educación cultural y artística.

Hay que resaltar, que estas herramientas ayudan a los estudiantes a mejorar la capacidad de solucionar los problemas a través de diferentes alternativas, de expresarse sin necesidad de utilizar la violencia, de seguir reglas, de percibir lo que sucede a su alrededor, de visualizar situaciones, de tener atención al detalle. (MEN, 2014).

Ante lo expuesto, Vásquez (2017:3), afirma que “los docentes se limitan a ofrecer los contenidos propuestos en el plan de la asignatura, olvidando o dejando de lado, las competencias específicas que los estudiantes deben alcanzar; convirtiendo el trabajo artístico en un proceso mecánico”. Es por ello, que utilizando la gamificación como estrategia didáctica y haciendo uso de las tecnologías y el juego se procura dar solución a estas problemáticas.

1. Gamificación como estrategia para potenciar el desarrollo el pensamiento creativo

El proceso formativo de los estudiantes de media básica, está cimentado en la enseñanza integral acorde con la etapa social que se está viviendo, y aprovechando todos los recursos tecnológicos disponibles en esta era globalizada. Partiendo de ello, se da la necesidad de integrar las tecnologías, al igual que otras estrategias como el juego al currículo escolar, de forma tal que se logre una mayor motivación en el estudiante, que se potencie en él la creatividad, el aprendizaje significativo, y de esta forma lograr mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Desde lo expuesto, esta investigación busca crear estrategias pedagógicas que permitan potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes de media básica, y fortalecer las competencias de la educación artísticas, las cuales van a contribuir en su proceso de aprendizaje y al desarrollo de habilidades para la vida. Por tanto, se deben encontrar nuevas formas de contribuir al desarrollo de dichas competencias, para así mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje, desde allí parte la propuesta didáctica de la gamificación en donde se une el juego y uso de las tecnologías.

Cabe destacar, que en la medida que fortalecemos las competencias pedagógicas en el área de educación cultural y artística, se ayuda a mejorar la experiencia de aprendizaje significativo en los estudiantes, por tanto, la gamificación ayuda a potenciar el desarrollo integral, la capacidad de atención, de imaginación, la creatividad, el desarrollo socioemocional, ya que propicia la socialización de saberes, aceptación de sí mismo y sus posibilidades, límites, y capacidades (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

La Institución Educativa I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, de Plato, Magdalena, Colombia es una institución educativa que ha implementado nuevas metodologías educativas procurando que sus estudiantes consigan experiencias de aprendizaje significativo e integral. De este modo se ha llevado a cabo un proceso de transformación que ha permitido implementar métodos de aprendizaje colaborativo, inteligencias múltiples, entre otros. Esta integración tecnológica de la información, ha llevado consigo un cambio relevante, ya que cuenta con varios recursos que permiten utilizar las TICS en el aula, es por ello que los docentes de la asignatura educación cultural y artística del nivel de media básica, han despertado el interés por ofrecer a sus estudiantes experiencias que les permitan experimentar esta nueva manera de aprender.

Por ello, han involucrado en la enseñanza de esta asignatura en particular, la gamificación como estrategia para potencial en sus estudiantes el pensamiento creativo en el ámbito de la educación artística. Por tal motivo, el propósito del siguiente trabajo de investigación es visibilizar los beneficios de las herramientas tecnológicas en la enseñanza, integrando a la gamificación como estrategia que motiva el aprendizaje utilizando alguna plataforma virtual que pueda ofrecer una retroalimentación constante del desempeño de los estudiantes.

Murillo Torres & Tortiz García, (2017:45), afirman que “la gamificación puede despertar el interés en la mayor parte de los estudiantes y lograr una mejoría notable que se puede evidenciarse en el proceso de evaluación”. Así mismo, los autores acotan que esta estrategia fortalece a través de un ejercicio virtual, la toma de decisiones colaborativas y asertivas por medio del juego y otras asignaciones de roles, las cuales fomenta en ellos el liderazgo de manera indirecta, e impactará significativamente en el análisis y solución de problemas reales.

Hay que resaltar, que la gamificación ha surgido como una estrategia y una metodología en diversos campos y disciplinas, en este caso particular la educación cultural y artística, dicha estrategia pondrá en evidencia la puesta en práctica de aplicación de juegos, y en palabras de Torres-Toukourmidis et al., (2018), la gamificación está provocando cambios y transformaciones en la educación tradicional a una educación del siglo XXI.

2. Aplicando la Gamificación en el Aula

La gamificación como estrategia de enseñanza- aprendizaje dentro del aula ha despertado un gran interés en los estudiantes y docentes, en este sentido, en los últimos dos años esta ha sido utilizada especialmente en los niveles educativos de secundaria, y se ha convertido en una tendencia en educación.

La mayoría de las experiencias han sido en las áreas de matemáticas y el inglés; pero actualmente en las áreas de la educación cultural y artística; así pues, se han incluido algunos contenidos programáticos, adaptando algunos procedimientos y experimentando esta metodología, para establecer una manera diferente de impartir la asignatura. En este contexto, se han descubierto nuevas formas de motivar a los estudiantes por parte de algunos docentes que imparten esta asignatura, utilizando juegos para motivar e incentivar la creatividad en ellos, de esa forma, determinar el nivel de esfuerzo que el estudiante va a realizar para adquirir los contenidos.

Hay que destacar, que nuestros alumnos pertenecen a una generación en la que abundan los videojuegos. Price Waterhouse Coopers PWC (2015), afirma que millones de personas en todo el planeta invierten millones de horas cada mes jugando a la consola, con el PC o con algún tipo de dispositivo móvil; es por ello, que podemos o debemos establecer similitudes entre el sistema educativo y los videojuegos. Ya que, según el autor, estos están diseñados para mantener motivado al jugador el mayor tiempo posible, acumulando puntos y superando niveles. Igual ocurre en nuestras clases al utilizar las estrategias de gamificación, las cuales deben ser aprovechadas para superar los cursos.

Sin embargo, Smith (2011), acota que cada persona es diferente y lo que funciona muy bien para una, puede no funcionar para otra. Por este motivo, es imprescindible planificar una metodología flexible que se pueda adaptar a los diferentes perfiles de alumnado que tenemos en las aulas. Así, la gamificación no puede ser considerada como un motivador universal, sino que se deben generar herramientas de motivación diversas.

Es por ello, que se debe aplicar una gamificación de capa fina, es decir, sin alterar todo el contenido ya existente, sino que se añaden una serie de elementos que sirven para lograr las metas propuestas (Mora, 2013, p.27). En tanto, las estrategias de juego deben estar orientadas a cubrir varios objetivos básicos como lo son:

- Hacer más transparente el progreso del aprendizaje, de forma que el alumno tome consciencia del paso del tiempo y cómo su conocimiento se va incrementando.
- Fomentar el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje.

Estas estrategias metodológicas planteadas por el autor son básicamente constructivistas, en el sentido de qué se debe hacer, para que el alumnado sea activo a la hora de aprender; y protagonista de su propio aprendizaje, y no un simple receptor de información. La función del docente es facilitar el aprendizaje de los alumnos, quienes son los verdaderos protagonistas (Smith, 2011).

Cabe destacar, que la metodología a ser utilizada dentro del aula varía según las características y particularidades del área y del objetivo que se desee alcanzar, así mismo, influirá la personalidad del profesor y a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, ya que el interés de estos depende en gran parte de las estrategias que utilice el docente en las clases; esto significa que los beneficios de una clase gamificada no dependen exclusivamente de qué se hace, sino de cómo se hace.

Partiendo de lo expuesto, el propósito de esta investigación es promover la gamificación como herramienta en labor del docente de educación artística para potencial el pensamiento creativo en los estudiantes, a la vez que aprenden. Así pues, generamos la curiosidad en ellos, vinculando aprendizaje y placer tal y como lo recomienda Mora

(2013:45), “Para que un alumno preste atención en clase no vale exigirle sin más que lo haga. Hay que encender primero la emoción; para ello se deben crear métodos y recursos capaces de evocar la curiosidad en los alumnos por aquello que se les explica”; estos métodos deben ser adaptados a la alegría, al despertar, al placer y no al castigo.

Por lo tanto, se hace necesario adoptar una propuesta de gamificación que sirva para ser implementada en los grados de 6mo y 8avo de media básica en el I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, de Plato Magdalena, así pues, esta propuesta se orienta a la asignatura de educación cultural y artística, sin embargo, es necesario subrayar que la gamificación se puede aplicar a cualquier asignatura o materia.

Para este proyecto en particular se utilizaron los recursos del arte que son atractivo para estos jóvenes, tales como lo es la expresión artística a través de murales, carteles, folletos, dibujos, pinturas entre otros, que brinden la necesidad de representar una idea de forma personal, valiéndose de los recursos que los lenguajes artísticos proporcionan, los cuales promueve la iniciativa, la imaginación, la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión.

3. La Educación Artística y el Pensamiento Creativo

Benavidez, & Lavado (2018:32) exponen que: “La Educación Artística es una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada fundamentalmente en la construcción de estrategias didácticas que fomentan la creatividad, las experiencias artísticas y así mismo las expresiones corporales características que encierra la Artística”.

De este modo, se entiende que como asignatura curricular, es un proceso de enseñanza enfocado a las distintas formas manifiestas en las artes, especialmente aquellas de naturaleza visual y plástica, donde el individuo aprende a través de diferentes técnicas a expresar su creatividad (Ucha,2015). La educación artística está fundamentada en estrategias interdisciplinarias en donde los alumnos fortalecen el pensamiento creativo.

Linares, J.; Rojas, L. Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

Partiendo de lo expuesto, y desde la experiencia como docente de esta área del saber, puedo acotar, que la educación artística es fundamental en el desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes, pues crea destrezas, contribuye al desarrollo integral de los estudiantes; enriquece el desarrollo cognitivo y desarrolla habilidades como la creatividad y la curiosidad a través del arte. Por lo tanto, se deben implementar actividades que faciliten el dominio de esta área del conocimiento, es allí donde entra en juego la habilidad de los docentes en el manejo de estrategias que fortalezcan sus competencias didácticas para una correcta implementación de la gamificación en el aula de clases, permitiendo la participación activa de todos sus estudiantes.

En este sentido, Trujillo (2019) argumenta que el arte es un recurso que se utiliza como estrategia pedagógica, la misma resulta atractiva en las nuevas generaciones, ya que a través de los medios artísticos tales como: murales, carteles, fanzines, folletos, dibujos, pinturas entre otros, brindan una nueva forma de representar ideas, ya que es un recurso comunicacional que proporciona un lenguaje artístico, promueve la iniciativa, la imaginación y la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión.

Es por ello, que las estrategias didácticas de Educación Cultural y Artística aplicadas en la media básica son importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje como base en la formación de habilidades y destrezas en la construcción de los aprendizajes significativos y desarrollo integral de los alumnos.

La aplicación correcta de este tipo de estrategias didácticas en los estudiantes de media básica son prácticas positivas que permiten fomentar el pensamiento creativo y la construcción del conocimiento mediante la profundización interdisciplinar ya que se puede vincular a cualquier asignatura. Es relevante que se potencie el pensamiento creativo con la didáctica artística por que logra conectar a los alumnos con su pensamiento y muestra sus sentimientos comprometiéndose con las actividades que se le designan a diario.

Al respecto, Romero & Tovar (2018:4) exponen que “la educación artística y cultural estudia la sensibilidad, mediante experiencias sensibles, con interacción transformadora y comprensiva del mundo, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural”. Cabe

destacar, que la educación artística desarrolla el pensamiento creativo en los individuos, estos mismo aportan gran dominio en otras áreas del conocimiento, las cuales permiten solucionar algunos problemas que se presentan en la vida diaria.

Es de subrayar, que la creatividad es importante porque logra evaluar una diversidad de alternativas que pueden ser aplicadas en la resolución de problemas de la vida cotidiana, al igual que las actividades de clases. Ante ello, Monterroza et al, (2019: 4) manifiestan que: “el arte, desde la mirada del mundo occidental, se representa a partir de las bellas artes y se aplica en contextos, objetos arquitectónicos, esculturales y gráficos, lo que conduce a afirmar que cada cultura, según su contexto, define sus formas de arte y el ámbito de desarrollo”.

Contextualizando se puede decir, que para alcanzar el desarrollo integral de los estudiantes de media básica, se debe cumplir con los objetivos programados en el currículo, y para lograrlo el docente debe utilizar estrategias acertadas para ello; esto es, se debe motivar en el uso de herramientas gamificadas para que los estudiantes puedan adquirir en clase un desarrollo creativo de competencia que ayuden en la solución de problemas del quehacer diario.

4. Estrategias de Gamificación para la Educación Artística

La gamificación según Torres-Toukoumidis et al., (2018), es un recurso pedagógico basado en el uso de elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos, con el fin de optimizar las experiencias del usuario; es por ello, que este concepto puede ser adaptado al ámbito educativo, ya que permite que el estudiante sea un participante activo, que disfruten de las experiencia interactivas, donde la motivación y la identificación sociocultural, permiten resultados efectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, la educación artística como área del saber permiten que los alumnos activen sus habilidades y destrezas, tal como lo afirma Padilla (2017: 6), “la educación artística logra desarrollar diferentes enfoques de la educación en la escuela, entre los que cuales están: la autoexpresión creativa, la educación visual, el enfoque disciplinar, la cultura visual. En ese sentido las estrategias didácticas desde la gamificación permiten el

desarrollo de habilidades para la rápida y eficaz resolución de las actividades que se propongan en el aula.

Cabe resaltar, que son variadas las estrategias de gamificación que pueden implementarse en el aula de clase, en la cual los estudiantes podrán obtener el aprendizaje significativo de esta área de conocimiento, en ese sentido, podemos nombrar la “Aprendizarte”, una propuesta de gamificación cuya base fundamental es la construcción y fomento de la creatividad de los alumnos a través del dibujo de las experiencias vividas, así mismo se puede trabajar con las expresiones corporales para representar dichas experiencias (Benavidez, & Lavado, 2018).

En este sentido, utilizar estrategias de juego para alcanzar los objetivos educativos, es excelente para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación en los estudiantes, fundamentadas en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas en el aula de clase por las diversas actividades lúdicas que se pueden proponer (Sánchez & Francesc, 2015).

Por lo tanto, la “gamificación”, es una tendencia educativa basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. Desde allí, la gamificación trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego o de los video juegos diseñados para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, los cuales faciliten la cohesión, integración, y la motivación, potenciar la creatividad de los individuos (Marín Díaz, 2015).

Contextualizando se puede decir, que se deben crear estrategias interdisciplinarias para ser realizadas en el aula, que ayude a desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos. Estas estrategias en el área de educación artística son fundamentales en el desarrollo de destrezas, tanto motoras como comunicacionales, por lo que se deben implementar para que faciliten el dominio de esta área de conocimiento a través del arte; cabe desatar, que para ello los docentes deben de fortalecer sus competencias tecnológicas de gamificación para una correcta implementación de estas actividades en el aula de clases, permitiendo la participación activa de todos los estudiantes.

En referencia a lo expuesto, Trujillo (2019) argumenta que, utilizar estrategias gamificadas como estrategia pedagógica, resulta atractivo para las nuevas generaciones de jóvenes. Pues los medios artísticos brindan la representación de las ideas de forma personal, valiéndose del lenguaje artístico, los cuales promueven la iniciativa, la imaginación y la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión.

Es de resaltar, que las estrategias gamificadas utilizando el “Aprendizarte”, para los objetivos de educación cultural y artística empleadas en este estudio, fueron aplicadas a estudiantes de básica media del I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, del Plato Magdalena, como base en su formación académica, y en pro de desarrollar habilidades y destrezas en la construcción de sus aprendizajes significativos y su desarrollo integral.

5. Metodología

La presente investigación se corresponde con el enfoque cualitativo, de acuerdo a la concepción de Toro (2006), quien establece que se busca la medición de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual, pertinente al problema analizado. El propósito central del estudio es promover la gamificación como herramienta en labor del docente de educación artística para potencial el pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media. La cual se llevó a cabo en el I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, de Plato Magdalena-Colombia, en las secciones de media básica en los grados 7mo y 8tavo, en la asignatura educación artística. La estrategia gamificada tuvo por nombre: “Los monstruos caza recompensas”. Los participantes fueron dos grupos de 94 estudiantes en total, entre 13 y 15 años de edad, durante el período de enero del 2022 a abril del 2022 con una duración de 5 semanas cuyo docente responsable de la asignatura fue el encargado de ejecutar la propuesta de gamificación en el marco de comprensión correspondiente a la unidad curricular número cuatro.

El método de investigación utilizado fue de tipo descriptivo- bibliográfico, ya que trata de especificar los rasgos y características propias y relevantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno sometido a análisis y medición con el fin de describir lo que se investiga e incluso llegar a predecir lo que puede suceder sobre el fenómeno estudiado (Chiriboga & Hurtado, 2007: 38). Así mismo, según Hernández et al,

Linares, J.; Rojas, L. Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

(2010), su principal objetivo es narrar las diferentes situaciones que se suscitan en una comunidad, fenómeno, o contexto, en una situación y tiempo determinado. Cabe mencionar, que en esta investigación el investigador desempeña un rol principal, los datos son recaudados de forma natural en relación al ambiente a partir de descripciones o palabras y no de valores, se le da mayor importancia al proceso que a los resultados finales obtenidos (Bogdan & Biklen, 1994).

Hay que resaltar, que el docente como investigador cumple una función desde su propia visión y experiencia profesional, al vincular la práctica pedagógica al desarrollo del conocimiento de los estudiantes. Parafraseando a Hernández et al., (2010), se puede decir que la práctica bajo las características tales como: la reflexión, la inteligencia, la asertividad ayuda en las decisiones, y el cumplimiento de los objetivos planteados, estimulando a sus estudiantes el desarrollo del pensamiento creativo, indagador e innovador.

6. Resultados de la Investigación

Con la intención de cumplir con el propósito planteado al inicio de la investigación, cumplir a cabalidad con lo planificado y darle respuesta al mismo, se desarrollaron dos fases, las cuales fueron llevadas a cabo de forma organizada y sistematizada.

La primera fase consistió en definir el marco conceptual como fundamento o soporte de las actividades prácticas que se realizarían, tomando en cuenta el contexto en el que se desarrollarían dentro del marco de aprendizaje a través de la metodología por proyectos de comprensión que aplica la institución educativa; se identificaron las actividades, los temas y los objetivos a ser gamificados, que luego fueron presentados a la coordinación del área. Se enfatizó en el vínculo que se produciría entre las clases de educación artística y la gamificación en el proyecto que se llevaría a cabo en la unidad respectiva.

La segunda fase consistió en la aplicación de las planificaciones y actividades concretas correspondientes a la propuesta de la gamificación, sin perder de vista los objetivos tanto del proyecto como de cada clase. Se utilizó la observación participante y unos cuestionarios con preguntas que los estudiantes deberían identificar en las plataformas tecnológicas que permitieron evaluar tanto los conocimientos como el nivel de satisfacción y usabilidad de las herramientas tecnológicas aplicadas en la gamificación.

Cabe destacar que esta propuesta de gamificación integra experiencias de aprendizaje que desafían la práctica de los aprendizajes en los estudiantes con el fin de obtener recompensas que les permitirá participar en una subasta final. De esta manera, se aprovechó el uso de recursos visuales y plataformas virtuales que son pertinentes tanto para su uso, como para la edad de los estudiantes.

De este modo, se socializó la importancia que tiene el dibujo como una herramienta de estudio tan valiosa e imprescindible que sirve de puntal para conocer tanto el mundo interior como exterior del estudiante, sus actitudes, deseos, estados de ánimo, cualquier tipo de problema que este pudiera tener.

En cuanto a las estrategias de gamificación utilizadas en el juego, estas hacen referencia a desarrollar el pensamiento creativo y las habilidades de los estudiantes para resolver las problemáticas que se le presenten en su diario vivir y hace alusión a lo importante de esta área del conocimiento y cada una de las estrategias; todo ello con la finalidad de que los alumnos puedan obtener un crecimiento progresivo durante su vida estudiantil y social.

Los resultados obtenidos en la presente investigación pudieron constatar que las estrategias de gamificación utilizadas para la asignatura de educación artística, son efectivas para el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos, así mismo, estas pueden ser implementar en otras área del conocimiento, ya que estas tienen la capacidad de potencializar el desarrollo de competencias y otros procesos en los estudiantes, tomando como base algunas particularidades que pueden ser utilizadas en plataformas virtuales que puedan generar percepciones y trasformaciones en los estudiantes.

Consideraciones Finales

Los resultados de la investigación conllevaron a resaltar algunos hallazgos, que aparecieron cuando se ejecutó la primera fase de la clase gamificada, uno de estos hallazgos fue que durante la prueba de reconocimiento de los objetivos que se querían lograr alcanzar, los estudiantes se encontraron con imágenes, algunas de ellas no sabían cómo relacionarlas con el concepto que se quería describir a partir de la observación, los

estudiantes debían identificar dichos elementos para poder descubrir el concepto que se les preguntaba. Esto significó para ellos el inicio de una nueva experiencia en el área de educación artística.

Otro aspecto a resaltar, tiene que ver con lo novedoso que resultó para los estudiantes el desarrollo de la clase de educación artística haciendo uso de un Recurso Educativo Digital como E' Learning, así mismo, tuvo gran realce para ellos el hecho de trabajar con la computadora o el teléfono inteligente, esto indica, que la transversalización de las áreas de conocimiento utilizando estrategias tecnológicas permitirá mejorar el nivel de competencias y desarrollar el potencial creativo de los estudiantes en el área de educación artística.

En términos generales, el desarrollo de la actividad gamificada hizo que los estudiantes estuvieran motivados y en disposición de participar y cumplir con todas las actividades. Esto pone en evidencia que el uso de la tecnología actúa como un eje motivador, que hace que los alumnos tengan un mayor interés por aprender. Esto último reafirma lo que indica MEN (2012: 6), “las estrategias tecnológicas se han convertido en una herramienta didáctica que suscitan la colaboración en los alumnos, mejoran la motivación y estimulan el desarrollo de habilidades como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender”.

Otro hallazgo observado fue que el uso de estrategias como estas lleva a hacer más entretenida la clase para el estudiante, este tipo de actividad hace que este se motive, y tome en cuenta que, el mundo actual, se encuentra sometido al uso de diferentes dispositivos tecnológicos que llevan a hacer mucho más fácil ese proceso de aprendizaje significativo.

En contexto podemos decir, que la aplicación de una estrategia didáctica gamificada permite implementar condiciones para que el estudiante desarrolle su capacidad crítica reflexiva y analítica, motivándolo a construir sus propias representaciones del mundo real, mejorando su capacidad para adquirir y generar conocimiento.

De igual forma, se fomentó el desarrollo del pensamiento lógico, se fomentó las habilidades para la resolución de problemas; se estimuló las habilidades como la creatividad. Es de destacar, que la estrategia gamificada aplicada en esta investigación, logró no solo cambiar la percepción de los estudiantes acerca del área en estudio, sino que

permitió que estos se involucrasen de una manera distinta en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

ACEVEDO, F. (2020). Las redes sociales digitales como un espacio para el desarrollo de las competencias específicas del área de educación artística y cultural, el caso de los estudiantes de octavo y noveno grado de la Institución Educativa el Diamante. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5211/Redes%20sociales%20digitales.pdf?sequence=1>.

BENAVIDEZ, y LAVADO. (2018). Propuesta Didáctica En Educación Artística Como Estrategia De Enseñanza Y Aprendizaje Transdisciplinar Para Fortalecer La Comprensión En Las Ciencias Sociales De Los Estudiantes Del Grado Séptimo De La Asociación Alianza Educativa Colegio Argelia Por Medi. Bogota DC: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6424/T.EA_BenavidesCarrillokelly_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

FONCUBIERTA, J y RODRÍGUEZ, CH. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Recuperado de http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

HERNÁNDEZ, FERNÁNDEZ y BAPTISTA. (2014). Metodología de la Investigación. (6 ed.). México: Mc Graw Hill.

HURTADO de BARRERA, J. (2010). Metodología de la Investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia. (4 ed.). Caracas: Quirón Ediciones

MARÍN DÍAZ, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza. Retrieved from <http://greav.ub.edu/der%0ACopyright>.

MORA, F. 2013). Neuro-educación. Solo se aprende lo que se ama. Madrid: Alianza Editorial.

MURILLO TORRES, C., & TORTIZ GARCÍA, E. (2017). El liderazgo en el trabajo colaborativo mediante la experiencia de gamificación. REVISTA ELECTRÓNICA ANFEI DIGITAL, (7), 1–7.

MEN (2012). Políticas de integración de TIC en los sistemas educativos. Recuperado en https://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-311722_archivo9_pdf.pdf.

MONTERROZA, BUELVAS, & URANGO. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes. Ciencia y Educación, 4. Obtenido de <https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/download/1495/2091?inline=1>

PADILLA, J. (2017). Trazando metas para un futuro mejor. Institución Educativa Juan Victoriano Padilla. Obtenido de https://juanvpadilla.edu.co/proyectos_academicos/planes_de_area/artistica.pdf.

Linares, J.; Rojas, L. Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena

ROMERO, & TOVAR. (2018). Herramienta Didáctica Basada en Kirigami para Contribuir en el Desarrollo del Pensamiento Creativo, Implementada en Estudiantes de Grado Décimo de una Institución Educativa Distrital. Bogotá D.C.: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/8854/TovarCifuentesAlejandra2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

SÁNCHEZ, P., & FRANCESC, J. (2015). Gamificación. Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información, 16, 13–15. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10366/127205>.

TORRES-TOUKOUMIDIS, Á., ROMERO-RODRÍGUEZ, L. M., MAÑAS-VINIEGRA, L., OCEJA, J., GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, N., GARCÍA-RUIZ, R., GUZMÁN-FRANCO, M. D. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencia desde la comunicación y la educación (1era edici; A. Torres & L. Romero, eds.). Retrieved from <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/1642>

TRUJILLO. (2019). Pintarte. Proyecto alternativo de estrategias didácticas, artísticas y ambientales. Bogotá: Serie Investigación IDEP. Obtenido de https://repositorio.idep.edu.co/bitstream/handle/001/1891/Sistematizacion_Acompanamiento_In_Situ_p_107-110.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

UCHA, F. (mayo, 2015). Definición de Educación Artística. Definición ABC. Desde <https://www.definicionabc.com/social/educacion-artistica.php>.

VÁSQUEZ, R. (2021). Actividades Kinestésicas basadas en juegos rítmicos en el área de Educación Cultural y Artística en Estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Obtenido de <http://201.159.223.180/bitstream/3317/15966/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-162.pdf>.

ZICHERMANN, G. Y CUNNINGHAM, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.



UNICA

REVISTA DE ARTES Y HUMANIDADES UNICA

Nº 50 Vol.24 – 2023 - 1 (Ene – Jun)

*Publicación en formato digital a cargo del Fondo Editorial de la
UNIVERSIDAD CATÓLICA CECILIO ACOSTA. Maracaibo-Venezuela*

<https://revistas.unicaedu.com/>