



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

MAESTRÍA EN LIDERAZGO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA
PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Liderazgo e Innovación Educativa.

Autor

López Carrillo Freddy Israel

Tutor

Ing. Javier Salazar Mera, M.Sc.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Freddy Israel López Carrillo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”, como requisito para optar al grado de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 16 días del mes de mayo de 2021, firmo conforme:

Autor: Freddy Israel López Carrillo

Firma:



Número de cédula: 1803753894

Dirección: Tungurahua, cantón Ambato.

Correo electrónico: israellopez5@hotmail.com

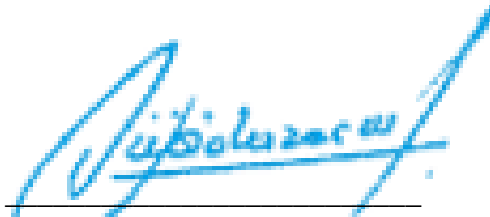
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”, presentado por Israel López, para optar por el Título Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 16 de mayo del 2021



Ing. Javier Salazar Mera, M.Sc.

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 16 de mayo del 2021



.....
Freddy Israel López Carrillo

C.I.:1803753894

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 16 de mayo del 2021



Firmado electrónicamente por:
**MARCO VINICIO
PEREZ NARVAEZ**

.....
Dr. Marco Vinicio Pérez Narváez
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.
VOCAL

.....
Ing. Javier Salazar Mera, M.Sc.
TUTOR

DEDICATORIA

A mi familia que hace 23 años confiaron en mí, en especial a mi amada esposa
Elena y a mis hijos Dayana, Romina y Felipe

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi Madre que siempre estuvo para guiarme, a mi esposa por su amor y paciencia y a mis hijos por ser siempre ese motor de seguir adelante. De manera especial a mi Tutor por sus valiosos aportes académicos.

TABLA DE CONTENIDO

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	II
APROBACIÓN DEL TUTOR	III
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
TABLA DE CONTENIDO.....	VIII
INDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO	XII
INTRODUCCIÓN.....	14
JUSTIFICACIÓN	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
OBJETIVOS.....	20
OBJETIVO GENERAL	20
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
CAPÍTULO I.....	21
MARCO TEÓRICO	21
ANTECEDENTES	21
DESARROLLO TEÓRICO DEL OBJETO Y CAMPO	22
GAMIFICACIÓN	22
GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.....	25
HERRAMIENTAS DE LA GAMIFICACIÓN	25
ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN	27
BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN	27
GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN MEDIANTE UN JUEGO	27
MECÁNICA DEL JUEGO.....	28
DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO.....	31
TÉCNICAS DE DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO.....	32
CAPÍTULO II.....	37
DISEÑO METODOLÓGICO	37
Paradigma, modalidad y tipo de investigación	37
Modalidad	37
Procedimiento para la búsqueda	38

Población y muestra.....	39
OPERACIONALIZACIÓN DEL OBJETO Y CAMPO DE ESTUDIO	40
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	42
ANÁLISIS DE RESULTADOS	42
RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.....	42
Diagnóstico que caracteriza la situación actual	43
CAPÍTULO III.....	53
PRODUCTO DISEÑADO.....	53
PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	53
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PRODUCTO.....	53
OBJETIVOS.....	53
ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN.....	54
CONCLUSIONES:	73
RECOMENDACIONES:	73
INFORME Y ANÁLISIS DE VALORACIÓN POR EL MÉTODO DE ESPECIALISTAS	77
ANEXOS	82
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	85

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población y Muestra	39
Tabla N° 2. Variable Independiente: Gamificación en Educación Cultural y Artística.....	40
Tabla N° 3. Variable Dependiente	41
Tabla N° 4. Técnicas de enseñanza en clases	43
Tabla N° 5. Participación en clases.....	44
Tabla N° 6. Dinámicas realizadas por el docente	45
Tabla N° 7. Trabajo en equipo.....	46
Tabla N° 8. Fomenta clases fuera del aula.....	47
Tabla N° 9. Espacio del aula adecuada	48
Tabla N° 10. Aplauda logros a estudiantes	49
Tabla N° 11. Pánico escénico por falta de orientación educativa	50

Tabla N° 12. Habilidades y técnicas de expresión corporal	51
Tabla N° 13. Desarrollo de la comunicación oral.....	52
Tabla N° 14. Estructura que conforma los Escenarios.....	55
Tabla N° 15. Estructura que conforma el Escenario 1	57
Tabla N° 16. Ficha de Observación	57
Tabla N°17. Estructura de la actuación 1	59
Tabla N° 18. Estructura de Evaluación 1	60
Tabla N° 19. Estructura de la Actuación 2	61
Tabla N° 20. Estructura de Evaluación 2	61
Tabla N° 21. Estructura Actuación 3	62
Tabla N° 22. Estructura de Evaluación 3	63
Tabla N° 23. Estructura de la Actuación 4	64
Tabla N° 24. Evaluación 4	65
Tabla N° 25. Estructura de la Actuación 5	66
Tabla N° 26. Estructura de la Actuación 6	68
Tabla N° 27. Estructura Actuación 7	69
Tabla N° 28. Autoevaluación de Especialistas.....	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Herramientas de la Gamificación	26
Gráfico N° 2. Técnica de enseñanza en clase.....	43
Gráfico N° 3. Participación en clases.....	44
Gráfico N° 4. Dinámicas realizadas por el docente	45
Gráfico N° 5. Trabajo en Equipo	46
Gráfico N° 6. Fomenta clases fuera del aula.....	47
Gráfico N° 7. Espacio del aula adecuada	48
Gráfico N° 8. Aplauda logros a estudiantes	49
Gráfico N° 9. Pánico escénico por falta de orientación educativa.....	50
Gráfico N° 10. Habilidades y técnicas de expresión corporal.....	51
Gráfico N° 11. Desarrollo de la comunicación oral.....	52
Gráfico N° 12. Estrategia II.....	58

Gráfico N° 13. Actuación 1.....	58
Gráfico N° 14. Actuación 2.....	60
Gráfico N° 15. Actuación 3.....	62
Gráfico N° 16. Estrategia 2 Títeres	63
Gráfico N° 17. Estrategia 2 Presentación.....	64
Gráfico N° 18. Actuación 5.....	65
Gráfico N° 19. Actuación 6.....	68

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y
ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO.**

AUTOR: FREDDY ISRAEL LÓPEZ CARRILLO

TUTOR: ING. JAVIER VINICIO SALAZAR MERA, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo surge de la problemática latente por la escasa actuación en clase, frecuente en los alumnos de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez. El objetivo principal de la investigación es proponer una estrategia de gamificación que potencie el desenvolvimiento escénico de los alumnos al momento de una presentación en el salón de clases. El diseño metodológico de la investigación es el paradigma con un enfoque mixto ya que se recaba información y recolección de datos a través un cuestionario y realizando encuestas a los estudiantes además de la revisión bibliográfica, artículos científicos sobre la cultura y las artes, los principales resultados obtenidos según la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, se ha evidenciado que los docentes no utilizan estrategias de gamificación para un desenvolvimiento escénico de los estudiantes en el aula, por lo que se plantea como propuesta una guía de estrategias de gamificación en la asignatura de educación cultural y artística para el desenvolvimiento escénico, esta guía ha sido elaborada para los docentes y contiene actividades para una participación en el salón de clases de los estudiantes hasta lograr que demuestren un desenvolvimiento escénico que le permita trabajar en las diferentes asignaturas de manera participativa y colaborativa, como conclusión mediante la planificación de actividades y el desarrollo de una guía aplicando la App “PuppetPals2”, contribuye al docente y a la comunidad educativa mejorando el desenvolvimiento escénicos de manera que se obtenga resultados positivos en los procesos de aprendizaje.

palabras clave: app PuppetPals2, desenvolvimiento escénico, estrategia, gamificación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**TEMA: THE GAMIFICATION IN ANESTHETICS AND ART EDUCATION
FOR THE STAGE PERFORMANCE**

AUTOR: Freddy Israel López Carrillo

TUTOR: null Javier Vinicio Salazar Mera

ABSTRACT

The present research arises from the existing problem of frequent poor performance in class of students at Augusto Nicolás Martínez high school. The main objective of the research is to propose a gamification strategy that enhances the stage performance of students at the time of a presentation in the classroom. The methodological design of the research is the paradigm with a mixed approach since information and data collection is gathered through a questionnaire and by conducting surveys to students in addition to the literature review, scientific articles on culture and the arts. The main results obtained according to the survey applied to students at Augusto Nicolás Martínez high school, it has been evidenced that teachers do not use gamification strategies for a stage performance of students in the classroom, so a guide of gamification strategies in the subject of anesthetics art education for scenic development is suggested as a proposal. This guide has been developed for teachers and contains activities for students' participation in the classroom until they demonstrate a scenic development that allows them to work in the different subjects in a participatory and collaborative manner. As a conclusion through the planning of activities and the development of a guide applying the App "PuppetPals2", contributes to the teacher and the educational community improving the stage development so positive results are obtained in the learning processes.

KEYWORDS: App PuppetPals2, gamification, stage performance, strategy.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la educación siempre busca nuevas maneras de fomentar el aprendizaje en los estudiantes, por lo cual pretende cambiar o transformar significativamente en la práctica educativa tradicional utilizando estrategias de gamificación, permitiendo el desarrollo de habilidades de expresión.

El aprendizaje ubicuo permite el reconocimiento del aprendizaje con el uso de tecnologías para ayudar en el desarrollo personal, social y cognitivo de los estudiantes, mediante la aplicación de la herramienta virtual permitirá al educando participe activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera de la aula de clases, haciendo que las actividades sean interesantes.

El presente trabajo se ubica dentro de la línea de investigación Innovación en el campo educativo y dentro de la sublínea correspondiente al aprendizaje debido a que los métodos de gamificación en educación cultural y artística proporcionarán alternativas de mejora en el desenvolvimiento escénico de los estudiantes. La estrategia consiste en diseñar una guía con actividades lúdicas interactivas, atractivas, participativas, emocionales y motivadoras, logrando cumplir los objetivos planteados, alcanzar el aprendizaje y resolver los problemas de la vida diaria de una manera eficaz.

Según la Constitución de la República del Ecuador (2018) en el **Artículo 26.-** La Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la

responsabilidad de participar en el proceso educativo; **Art. 343** Se establece un sistema nacional de educación que tendrá la mira en el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos.

Claramente, Bohoslavsky (1986) señala que de acuerdo como el profesor realice su función docente, va a propiciar en sus estudiantes el aprendizaje en determinados vínculos. El profesor conoce a cada estudiante el nivel de aprendizaje, que luego permitirá reforzar su aprendizaje, logrando que pueda desenvolverse dentro y fuera del Aula. Es fundamental consolidar un diálogo activo y participativo enfocado principalmente en la enseñanza de los estudiantes (García Rangel, 2014).

Konig (2000) define el miedo como un mecanismo de alarma y protección imprescindible del ser humano. Así mismo, Marín (2017) menciona que la ansiedad para hablar en público es un conjunto de reacciones fisiológicas y cognitivas no adaptativas ante sucesos ambientales, dando lugar a un comportamiento ineficaz.

El miedo depende del medio ambiente que se encuentre pues si se encuentra en un lugar nuevo, los mecanismos de alarma y protección se activan, estas pueden perjudiciales si no se aplica estrategias de integración y confianza y dará lugar al comportamiento ineficaz y de malestar dentro del medio ambiente que se encuentre impidiendo expresar o decir lo que piensa.

Para (Álava, 2019), existen barreras que impiden la participación de los estudiantes y acrecientan más las dificultades en la expresión oral, que poco a poco, se convierte en un obstáculo para el aprendizaje y la efectiva comunicación. Estas barreras pueden ser causadas por nacimiento o adquirida en alguna etapa de su vida, también si no son superadas estas dificultades pues seguirá creciendo y hasta grandes puede mantener esta dificultad y siempre será un obstáculo en lo emocional, profesional, afectividad y sobre todo en el aprendizaje.

La (UNESCO, 2015), manifiesta que la educación es para todos es el imperativo de la calidad ,puesto que se caracterizan por dos principios : el primero considera que el desarrollo cognitivo del educando es el objetivo explícito más importante de todo sistema educativo y, por consiguiente, su éxito en este ámbito constituye un indicador de la calidad de la educación haciendo hincapié en el papel que desempeña la educación en la, promoción de las actitudes y los valores, desarrollo afectivo y creativo del educando.

Según el (Banco Interamericano de Desarrollo, 2000) la creatividad se trata de un desarrollo enfocado en las personas y su bienestar, que incluye todas las actividades, desde procesos de producción hasta cambios institucionales y diálogos sobre políticas. El desarrollo humano no comienza a partir de un modelo predeterminado, se inspira en las metas de largo plazo de una sociedad; teje el desarrollo en torno a las personas y no las personas en torno al desarrollo. El centro de todo desarrollo humano debe ser la educación y, básicamente, la ampliación y potenciación de sus capacidades. En esta dimensión de análisis, la creatividad se sitúa en la perspectiva psicológica; en la que se explica la formación de la personalidad como nivel superior del desarrollo psicológico del sujeto y sus determinantes socioculturales.

En la LOEI (2013) se menciona en el siguiente artículo en su Capítulo Único, Art. 2.- Principios. - “La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo”, el cual se apoya en los siguientes literales:

Justificación

Ante los episodios continuos, los estudiantes tienen miedo de participar dentro y fuera clase por el temor a equivocarse. Esto impide el libre desarrollo de la propia personalidad lo que dificulta el aprendizaje y su participación.

Por lo general en su mayoría las personas que van hablar frente a un público siempre tienen incomodidad la revista Forbes (2013) citada en (Bonozo, 2019) menciona que “El 90% de la población mundial siente incomodidad, nervios o incluso miedo sólo con pensar en tener que hablar en público”(p. 14), la importancia en verificar las razones del porque tienen miedo de participar si es hereditario, en alguna etapa de su vida lo adquirió, a partir de ahí podremos utilizar la gamificación como una herramienta intermediaria para poder motivar y tener confianza en sí mismo como afirma (Zabaleta & Bausela, 2017), “Los beneficios de la gamificación se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro”(pág. 14). La gamificación plantea como una oportunidad permitiendo ser parte para el actuante pueda controlar sus emociones al momento de enfrentar un desafío al entablar una comunicación o hablar en público logrando expresar su idea y así motivándose para volver actuar.

A nivel mundial, la gamificación está siendo empleada en distintos ámbitos “La primera vez que se registró el término de ‘gamificación’ fue en el 2008, pero se generalizó hasta el 2010. La gamificación actualmente se usa en iniciativas de marketing, ecológicas, empresariales y educativas.” (Del Valle, Tolentino, & Garduño, 2020). Esta herramienta lo utilizaron en Indonesia como método para aprender el idioma chino mandarín, ya que es una tarea difícil.

Podemos mencionar que la expresión del mismo cuerpo como un herramienta básica para poder expresar y crear nuevas formas de aprendizaje manteniendo un contacto al momento de poder decir lo que pienso, siento sin temor a nada, poder tener una confianza de mismo, pues el estado emocional de una persona es en el proceso de identificación de un conocimiento dentro del aprendizaje logrando tener seguridad en sí mismo lo cual tendrá una mejor aceptación de sí mismo logrando romper miedos y logre romper paradigmas de miedo y permitiendo ser líder de su propio conocimiento.

La implementación de estrategias de gamificación en la educación es un gran reto ya que estamos acostumbrados a dictar la clase de manera tradicional y debemos, en este punto, cambiar de paradigma hacia una educación cultural y artísticas que potencie un desenvolvimiento escénico con la participación de estudiantes, que no busquen solamente una calificación, sino que el reto sea una mejora al momento de establecer una conversa o dar un discurso ante una o más personas. Los estudios demuestran que la gamificación en educación cultural y artística permitirá potenciar el desenvolvimiento escénico dentro y fuera del aula de clases.

Al analizar la realidad de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, ubicado en la parroquia del mismo nombre, a través de la experiencia de los docentes se han dado cuenta que los estudiantes muestran un desenvolvimiento escénico al momento de participar en el aula, en la participación oral y expresiva frente a un público, es por eso que se ha creído pertinente presentar esta propuesta que va destinada a contribuir con la institución educativa mediante una guía de estrategias de gamificación en la educación cultural y artística.

Planteamiento del problema

Los estudiantes en la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, presentan un desenvolvimiento escénico al momento de participar sea dentro o fuera de clase, tales como los minutos cívicos, al no expresar lo que piensa, esto permite que exista inconvenientes de aprendizaje, escasa participación y hasta deserción escolar, el docente se limita a observar esta situación.

El miedo escénico en los estudiantes es el temor que siente al momento de emparejar una conversación o al exponer su idea y este miedo viene acompañado con muchos factores como inseguridad, recuerdos que algún momento de su vida expresaron y se burlaron, fueron rechazadas en lo sentimental o familiar manteniendo así recuerdos negativos, si este miedo no es superado se mantendrá

siempre en un futuro lo que impedirá no solo en el ámbito educativo sino también en el ámbito personal y laboral.

De acuerdo con Yagoesky (2012) citado en (Bonozo, 2019) “El miedo escénico es una forma de timidez que surge en presencia de grupos, o como consecuencia de pensamientos limitadores acerca de nuestra actuación frente a grupos. Es una reacción, una respuesta defensiva del organismo, caracterizada por distintas formas de alteración de la normalidad en el funcionamiento mental, emocional y motriz del individuo que lo padece” (p.26).

Este miedo se puede presentar en cualquier edad del estudiante a los momentos de relacionarse o entablar una comunicación, se debería establecer en el ámbito educativo más participación de los estudiantes, permitiendo así tener una experiencia y seguridad al momento de expresar lo que piensa.

El miedo escénico limita el proceso comunicativo del estudiante y pueden ser presentados por varios factores sea por genética, en algún momento de su vida tubo quedo mal al expresar su idea, o rechazado en su familia, esto permite que al momento de hablar en el publico genera síntomas somáticos talos como (desesperación, tartamudeo, fatiga, angustia, sudoración,) por tal razón se limitan al hablar o expresar su idea.

De acuerdo con Bados (2005) citado por Marín (2017) “Existe una tendencia a vincular los pensamientos con síntomas de dolor, fatiga y angustia. Dichos factores, están determinados por siete temores. Estos son los factores que suceden cuando el estudiante está pensando en decir o no lo que está pensando (pág. 26).

1. Ser observado por otras personas.
2. Sentir ansiedad causada por el miedo a hablar en público (MHP).
3. Decir cosas sin sentido, cometer errores o quedarse en blanco. Es decir, no saber reaccionar ante una situación determinada

4. Exponer a otros los síntomas causados por el miedo escénico, mientras se está hablando en público
5. Afrontar las críticas o evaluaciones de otras personas.
6. Provocar el rechazo y juicio de los demás.
7. Fracasar y no conseguir las metas auto asignadas”.

Por tal razón el problema del desenvolvimiento escénico se origina ante la necesidad que el estudiante tiene al momento de pararse en un escenario como está suscitando en la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez, este problema continuo seguirá durante el resto de su vida y al no ser investigado y darle solución, el estudiante terminará en la deserción escolar y con problemas de entablar alguna comunicación en todo ámbito.

¿Potenciar el desenvolvimiento escénico en los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez mediante la estrategia de gamificación en Educación Cultural y Artística?

Objetivos

Objetivo General

- Proponer estrategias de gamificación en educación cultural y artística que potencie el desenvolvimiento escénico de los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Identificar el desenvolvimiento escénico dentro y fuera del aula de los estudiantes.
- Diagnosticar el nivel de desenvolvimiento escénico mediante la estrategia de gamificación.
- Elaborar una guía de estrategias de gamificación en la asignatura de educación cultural y artística para el desenvolvimiento escénico.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Kapp (2012) citado en (Romo & Caldera Montes, 2018) indican que “la gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes”. Señala que la gamificación no solo es una técnica de aprendizaje sino también que permite desarrollar el comportamiento de los estudiantes logrando comprender los conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes de fenómenos emocionales propios y ajenos.

(Martinez, 2017), indica que en el estudio sobre la Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería, de un total de 100 estudiantes, su muestreo piloto lo realizo a 40 estudiantes, su efectividad al momento de incorporar ciertas características del juego, mantiene una relación entre estudiante-jugador logrando incluir reacciones positivas despertando el interés por la asignatura, también manifiesta que los video juegos ayudan proporcionar el dialogo, divertir, motivar e intercambiar opiniones y conocimientos dentro y fuera de clases.

(Bonozo, 2019), menciona que en el proyecto realizado sobre un plan d capacitación a estudiantes para lograr vencer el miedo escénico que aqueja a la sociedad es contrarrestando la fobia ya que puede pasar a cualquier persona preparada o no, lo que es primordial realizar mediante estrategias de gamificación en la educación, en la cual el proyecto también busca mejorar el desenvolvimiento escénico para que de una u otra manera se sientan con seguridad al momento de realizar alguna exposición frente a un público.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Gamificación

"Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el objetivo que las personas obtén un comportamiento confiable en expresar sus sentimientos permitiendo ser parte del mismo, tanto en la vida diaria y profesional. Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso.

Según (Sigcho, 2013), los docentes son mediadores del proceso de aprendizaje, además aduce que cada EVA deber operar de forma diferente según la metodología usada, es decir estos mediadores de aprendizaje se lo puede utilizar presencial o totalmente virtual, donde permitirá al docente – estudiante, intercambiar conocimientos dando lugar a que promuevan el aprendizaje colaborativo (Guitert y Pérez, 2013), es decir, donde todos los participantes puedan aportar desde su experiencia y habilidades, en la dinámica de construcción de nuevos conocimientos, a través de la gamificación, se puede influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Esteban et al., 2016). Si bien es un mediador que permitirá al estudiante formar parte de un círculo de confianza, permitiendo ir mejorando esa barrera que le dificulta el proceso de aprendizaje (Melo-Solarte & Diaz, 2018).

(Zambrano & Arango, 2018), mencionan que: “Las estrategias de aprendizaje son procesos que implican la toma de decisiones conscientes e intencionadas,” señala que dentro del proceso de la enseñanza – aprendizaje, pueden ocurrir muchos factores que impiden el desarrollo del conocimiento, la cual toca tomar decisiones conscientes e intencionadas, logrando generar el desarrollo del conocimiento permitiendo alcanzar las capacidades y responsabilidades del estudiante (p.138).

Al abordar el miedo como una emoción, puede decirse, de acuerdo con Maturana y Bloch (1996), que las emociones "constituyen en cada instante el fundamento relaciona l variable del vivir de todo ser vivo y todos los seres vivos pueden vivir en distintos dominios relacionales en distintos momentos " (p. 29).

Esto hace que cada ser humano puede abordar este miedo ya que es una emoción y este puede presentarse en distintos momentos del ser humanos, estos miedo se activan al momento de integrarse a un nuevo círculo de confianza.(4.1 *El ser humano y sus miedos*, n.d. p.74)

La gamificación dentro de la enseñanza- aprendizaje permitirá a los estudiantes tener una mejor comunicación, donde podrán expresar sus sentimientos de la misma manera que lo hacen todos, tales como reproducir lo que vive, además la interrelación dentro y fuera de clases, permitiendo al niño poder desenvolverse en cualquier círculo de confianza que se encuentre.

(Anconcito & Elena, 2015) indican, "Si para el empirismo el lenguaje es el resultado de un proceso de aprendizaje inductivo e innato el conocimiento del lenguaje es en parte innato y la adquisición es un proceso lógico y deductivo, para Piaget la lengua es una entre todos los objetos de conocimiento, al que los niños acceden gracias a las estructuras cognitivas, estas últimas construidas a lo largo del desarrollo.

La innovación educativa y el interés de los docentes por mejorar su clase y motivar a los estudiantes a que tengan un gusto por el estudio realiza que ejecuten actividades dinámicas a través del juego, en la actualidad los docentes cuentan con herramientas innovadoras y completas que pueden ser utilizados a favor de los estudiantes.

Entonces es cuando se presenta la primera aparición de la Gamificación, la cual es un neologismo que proviene de la palabra inglesa "gamificación", se cree que Nick Pelling, un diseñador de videojuegos aplicó este término en el año 2002 para realizar tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas que se ven implicadas (Perdomo & Rojas, 2019).

Sin embargo, Gartner (2010) puso de moda a la gamificación tras su informe de tendencias al alza. Partiendo de sus fundamentos, las distintas teorías relacionadas con la gamificación provienen de la neurociencia, las teorías de aprendizaje y la psicología y confluyen en los siguientes puntos:

- Encuentro social.
- La motivación.
- Motor de aprendizaje.
- La simulación.
- Y el progreso.

Otros autores como Pineda (2014) propone que el objetivo principal de la gamificación, o traducida al español como ludificación “es motivar a las personas a asumir comportamientos deseados o ejecutar acciones que por lo general no harían”; por eso es interesante conocer sobre este término y las características que hacen que las personas realicen actividades después de ser motivadas de alguna manera.

(Quintanal, 2016), menciona que: La gamificación es utilizar recursos como dinámicas, reglas, mecanismo para lograr que un grupo de personas influir en un grupo de personas y esta a su vez se interesen por las acciones que están realizando, en esta actividad se usan incentivos como medallas, puntos o recompensas que hagan que las personas sigan realizando las actividades, por eso se cree que afecta de manera positiva en la educación de los estudiantes, más aún cuando el docente quiere influir en ellos.

Ahora bien, la gamificación al ser utilizada por docentes a favor de los estudiantes se convirtió en “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann y Cunningham, 2011, p.11).

Según (Martinez, 2017), Los estudiantes quieren ser escuchados, participar en clases y vincularse con sus tareas académicas de forma interesante por ende la gamificación crea espacios de aprendizaje lúdicos para convertir la enseñanza en acciones de interés para quien va a adquirir conocimientos.

En este contexto es participante (estudiante) es el jugador quien toma decisiones, participa, realiza desafíos y obtiene premios, a más del conocimiento que se va introduciendo en su cerebro de forma dinámica, El rol del docente es guiar este proceso y planificar actividades, no siempre tecnológicas, pero que entren en el concepto de gamificación (Martinez, 2017).

Gamificación en la educación

La gamificación en el área educativa busca aplicar las condiciones propias del juego para que los alumnos participen en clases de manera lúdica y divertida; utiliza la predisposición natural humana hacia la competencia y al juego para hacer menos aburridas determinadas tareas. Unas tareas que, con este método pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva (Vega, 2016).

(González, 2017) indica que, desde los inicios de la gamificación, esta se ha vinculado a los entornos virtuales y las nuevas tecnologías, haciendo que el rol del alumno pase al de jugador y se realice una dinámica en el aula diferente a la tradicional. Por eso es muy importante tener en cuenta a las nuevas tecnologías a la hora de hablar de gamificación, ya que nos permiten obtener innumerables recursos para gamificar el aula.

Herramientas de la gamificación

La gamificación presenta herramientas que permiten obtener conocimiento y van estructuradas con el objetivo de integrar al estudiante en el aprendizaje, por lo tanto, se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes. La primera de ellas gestión al juego, la segunda son los procesos que conducen a la acción y la tercera, de forma descendente, son las ejemplificaciones (Quintanal, 2016).

A continuación, se citará un triángulo de algunas herramientas de la gamificación, donde el autor resume la información, la misma que se utilizará en el proceso de creación de un ambiente gamificado.

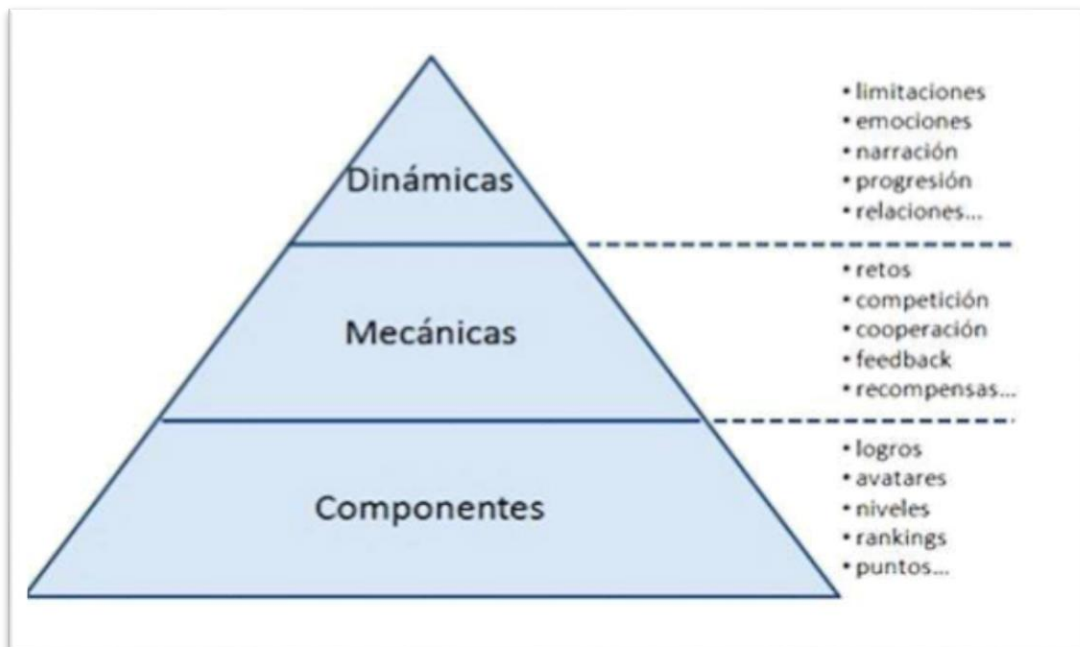


Gráfico N° 1. Herramientas de la Gamificación
Elaborado por: (Quintanal, 2016)

Se observa que la gamificación tiene algunas herramientas que hacen que sea mucho más extensa y planea a un juego, por ende, es necesario aclarar que esta no es sinónimo de juego, el primero es algo voluntario y se produce por placer o ganas de realizar una actividad, además establece reglas concretas donde se gana o se pierde. Cada herramienta está dividida en componentes que ayudan a profundizar la información, a llevar al estudiante a la acción e involucración al juego y los medios y componentes que se desarrollaran.

Por lo tanto, la gamificación no es lo mismo y no puede ser comparada con solo juegos, o los juegos serios, es decir los que se utiliza en clase con los estudiantes o los aprendizajes basados en juegos si bien es cierto que “son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura,

activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje” (Marcano, 2015), p.185).

Estrategias de Gamificación

Al comparar conceptos como la “estrategia” y “gamificación”, se menciona que la estrategia de gamificación son el conjunto de acciones y actividades orientadas a la consecución de un objetivo de entendimiento sobre la base de la mecánica del juego y encaminadas a potenciar el desenvolvimiento escénico generar al presentarse en público. Las estrategias de gamificación son de gran ayuda al momento de abordar temas poco llamativos al entorno del estudiante; logrando así, despertar el interés hacia el tema de estudio (Rojas, 2019).

Beneficios de la gamificación

Mediante la aplicación de la mecánica, dinámica y componentes del juego en entornos no lúdicos, se logra la motivación, concentración, esfuerzo y todos aquellos valores positivos del juego. Para lo cual se presenta ciertos beneficios que ayudan de mejorar de manera directa el desenvolvimiento escénico de los estudiantes.

Gamificación en la educación mediante un juego

El Juego (gamificación) ha sido tomado como una actividad netamente de entretenimiento que sirve para distraerse de las ocupaciones serias de la vida. Para Marcano (2017) el juego es el medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, apoyando el equilibrio psicosomático, el aprendizaje de fuerte significación, la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. Hoy en día los juegos virtuales se han convertido en el mejor aliado para el docente a la hora de preparar y desarrollar temas de clase o como retroalimentación de una competencia matemática.

Mecánica del juego

Según (Rojas, 2019) la mecánica del juego hace referencia a una serie de reglas que generan cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios. Existen muchas mecánicas de juego a continuación mencionaremos las más relevantes:

- a. Recolección:** A los niños les gusta mucho coleccionar cromos, de futbolistas o personajes animados, es por ellos que videojuegos como: Wipley o Nosplay tienen esta característica.
- b. Puntos:** Los puntos que recibimos en los videojuegos nos ayudan a esforzarnos más para llegar a tener mayor cantidad, formando en el niño además de competencias de resolución de conflictos, el valor de perseverancia y superación.
- c. Comparativas y clasificaciones:** Las mecánicas comparativas potencia una la competitividad presente en la naturaleza humana, a todos nos gusta ganar o estar entre los mejores puntuados en cuanto a juegos y calificaciones.
- d. Niveles:** Los puntos además de construir comparaciones nos permiten a mayor cantidad podemos ir avanzando también a otro nivel donde la dificultad aumenta ayudando a mejorar sus competencias (Rojas, 2019).

“Se concluye que la gamificación es una estrategia completa, donde los estudiantes no son solo receptores de información que siguen reglas de juegos, son actores principales pésimo desenvolvimiento escénico cuando se van a dirigir a un público y que se quiere transformar en lo que se va a influir en los estudiantes.”

Aprendizaje

La tarea de una institución educativa es impartir conocimientos para que se alcancen aprendizajes importantes para el desarrollo humano, por lo tanto, se considera que es la clave para contrarrestar las necesidades presentes o futuras de los individuos (Garcia & Pérez, 2013), entonces forma parte de un proceso de obtención de información.

(García, Fonseca, & Concha, 2015) plantea que el concepto de aprendizaje ha pasado desde una concepción conductista a una cognitivista con la incorporación de componentes cognitivos (Mayor et ál, 1995, s.p) porque los aprendizajes no se adquieren de un contexto social sino se los interioriza para que el sujeto los analice, extraiga y posteriormente los ponga en práctica o recuerde de forma selectiva cuestiones que hayan causado mayor impacto y así se vaya formando este proceso.

Para (García & Pérez, 2013) el aprendizaje como proceso tiene criterios en la transformación de información a aprendizaje, para su análisis y puesta en escena. Tres criterios básicos para su definición: a) el cambio en la conducta de un individuo o su habilidad para hacer algo, b) el cambio como resultado de la práctica o de la experiencia y c) el cambio como un fenómeno que se mantiene de forma perdurable (p.7)

Por lo tanto, el aprendizaje debe tener características que sean llamativas para permanecer en el cerebro de las personas, en este caso de los estudiantes, cuanto esto sucede se lo llama aprendizaje significativo, el cual es la interacción de un nuevo conocimiento basando en un conocimiento previo y como su palabra lo dice genera significados en el individuo (Moreira, 2015).

Es importante saber cómo se retiene la información que se transforma en conocimiento de tal forma que las nuevas ideas y conceptos crean relevancia en el sujeto, mejorando el aprendizaje y transformándolo en significativo. Según (Capilla, 2016) las ideas o conceptos quedan claros en la estructura cognoscitiva de los estudiantes, entonces estos forman parte de algo aprendido y dan relevancia a hechos importantes, generalmente el objeto de aprendizaje causa o llama la atención cuando es diferente o interesante para el subconsciente de la persona generando predisposición por aprender a partir de un conocimiento previo (Ausubel et ál, 2009, s.p)

Entonces al lograr esta reacción en los estudiantes es importante conocer estrategias de aprendizaje que se puedan aplicar y utilizar para atraer su atención,

esto genera resultados favorables es la construcción y desarrollando de habilidades necesarias en las actividades académicas, sociales y vivenciales.

Estrategias de aprendizaje

La función profesional de un maestro es guiar y guiar a los estudiantes hacia Información proporcionada en cualquier formato disponible; él debe saber Liderarlos implementando políticas y procedimientos que les permitan asimilarlo, distinguir entre cosas útiles e ineficaces para ocupar puestos importantes en momentos críticos. Tener una comprensión completa y generar nuevos conocimientos y aplicarlos es importante para así usar estrategias de aprendizaje que ayuden a los estudiantes a obtener conocimientos (Moreno & Velázquez, 2017).

La mayoría de las estrategias se basan en la metodología basada en la colaboración y el aprendizaje cooperativo, estrategias mentales y juegos, las cuales proporcionan habilidades sociales, responsabilidad y autonomía personal (Pamplona, Cuesta, & Cano, 2019), por lo tanto, es importante conocer que estrategias de aprendizaje están relacionadas con el objetivo que se quiere lograr y cuales se pueden usar en el aula dependiendo del contexto en el que se desarrollaran.

Las estrategias mentales son actividades que llevan a cabo los estudiantes y son emitidas por los docentes para facilitar el proceso educativo, estas son fácilmente visibles y se utiliza acciones y planes para hacer o controlar el proceso de enseñanza (Anzures, 2015).

Entre las estrategias más conocidas está el juego porque capta la atención de los estudiantes y logra dar significados duraderos (Aristizábal & H, 2017), 2017) esta es una actividad divertida que permite desarrollar diferentes habilidad en distintas materias y áreas, como Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, entre otras, además cita a Colorado y Álvarez (2011) donde enuncian

que “El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño” (p.2), por lo tanto, los docentes tienen grandes retos en el ámbito.

Conceptualización del objeto y campo

Educación Cultural y Artística

En un proceso de Actualización y Fortalecimiento del Currículo Nacional ocurrido en el año 2012 que se ejecutó un alcance del área de Cultura Estética para tomar el nombre de Educación Cultural y Artística con el propósito de plantear una mirada más amplia e integrar valores importantes que afiancen la identidad nacional.

Este curricular es flexible y abierta, y surge como una guía para que el docente pueda orientar los procesos de aprendizaje según el contexto social y cultural donde se da la acción educativa y a su vez los estudiantes logren desarrollar su potencial desenvolvimiento escénico al involucrarse en cada actividad propuesta. La Educación Cultural y Artística va a permitir que los estudiantes desarrollen sus habilidades y actitudes con libertad, a su vez propone actividades en donde los mismos puedan transmitir emociones e ideas de esta manera superando el desenvolvimiento escénico que tiene al momento de la participación en el salón de clases (Gómez, 2014, p.23).

Desenvolvimiento escénico

El desenvolvimiento escénico se refiere a la facilidad con la que las personas se pueden dirigir a un público de forma adecuada, utilizando una correcta expresión corporal, donde interfiera la expresividad, creatividad, estética y la habilidad comunicativa. Utilizar el cuerpo para exponer sentimientos a través de los movimientos y la conducta motriz es una disciplina que muy pocas personas conocen y la desarrollan, más aún si en actividades académicas (García

& Pérez, 2013), se recuerda que el ser humano de forma consciente o inconsciente expresa con su cuerpo ideas, sin necesidad de hablar.

Se destaca que el desenvolvimiento escénico forma parte de una disciplina estética y artística porque cada gesto que realiza una persona comunica una idea, por lo tanto, se recuerda que las manifestaciones que se realiza corporalmente pueden ser voluntarias o involuntarias (García & Pérez, 2013). Si se trabaja con esta idea en una institución educativa puede ser favorable para que los estudiantes quienes tengan miedo escénico puedan ir adaptándose a presentaciones públicas y mejoren su rendimiento y desarrollo social.

Técnicas de desenvolvimiento escénico

Para los oradores sin experiencia, hablar en el aula puede ser una actividad atemorizante, esto se debe al temor al juicio del maestro que calificó la exhibición y otros estudiantes que presenciaron el comportamiento, así como al anuncio público, el miedo a ser juzgados y la dignidad académica hacen que los estudiantes rompan con la búsqueda introspectiva de la exploración de la expresión oral lo que los lleva a una falta de capacidad para comunicar lo que necesitan. La importancia de poder expresar plenamente la información que una persona quiere transmitir es necesaria para que los estudiantes tengan la confianza de poder desarrollar sus habilidades escénicas, retóricas y artísticas (Aponte, 2016).

Entonces, los estudiantes no solo deben ser receptores pasivos de información, sino que deben tener mayores habilidades de asimilación para que puedan analizar y compartir sus ideas con los demás de una manera clara, práctica e innovadora. Por ello, a partir de la formación en experiencia escénica, se recomienda crear un espacio dentro de las aulas para explorar las diferentes posibilidades de las artes escénicas (Aponte, 2016).

El teatro también es una estrategia de desenvolvimiento escénico porque es una función creativa que realizan los estudiantes, mientras que los docentes

utilizan la pedagogía para implantar nuevos conocimientos. (Perez, 2017), describe a arte como una herramienta didáctica utilizada para la enseñanza. Las artes escénicas poseen un gran valor para adentrarnos en un aprendizaje holístico; un aprendizaje que traspase barreras. Este tipo de aprendizaje conecta emoción y razón de una forma magistral ya que, mediante las artes escénicas, los estudiantes son capaces de buscar soluciones a problemas «reales» (aprendizaje basado en problemas), crear proyectos que les motiven (aprendizaje basado en proyectos), disponer de interacciones saludables entre compañeros (aprendizaje cooperativo) (p. 2).

Por tal motivo, es importante tomar las técnicas para mejorar el desenvolvimiento escénico de los estudiantes como son los siguientes:

Drama creativo

Para Platón, las artes conducían a la inmortalidad, aunque inclinasen a las emociones incontroladas, para Aristóteles éstas podían contradecir la realidad y el sentido común, partiendo de las ideas de dos grandes filósofos se hablara sobre el drama creativo y su importancia en el desarrollo escénico de los estudiantes. El arte creativo sucede cuando se funciona y se produce escenas reales con imaginarias y el actor debe utilizar sus capacidades para crear situaciones cotidianas para plantearlo frente a un público (García, Parada, & Ossa, 2017).

(García, Parada, & Ossa, 2017) nombra al drama creativo como “cercaño a la función formativa de las artes dramáticas, es una creación informal a través de la cual se aprende, se expresa el interior, se construye tejido social y hasta se puede llegar a sanar” (p. 842), por lo tanto, en este estudio se plantea observar como favorece al desenvolvimiento escénicos de los estudiantes.

Títeres

La palabra títere se refiere a “Cualquier muñeco u objeto manipulado que reemplaza el actor durante el juego escénico” (Oltra, 2014, p. 36) estos

instrumentos pueden ser usados por docentes para el beneficio de los estudiantes, incluso existen investigaciones sobre el uso para diferentes propósitos y antecedentes educativos. El trasfondo educativo típico para el uso de títeres de mano es que los educadores juegan al teatro de títeres para niños. Un programa puede tener temas educativos importantes, por ejemplo, hacer espectáculos de marionetas, incluyendo hacer marionetas, escribir guiones, preparar el escenario y representar obras de teatro, puede ser parte de la educación artística de esa forma los estudiantes pueden desarrollarse y desenvolverse mejor en un escenario que se presenten (Mármol, 2019).

Según (Mármol, 2019) Menciona que los títeres en los estudiantes son beneficiosos en el desenvolvimiento; a través de ellos, los niños pueden expresar sus sentimientos de forma libre y legal sin sentir culpa ni miedo. El docente puede trabajar con esta estrategia de forma individual o en grupo su eficacia radica a que se puede utilizar estas marionetas para transmitir ideas, hablar, expresar o interactuar con el resto de forma dinámica, además de complementar con las estrategias de gamificación propuestas.

Mimo

El mimo es un ser especial con la virtud de expresar las emociones, ideas y sentimientos por medio de movimientos corporales y gestuales sin hablar. Es un actor, poeta, romántico que interpreta un personaje con una gran carga de responsabilidad teatral, proyectado en un mundo de silencio, que se lleva el personaje para la casa, no solo actúa, sino que vive como tal, y lo desarrolla con un proceso de observación y presencia que, al representarlo en un espectáculo, deslumbra diciendo mucho sin pronunciar una palabra, jugando con la imaginación.

Pero el mimo debe ser consciente de cómo es su cuerpo, cómo funciona, sus constantes, sus variantes, su belleza, su flexibilidad y hasta dónde puede llegar, a través del análisis, de la observación, de la experimentación sensible.

Comunicación no verbal

Presenta un conjunto de señales que se desarrollaron la intención de comunicar algo, esto depende y de cierta manera depende de la comunidad y usuarios, porque son ellos quienes lo determinan y debido a su naturaleza de procedencia requiere menor aprendizaje formal (Zabaleta & Bausela, 2017).

Motivación

La educación emocional se basa en dar un valor sentimental a las actividades que realizan los individuos, en este caso Bisquerra (2009) afirma: La motivación está íntimamente relacionada con la emoción (p.165), entonces, los estudiantes o las personas con las que se utiliza, la cual constituye un conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales y por ende presentan disposición a realizar acciones que mejorar el clima de trabajo o estudio.

La motivación es muy importante en los entornos gamificados porque nos ayuda a conocer cual utilizar para obtener la atención de los estudiantes, esta puede ser **extrínseca o intrínseca**.

Hablamos de motivación extrínseca cuando el **resorte** que nos lleva a realizar una acción es algo **externo a nosotros**, bien de manera positiva o negativa. Sería el caso de un premio o un castigo, mientras que **La Motivación Intrínseca** se refiere a la realización de acciones por la mera satisfacción de hacerlas sin necesidad de ningún incentivo externo. Las son propias de la gamificación (Aguilar & González, 2016).

Se considera que la autosuficiencia y la orientación al logro es parte de la motivación intrínseca puesto que el comportamiento y las acciones que un individuo realiza son dirigidos por incentivos como el interés y disfrute de la actividad por sí misma (Aguilar & González, 2016).

Comunicación

La comunicación ha estado presente desde la antigüedad e inició con la humanidad y a través del tiempo evoluciono la sociedad y el lenguaje, por lo tanto, las personas se comunican, reflexionan, se expresan y opina, esto va relacionarse con el otro, a formar equipo, organizaciones y la sociedad como se la conoce. Etimológicamente el término “comunicación” proviene del latín *communicatĭo* y significa, según Aguirre y Beiras (1976) en donde intervienen un emisor y receptos los cuales se comunican a través de un código. “Este paso de información puede darse a través de signos desarrollados específicamente para comunicarse (los lenguajes o comunicación lingüística) o a través de otros sistemas de señales (comunicación no verbal o comunicación no lingüística).” (Zabaleta & Bausela, 2017), 2017, p.14).

Otros autores como Plaza (2005) dice que “la comunicación es un proceso de integración social de carácter verbal y no verbal, con internacionalidad de transmisión y que puede influir, con y sin intención, en el comportamiento de las personas que están en la cobertura de dicha emisión” (s.p).

CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma, modalidad y tipo de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se orienta en el paradigma mixto, se aplicó el enfoque cuantitativo la cual es adecuado para gamificar estrategias en el área de educación cultural y artística que permitirá potenciar el desenvolvimiento escénico de los estudiantes en una participación dentro y fuera de la aula de clases, para esto se aplicó una encuesta con el propósito de recolectar y analizar datos a una población definida, también es un enfoque cualitativo debido a que se realizó una revisión de contenido teórico en revistas científicas, repositorios académicos y bases de datos para sustentar el marco teórico que forma parte de este proceso de estudio.

La investigación es la ciencia utilizada para estudiar una población, cuyo objetivo es conocer sus principios y características mediante un enfoque cuantitativo o cualitativo, debido a que su vocablo abarca una serie de aspectos como; datos estadísticos, rasgos del espacio o el lugar a estudiar, detallando objetos o elementos involucrados en la investigación; la misma, que ha sido utilizada dentro de este proyecto como base fundamental para el estudio; su razón se debe a que es un término que se utiliza en el diario vivir de las personas de manera consciente o inconsciente (Torres, 2017).

Modalidad

Para la ejecución del proyecto se consideró las siguientes modalidades de investigación: **básica** ayuda a mejorar el desenvolvimiento escénico de los estudiantes y superar su rendimiento académico, de tipo **aplicada** se utilizó la gamificación como herramienta para solucionar la problemática existente. Así mismo es de tipo **descriptiva** para conocer la realidad educativa del lugar donde se aplica el estudio, de tipo **documental** fue necesaria la revisión bibliográfica para sustentar el marco teórico y finalmente la investigación de **campo** se ejecutó

en la institución educativa en el tiempo que ocurrieron los hechos a través de la observación y la interacción con los estudiantes en su entorno natural.

Al aplicar la Gamificación como estrategia de motivación en la educación para alcanzar la excelencia académica, permitió conocer si los estudiantes están interesados en ser parte de esta metodología, además de saber si esta estrategia cumple con las expectativas de ser motivadora de excelencia en el rendimiento académico. La importancia de realizar un estudio de este tipo; ayuda a presentar a la Gamificación como estrategia facilitadora de motivación en los estudiantes respecto a un aprendizaje específico (Gavilanes, 2018).

Procedimiento para la búsqueda

En esta investigación se emplearon los métodos siguientes, los cuales permitieron llevar el proceso investigativo de una manera ordenada, lógica y científica para lograr los objetivos planteados y finalizar en el proceso de tabulación.

Investigación bibliográfica: Para dar el fundamento teórico de la investigación. El enfoque de este sistema proporcionó la recopilación, procesamiento e interpretación de la información.

Cuestionario: Esta técnica se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa “Augusto Martínez”, como objetivo de indagar acerca de la gamificación en la educación artística y cultural potenciando el desenvolvimiento escénico.

Encuesta: La encuesta es una técnica de recolección de información por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito. En este caso se aplicaron a estudiantes.

Procesamiento de los datos

Método Estadístico: Se utilizó para el análisis e interpretación de los datos obtenidos, para la comprobación se utilizó la estadística descriptiva, la cual

permitió, a través de la media aritmética, obtener los datos y representarlos mediante frecuencias y gráficos e interpretar los resultados obtenidos para poder establecer las conclusiones y recomendaciones respectivas.

Población y muestra

Los participantes de este proceso investigativo son los 70 estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez conformados por alumnos que se encuentran en nivel superior.

Por considerarse que la población es pequeña y de fácil acceso para recabar la información a la totalidad de la misma no se calcula muestra. El detalle de la población se muestra en la Tabla 1.

Al obtener una población pequeña no se requiere calcular una muestra y se puede trabajar con toda la población.

Tabla N° 1. Población y Muestra

Estudiantes	Población	Porcentaje (%)
Octavo de Básica	18	25.71
Noveno de Básica	22	31.43
Decimo de Básica	30	42.86
TOTAL	70	100

Fuente: Unidad Educativa “Augusto Nicolás Martínez” (2021)

Elaborado por: Israel López

Operacionalización del objeto y campo de estudio

Tabla N° 2. Variable Independiente: Gamificación en Educación Cultural y Artística

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica /Instrumentos
Se refiere a la aplicación de diferentes dinámicas de juego dentro de ambientes ajenos al mismo fomentando la educación cultural y artística.	Dinámica	Métodos	¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera divertida? ¿El docente aplica diferentes técnicas de enseñanza durante la clase?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Estructurado
		Estrategias		
		Técnicas		
	Juego	Participación Activa	¿El docente hace participar a los estudiantes en sus clases?	
		Actividades recreativas	¿Al iniciar la clase, el docente realizar una dinámica respecto al tema?	
		Trabajo en equipo	¿El docente motiva a realizar trabajos en equipo?	
Ambientes	Actividad fuera del aula	¿El docente fomenta sus clases en ocasiones fuera del aula?		
	Espacio	¿El espacio del aula de clases es el adecuado para realizar las actividades propuestas por el docente?		
		Compañerismo	¿El docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante? ¿El docente enseña habilidades y técnicas de expresión oral y corporal a los estudiantes?	

Elaborado por: Autor

Tabla N° 3. Variable Dependiente

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumentos
<p>Desenvolvimiento Escénico</p> <p>Es la expresión corporal o lenguaje del cuerpo como forma de comunicación y manifestación de una forma de lenguaje no verbal, que intenta demostrar estados, emociones, sentimientos y pensamientos.</p>	<p>Expresión Corporal</p> <p>Comunicación</p> <p>Estados emocionales</p>	<p>Habilidad comunicativa integral</p> <p>Capacidad lingüística de transmitir un mensaje de manera clara</p> <p>Desarrollo expresivo a través del cuerpo en relación con lo que menciona</p>	<p>¿El docente enseña habilidades y técnicas de expresión oral y corporal a los estudiantes?</p> <p>¿El docente instruye a los estudiantes la seguridad y confianza para el desenvolvimiento en un escenario?</p> <p>¿El docente fomenta a los estudiantes un taller didáctico para el control de pánico escénico?</p> <p>¿Cree usted que el pánico escénico aumenta por la falta de orientación educativa por parte del docente?</p> <p>¿El docente orienta a los estudiantes al desarrollo de la comunicación oral?</p>	<p>Cuestionario Estructurado</p> <p>Entrevistas</p> <p>Encuestas</p> <p>Análisis Estadístico</p> <p>Bibliografía</p>

Elaborado por: Autor

Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de la información en la investigación se utilizó el método cualitativo y cuantitativo por medio de la encuesta mediante la plataforma de *google forms*, como técnica de recolección de información, a través de un cuestionario estructurado (ver anexo 1), este mecanismo se aplicó a los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

Para evaluar la fiabilidad y valoración se utilizó el *Alfa de Cronbach* empleando el software SPSS, donde se podrá verificar el coeficiente que se encuentra de 0 a 1, para lo cual es importante destacar la siguiente escala (Vasilachis, 2019):

- Coeficiente *alfa* < 0.5 es inaceptable.
- Coeficiente *alfa* > 0.5 es pobre.
- Coeficiente *alfa* > 0.6 es cuestionable.
- Coeficiente *alfa* > 0.7 es aceptable.
- Coeficiente *alfa* > 0.8 es bueno.
- Coeficiente *alfa* > 0.9 es excelente.

Considerando que así la investigación sea aplicada correctamente y de esa manera conocer la realidad actual, en cuanto a la confiabilidad se procedió a tabular datos, realizar cuadros y gráficos con su debido análisis e interpretación y por último obtener conclusiones y de ser necesario recomendaciones.

Análisis de resultados

Resultados del diagnóstico

El procesamiento de la información del presente trabajo investigativo está sustentado con 21 muestras, el instrumento de evaluación (encuesta) se aplicó de manera virtual, compuesta de 10 preguntas. La encuesta aplicada tiene como propósito de recoger información sobre el desenvolvimiento de los estudiantes al momento de la enseñanza que utiliza el docente en la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez como parte del proceso para la aplicación de estrategias de gamificación en la educación cultural y artística.

Diagnóstico que caracteriza la situación actual

A continuación, se presenta los resultados de las encuestas aplicadas, a estudiantes del Décimo año de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez

1. ¿El docente aplica diferentes técnicas de enseñanza durante la clase?

Tabla N° 4. Técnicas de enseñanza en clases

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	19	90.5
A veces	2	9.5
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

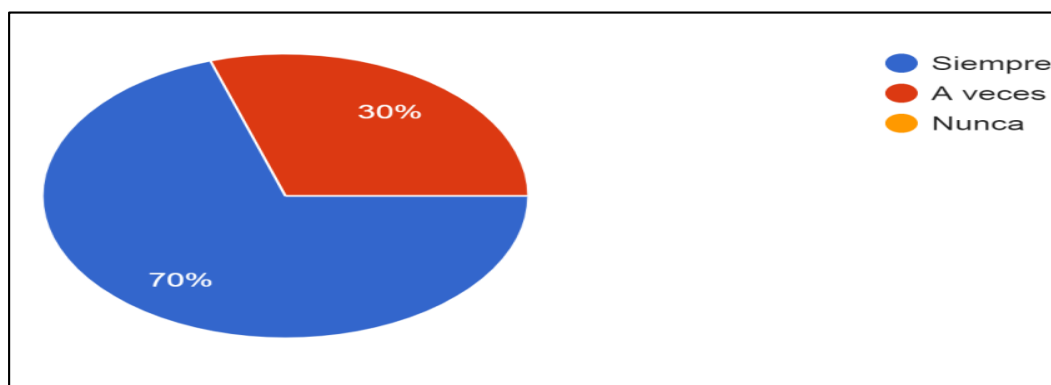


Gráfico N° 2. Técnica de enseñanza en clase

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 90.5% mencionan que siempre el docente aplica técnicas para la enseñanza durante la clase, en cambio el 9.5% de estudiantes manifiestan a veces. Claramente se puede evidenciar que el docente aplica técnicas para la enseñanza a sus alumnos durante una clase en donde el docente se convierte en un sustento a través de diferentes estrategias activas que despierta interés al receptor la enseñanza.

2. ¿El docente hace participar a los estudiantes en sus clases?

Tabla N° 5. Participación en clases

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	20	96
A veces	1	4
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

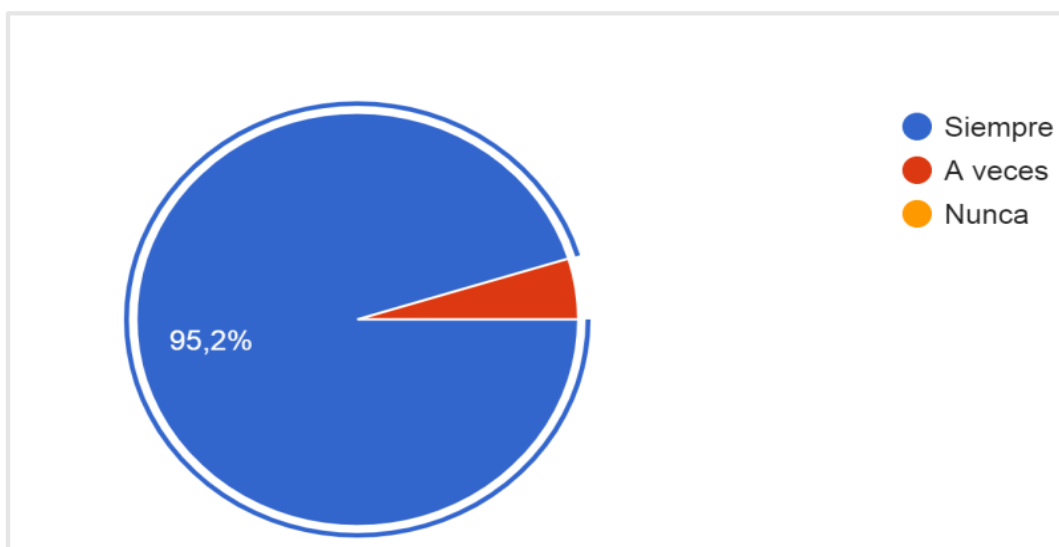


Gráfico N° 3. Participación en clases

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicada a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 95.2% indican que el docente hace participar a los estudiantes en clases, por el contrario, el 4.8% de estudiantes menciona que a veces les hace participar.

3. ¿Al iniciar la clase, el docente realiza una dinámica respecto al tema?

Tabla N° 6. Dinámicas realizadas por el docente

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	14	66.7
A veces	6	28.6
Nunca	1	4.8
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

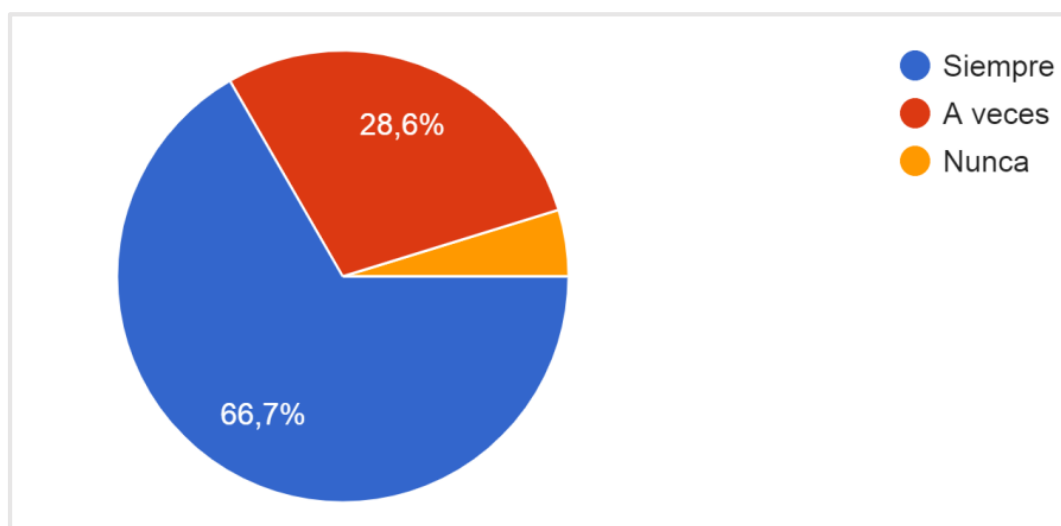


Gráfico N° 4. Dinámicas realizadas por el docente

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 66.7% la mayoría señala que el docente realiza una dinámica respecto a la clase antes de su inicio, el 28.6 indica que a veces lo realiza y el 4.8% de estudiantes manifiesta que nunca hace ningún tipo de actividad dinámica.

4. ¿El docente motiva a realizar trabajos en equipo?

Tabla N° 7. Trabajo en equipo

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	16	76.2
A veces	5	23.8
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

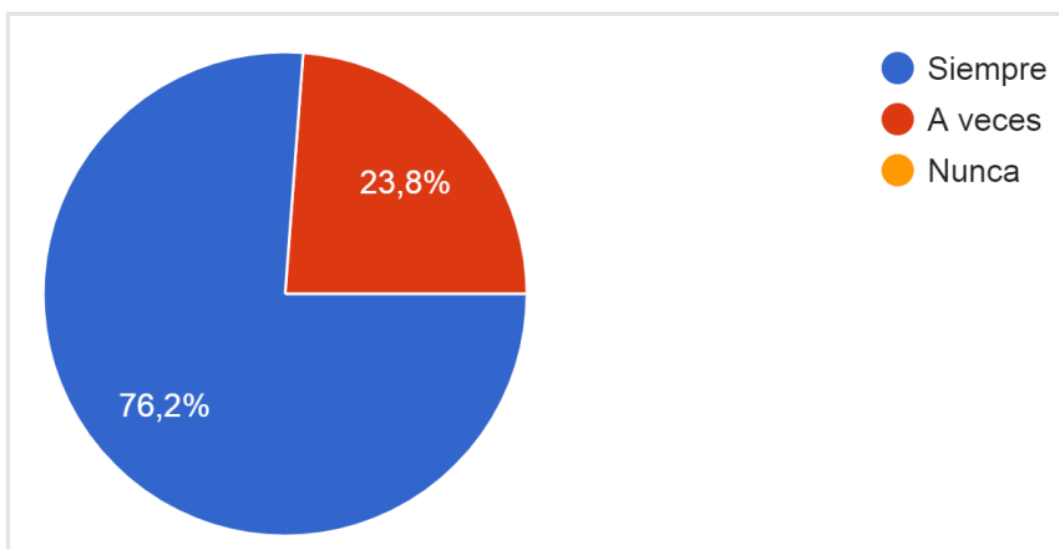


Gráfico N° 5. Trabajo en Equipo

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 76.2% manifiesta que el docente motiva a realizar trabajos en equipo y el 23.8% menciona que a veces los motiva.

5. ¿El docente fomenta sus clases en ocasiones fuera del aula?

Tabla N° 8. Fomenta clases fuera del aula

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	16	57.1
A veces	5	28.6
Nunca	0	14.3
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

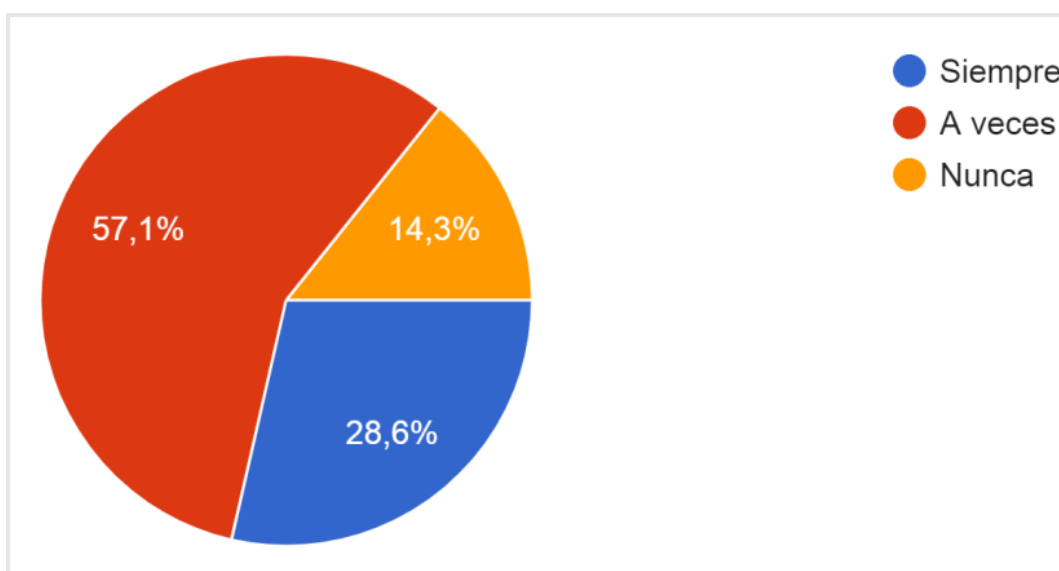


Gráfico N° 6. Fomenta clases fuera del aula

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 57.1% indica que el docente fomenta sus clases en ocasiones fuera del aula, el 28.6% indica que a veces lo realiza y el 14.3% de estudiantes mencionan que nunca.

6. ¿El espacio del aula de clases es el adecuado para realizar las actividades propuestas por el docente?

Tabla N° 9. Espacio del aula adecuada

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	16	75
A veces	5	25
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

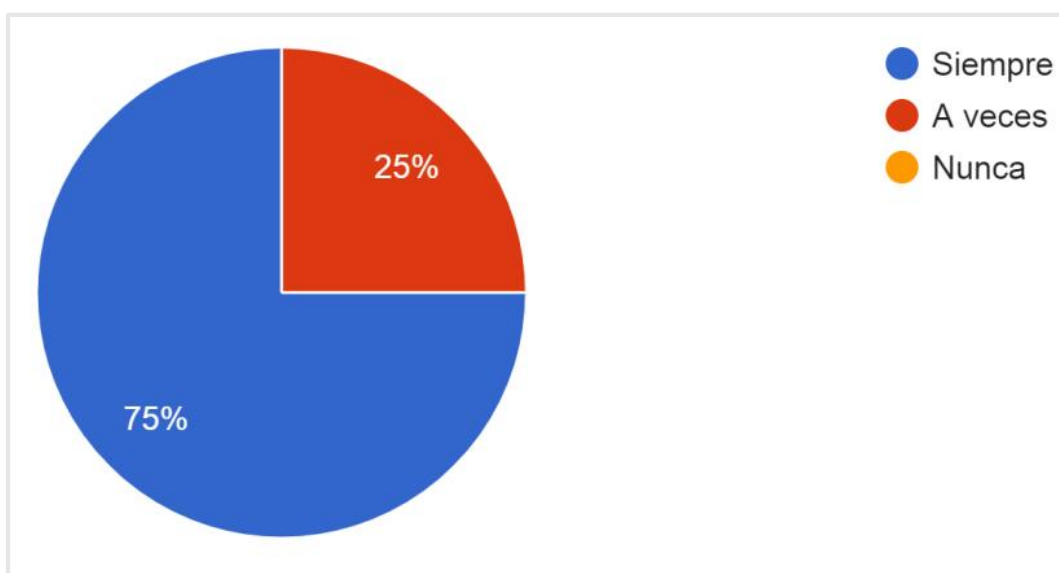


Gráfico N° 7. Espacio del aula adecuada

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 75% menciona que el espacio del aula es el adecuado para las actividades propuestas por el docente, mientras que el 25% manifiesta que no dispone de espacio suficiente.

7. ¿El docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante?

Tabla N° 10. Aplauda logros a estudiantes

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	18	85.7
A veces	2	9.5
Nunca	1	4.8
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

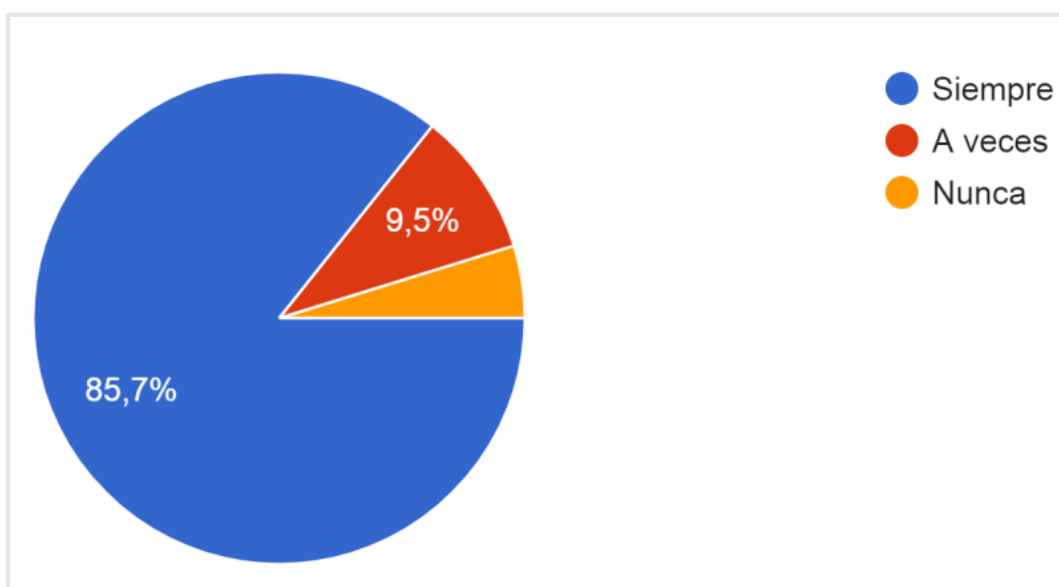


Gráfico N° 8. Aplauda logros a estudiantes

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 85% alude que docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante, en cambio el 9.5% menciona que a veces y el 4.8% indica que nunca lo hace.

8. ¿Cree usted que el pánico escénico aumenta por la falta de orientación educativa por parte del docente?

Tabla N° 11. Pánico escénico por falta de orientación educativa

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	18	85.7
A veces	2	9.5
Nunca	1	4.8
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

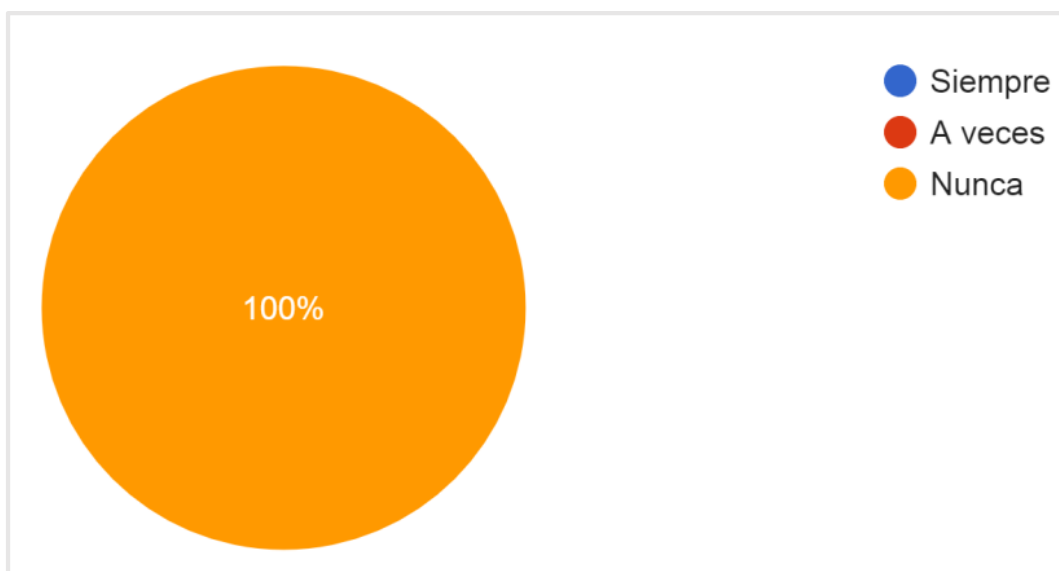


Gráfico N° 9. Pánico escénico por falta de orientación educativa

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, en su totalidad manifiesta que no es por falta de orientación educativa por parte del docente que los estudiantes posean pánico escénico para realizar alguna actividad.

9 ¿El docente enseña habilidades y técnicas de expresión oral y corporal a los estudiantes?

Tabla N° 12. Habilidades y técnicas de expresión corporal

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	20	95.2
A veces	1	4.8
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

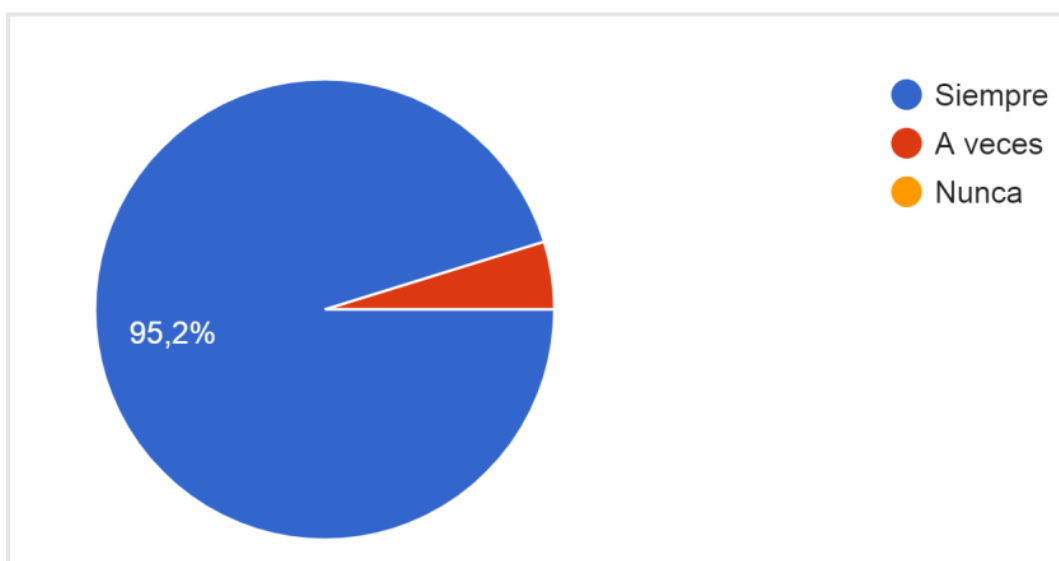


Gráfico N° 10. Habilidades y técnicas de expresión corporal

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Del 100% de estudiantes encuestados, el 95.2% menciona que el docente enseña habilidades y técnicas de expresión oral y corporal a los estudiantes, mientras que el 4.8% manifiesta que a veces les enseña.

10. ¿El docente orienta a los estudiantes al desarrollo de la comunicación oral?

Tabla N° 13. Desarrollo de la comunicación oral

INDICADOR	CANTIDAD	PORCENTAJE (%)
Siempre	20	95.2
A veces	1	4.8
Nunca	0	0
Total	21	100

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

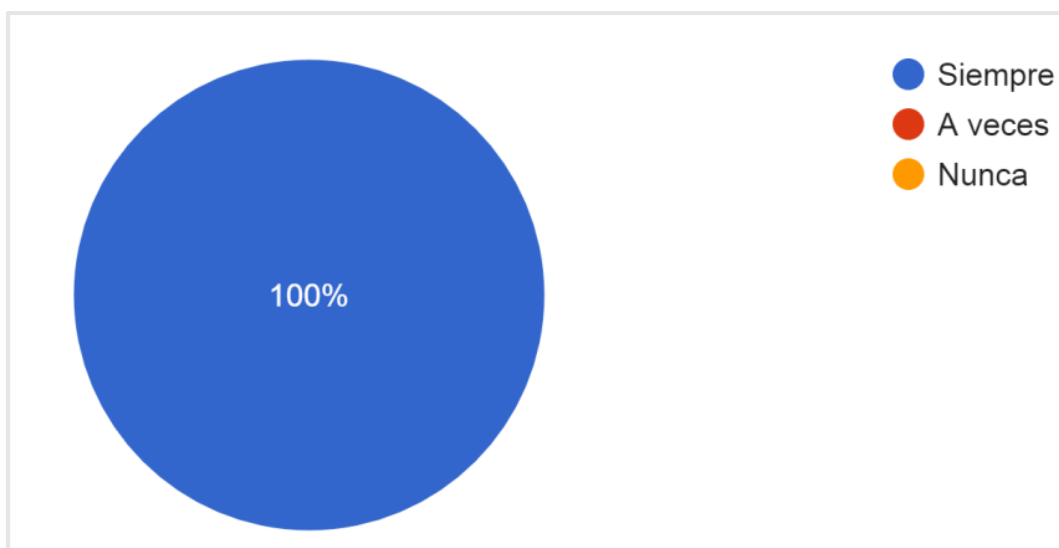


Gráfico N° 11. Desarrollo de la comunicación oral

Elaborado por: Israel López

Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes

Del 100% de estudiantes encuestados, la mayoría indica que el docente orienta a los estudiantes al desarrollo de la comunicación oral.

CAPÍTULO III

PRODUCTO DISEÑADO

Propuesta de solución al problema

Nombre de la propuesta

Guía de estrategias de gamificación en la asignatura de Educación Cultural y Artística para el desenvolvimiento escénico de los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

Definición del tipo de producto

La guía de estrategias es un documento que contiene actividades lúdicas para tratar que el estudiante mejore su desenvolvimiento escénico. Esta guía ha sido elaborada para los docentes a fin de que con su acompañamiento los alumnos realicen ejercicios dinámicos de actuación al público que son sus compañeros y sus maestros.

La guía está conformada por estrategias y dentro de ellas actividades a desarrollarse en tres fases, hasta lograr que los estudiantes demuestren un desenvolvimiento escénico que les permita trabajar en las diferentes asignaturas de manera participativa y colaborativa.

Las estrategias cuentan con una estructura uniforme que facilita la realización de cada una de ellas, van desde la presentación hasta la evaluación lo que permite ver resultados inmediatos.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una Guía de estrategias de gamificación en la asignatura de Educación Cultural y Artística para el desenvolvimiento escénico de los estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Augusto Nicolás Martínez.

Objetivos Específicos

- Describir las estrategias de gamificación que permita al estudiante el desenvolvimiento escénico.
- Planificar escenas de actuación para el desenvolvimiento de los estudiantes.
- Diseñar una guía estratégica para potenciar el desenvolvimiento escénico dentro y fuera de clases en estudiantes de décimo año de educación básica.

Estructura de la gamificación

Esta guía de estrategias describe cómo emplear cada uno de los puntos de interés para mejorar el desenvolvimiento escénico en los estudiantes, añadiendo que el docente ganará actitudes para aplicar la guía antes mencionada.

La guía está conformada por tres estrategias como:

- Estrategia uno es identificar al estudiante que tiene problemas en el desenvolvimiento escénico,
- Estrategia dos permite iniciar un proceso participativo.
- La tercera estrategia corresponde a la utilización de la aplicación App “PuppetPals2”, en la presente estrategia el estudiante podrá relacionar con la aplicación, y crear guiones, escenas, personajes e incorporar audio; mediante el juego el estudiante puede jugar solo e interpretar varios personajes en un mismo escenario o jugar con acompañantes, posteriormente revisa el video realizado logrando escuchar y ver lo realizado, luego el video se enviara al WhatsApp a familiares para que comenten aspectos positivos y relevantes para potenciar la confianza y desenvolverse de mejor manera dentro y fuera de aula.

Cada estrategia mantiene la siguiente estructura:

Tabla N° 14. Estructura que conforma los Escenarios

Escenario	Descripción
Tema	Nombre de la actividad a realizar
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Alumnos, disfraz, pizarra
Objetivo	Describe lo que se va a alcanzar en el educando
Habilidades a desarrollar	De acuerdo a la actividad
Beneficios	De acuerdo a la actividad
Desarrollo	Descripción de las actividades a realizar

Elaborado por: Israel López



Figura N° 1. Fases de la guía de estrategias

Elaborado Por: Israel López

Mediante la aplicación de la guía se espera que el miedo escénico de los estudiantes desaparezca, observando los resultados desde la primera aplicación, se podrá notar cambios en el comportamiento de los estudiantes, por ejemplo: mejora la autoestima, ganancia de autoconfianza, capacidades de comunicación perfeccionadas, facilidad de expresión frente a un público sin miedo hacer juzgado.

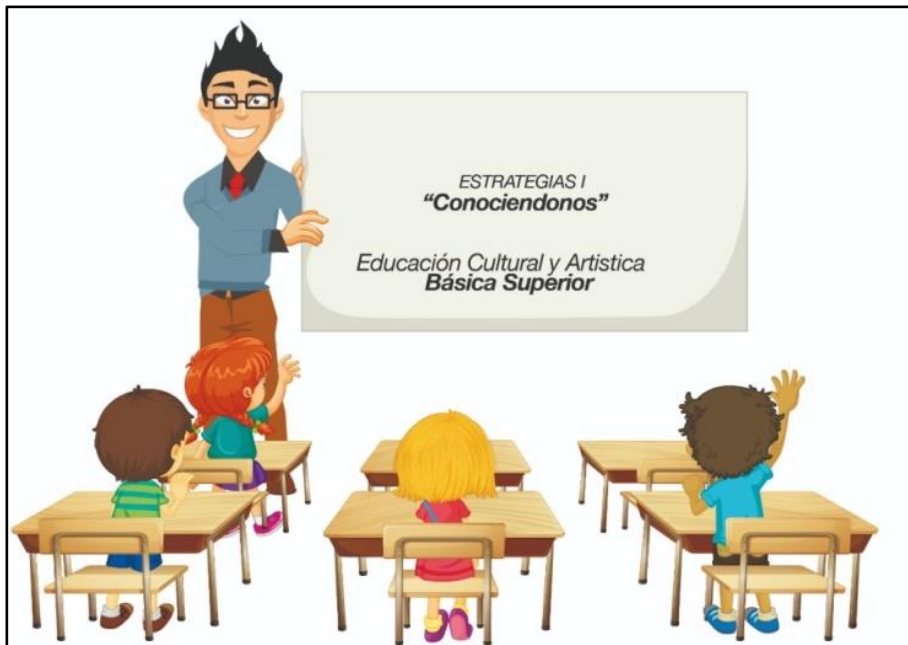


Figura N° 2. Estrategia 1 "Conociéndonos"
Elaborado Por: Israel López

Con esta estrategia se pretende identificar a los estudiantes que tienen el miedo escénico para que durante el resto de estrategias sean tomados con mayor prioridad.

Estrategia I



Figura N° 3. Estrategia 1
Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 15. Estructura que conforma el Escenario 1

Escenario 1	Descripción
Tema	Conociéndonos
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: Tarjetas, Marcadores
Objetivo	Describe lo que se va a alcanzar en el educando
Habilidades a desarrollar	Expresión verbal
Beneficios	Confianza en sí mismo Fluidez en el lenguaje Participación espontánea
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - El docente solicita a los estudiantes que se presenten con la inicial de su nombre como primer punto para que luego el estudiante proceda a decir un objeto con la misma generando una interacción espontánea. - El docente va mencionar en orden de lista a los estudiantes logrando la participación total de los ellos. - El docente valora aplicación de las estrategias mediante una ficha de seguimiento en el desarrollo de la actividad hasta ver progresos en los estudiantes. Así ganaran la primera insignia.

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 16. Ficha de Observación

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
Demuestran confianza en sí mismo					
Interpreta mensajes mediante a códigos					
Desarrolla fluidez en el lenguaje					
Muestran participación activa y espontánea					

Elaborado Por: Israel López

Estrategias II



Gráfico N° 12. Estrategia II
Elaborado Por: Israel López

Actuación 1



Gráfico N° 13. Actuación 1
Elaborado Por: Israel López

Tabla N°17. Estructura de la actuación 1

Actuación 1	Descripción
Tema	Mimo “Te imito”
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, vestuario, pintura blanca, espejo
Objetivo	Participar activamente en la puesta en escena en una representación de expresión corporal.
Habilidades a desarrollar	En lo personal (física, psicológica y social)
Beneficios	Confianza en sí mismo Interpretación de mensajes mediante códigos Expresión de sentimientos Estimular la imaginación y la invención narrativa Participación expresiva y comunicativa del cuerpo
Desarrollo	<p>El docente les dará las respectivas indicaciones, mencionará que en esta clase nadie va a poder hablar y solo podrán pedir o preguntar alguna cosa que necesiten mediante gestos.</p> <p>El docente les hará cerrar los ojos a los estudiantes, luego pedirá que imaginen un súper héroe que quisieran ser y que es lo primero que harían teniendo poderes.</p> <p>El docente preguntara a cualquier estudiante que súper héroe imagino.</p> <p>El docente forma grupos acotando que deben poner nombre a sus grupos de súper héroes y elegirán un líder y el resto de integrantes deben tener un nombre de súper héroe, además cada integrante debe saber el nombre del grupo y de los integrantes, para avanzar todos los integrantes deben participar y expresar un movimiento corporal acompañado de un gesto gracioso. Cada grupo deberá tener un</p> <p>Líder: será el encargado de representar al grupo y lograr que todos los personajes actúen y sepan los nombres de cada integrante.</p>

	<p>Guion: El guion debe ser improvisado o realizado</p> <p>Utilero: deberá cuidar a sus compañeros en cada una de sus presentaciones y que todos dominen la presentación.</p> <p>Personajes: Cada miembro del grupo</p> <p>Sonido: música a la elección</p> <p>Así ganaran las segundas insignias.</p>
--	--

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 18. Estructura de Evaluación 1

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
Demuestran seguridad en la participación					
Trabajo en grupo colaborativo					
Muestran interés por la participación					
Muestran participación activa y colaborativa.					

Elaborado Por: Israel López

Actuación 2



Gráfico N° 14. Actuación 2

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 19. Estructura de la Actuación 2

Actuación 2	Descripción
Tema	Soy un súper héroe
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, vestuario, pintura blanca, cartulina, marcador, tijeras, colores
Objetivo	Reconocer y participar entre los integrantes
Habilidades a desarrollar	En lo personal (física, psicológica y social)
Beneficios	Interpretación de mensajes mediante códigos Expresión de sentimientos Estimular la imaginación y la invención narrativa Participación expresiva y comunicativa del cuerpo
Desarrollo	Los grupos de súper héroes contrarios quieren saber si el grupo es unido y se conocen entre sí. Por lo que cada integrante debe conocer el nombre de su grupo y nombre de sus integrantes tomando en cuenta que deben ser de súper héroes, recordando que todo debe ser en expresiones gestual y corporal (no pueden hablar), en ese momento se ingeniarán cómo dar a conocer a los integrantes. Posteriormente posara todo el grupo para la foto Así ganaran la tercera insignia. El grupo que conozca a sus integrantes podrán pasar al siguiente reto en caso de no avanzar deberán imitar a un docente que este dentro de la misma institución.

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 20. Estructura de Evaluación 2

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
Demuestran seguridad en la participación					
Interpreta mensajes mediante a códigos					
Motivado en la participación					
Muestran participación activa y colaborativa.					

Elaborado Por: Israel López

Actuación 3



Gráfico N° 15. Actuación 3
Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 21. Estructura Actuación 3

Actuación 3	Descripción
Tema	Soy clave en el grupo.
Tiempo	2 horas pedagógicas.
Dirigido a	Docentes de básica superior.
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, vestuario, cartulina, marcador, tijeras, colores, celular, internet.
Objetivo	Reconocer y dramatizar al personaje con sus cualidades.
Habilidades a desarrollar	En lo personal (física, psicológica y social).
Beneficios	Interpretación de mensajes mediante códigos Expresión de sentimientos Estimular la imaginación y la invención narrativa Participación expresiva y comunicativa del cuerpo.
Desarrollo	El docente les presentara unas imágenes tapadas y colocadas con números, por lo cual deben escoger una y en grupo deben preparar la presentación de la imagen seleccionada, pueden utilizar los materiales que tengan a su alcance para poder imitar al personaje escogido. Así ganaran la cuarta insignia.

	El grupo que no logre pasar deberá imitar al personaje Hulk y realizaran una baile coordinado.
--	--

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 22. Estructura de Evaluación 3

Evaluación:

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
Demuestran seguridad en la participación					
-Desenvolvimiento al interpretar al personaje					
-Muestran participación activa y colaborativa					

Elaborado Por: Israel López

Estrategias II



Gráfico N° 16. Estrategia 2 Títeres

Elaborado Por: Israel López



Gráfico N° 17. Estrategia 2 Presentación
Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 23. Estructura de la Actuación 4

Actuación 4	Descripción
Tema	Títeres: Tú hablas yo hablo
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, títeres, música, internet, celular.
Objetivo	Expresar sentimientos o emociones atreves del títere.
Habilidades a desarrollar	Alcanzar la habilidad más potente (narrativa o no narrativa).
Beneficios	Incrementar las habilidades para solucionar problemas Adquirir Autoconfianza Participación activa y colaborativa Desarrollar su creatividad e Imaginación.
Desarrollo	En esta estrategia será la más primordial pues muchos miedos escénicos se producen dentro del entorno que vivimos o nos desenvolvemos, esto será causante de no tener una comunicación afectiva y su aprendizaje se verá afectado y se vivirá con este miedo. El docente entregará a cada grupo unos títeres, luego de acuerdo al títere entregado deberán crear una historia, durante toda la clase deberán hablar por medio del títere y de acuerdo a cada actuación seguirá

	<p>ganando quinta insignias y si lo hacen de manera correcta pasaran a la siguiente actuación.</p> <p>El grupo que no logre pasar deberá improvisar con los títeres algunas escenas de valores humanos tales como (Respeto, amor, justicia, equidad, paz, honestidad, etc.)</p> <p>Por ejemplo, si escoge “Amor”</p> <p>2 personajes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ernesto: Chico de 25 años, pareja de Elsy. 2. Elsy: Chica de 20 años que se entera que está embarazada. <p>Ambientación: Banca de un parque.</p> <p>Introducción: Elsy y Ernesto se encuentran en un parque donde Elsy citó a su novio para darle una noticia que ella misma no quiere aceptar. Deberán improvisar las escenas de valores y así poder pasar a la siguiente actuación.</p>
--	---

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 24. Evaluación 4

Evaluación:

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
Demuestran seguridad en la participación					
-Desarrolla con fluidez su representación escénica					
-Muestran participación activa y colaborativa					

Elaborado Por: Israel López

Actuación 5



Gráfico N° 18. Actuación 5

Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 25. Estructura de la Actuación 5

Actuación 5	Descripción
Tema	Títeres Me reconozco
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, títeres, música, internet, celular, teatrín.
Objetivo	Desarrollar experiencias vividas que provocan miedo
Habilidades a desarrollar	Aumentar la confianza, mediante la participación
Beneficios	Participación frente aun publico Formar parte de la presentación Compartir y validar todas las ideas para su ejecución. Desenvolvimiento individual y colectivo.
Desarrollo	<p>El docente les entregara unos títeres y el guion de la caperucita roja y el lobo feroz, el líder del grupo debe delegar quien lee el guion y quienes participan con los títeres y así podrán avanzar a la siguiente actuación, en caso de no avanzar, el grupo elegirá en los integrantes al lobo y a la caperucita roja mediante expresión corporal y gestual cualquier acto que se encuentra dentro del guion. Así podrás ganar la sexta insignia</p> <p>GUION “CAPERUSITA ROJA”</p> <p>Narrador: <i>Esta es la historia de una niña, que su madre le pide que le lleve la comida a la abuelita, pero que debe pasar por un bosque advirtiéndole que puede a ver muchos peligros y que no se detuviera para nada hasta llegar a la cabaña de la abuelita.</i></p> <p>Acto1</p> <p>Caperucita: Que bellas flores hay en este bosque, voy llevando para mi abuelita y así decorara la casa de mi abuelita.</p> <p>Lobo Feroz: Ey niña que hace por este bosque tan tenebroso, una linda y apetecible – murmuro- niña como tú, no debería andar sola por este bosque.</p> <p>Caperucita: No me llamo niña, mi nombre es Caperucita y tan solo voy a recolectar unas flores para mi abuelita, que está un poco malita y a cuál le llevo la comida en la canasta.</p> <p>Lobo Feroz: Entonces tu nombre es caperucita, que bien, si quieres te puedo acompañar por el camino, no va a salir una bestia y te quiera</p>

	<p>comer.</p> <p>Narrador: <i>Caperucita no sabía que está hablando con el enemigo, ya que nunca antes en su vida, había visto un lobo, y el camino emprendieron juntos.</i></p> <p>Acto 2</p> <p>Caperucita: Mi madre me pidió que no hablara con extraños, pero ¿usted no es malo, ¿verdad? –Pregunto caperucita al lobo-</p> <p>Lobo Feroz: No que va, soy una persona muy buena, y al final del día, lo vas a notar.</p> <p>Caperucita: Claro se nota que usted, es una linda persona</p> <p>Lobo Feroz: Me adelantare, para ver si no existe peligro alguno, Caperucita, tu sigue por el camino que lleva a la cabaña de tu abuela y más tarde te encontrare.</p> <p>Caperucita: Muchas gracias me siento más segura con usted a mi lado</p> <p>Narrador: <i>Caperucita sin pensar en nada malo, su camino siguió, pero no sabía que el lobo, se había adelantado para empezar el festín, y que de un solo bocado a su abuela devoro.</i></p> <p>Acto 3</p> <p>Caperucita: Hola abuela, como estas, te traigo la comida y unas flores, para que estés mejor.</p> <p>Lobo Feroz: Gracias Hijita, (simulando la voz) pero pasa y siéntate a mi lado, que te quiero comer, a besos.</p> <p>Caperucita: Abuela, pero que ojos tan grandes se te ven</p> <p>Lobo Feroz: Son para verte mejor, Caperucita</p> <p>Caperucita: ¿Y esos dientes y colmillos tan grandes?</p> <p>Lobo Feroz: Son para comerte mejor.</p> <p>Narrador: <i>Caperucita gritó y lloró, pero no logro lo inevitable, y el lobo de un bocado se la trago, pero los gritos, un vecino de la abuela, los había escuchado y de 3 patadas, la puerta de la cabaña, derribo, con un cuchillo abrió la panza y la abuela y a la Caperucita saco.</i></p> <p>Narrador: <i>Llorando de miedo, pero a salvo, Caperucita y su abuela se salvaron, y el lobo muerto quedo.</i></p> <p><i>FIN.</i></p>
--	--

Elaborado Por: Israel López

Evaluación:

El docente elegirá a cualquier integrante del grupo y preguntará:

¿Cómo te sentiste al interpretar al personaje?

¿Te atreverías a romper tu miedo, así como lo hizo la caperucita roja?

¿Hoy es tu día mi súper héroe?

¿Cuál es tu mayor miedo?

Actuación 6 “Corazón Valiente”



Gráfico N° 19. Actuación 6
Elaborado Por: Israel López

Tabla N° 26. Estructura de la Actuación 6

Actuación 6	Descripción
Tema	Títeres: Corazón Valiente
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, títeres, música, internet, celular
Objetivo	Fortalecer sentimientos o emociones atreves del títere .
Habilidades a desarrollar	Seguridad al expresarse de forma narrativa.
Beneficios	Liberar el miedo Adquirir Autoconfianza Participación activa y colaborativa Desarrollar su creatividad e Imaginación.

Desarrollo	<p>El docente mostrará variedad de títeres y tres integrantes de cada grupo escogerá los títeres necesarios para poder expresar el miedo que tienen e interpretar ese miedo en los títeres.</p> <p>El docente debe indicar que deben expresar ese miedo mediante un cuento utilizando los títeres.</p> <p>De acuerdo al miedo expuesto por los integrantes el docente deberá relacionar y motivar que al expresar y decir lo que piensa no es malo mejor forma parte de una conversación e interrelacionarse con las personas.</p> <p>Los integrantes de los grupos deberán crear una actuación narrativa con el personaje del títere y una representación artística, así podrán avanzar a la siguiente actuación, caso contrario deberán escribir un guion de un miedo que tenga los integrantes del grupo, para otra actuación. Tendrán la séptima insignia denominada “Valiente”.</p>
------------	--

Elaborado Por: Israel López

Evaluación:

Indicadores de logro	1	2	3	4	5
-Se muestra motivado en la presentación					
-Expresa con fluidez su representación escénica					
-Muestran participación activa y colaborativa					

Tabla N° 27. Estructura Actuación 7

Actuación 7	Descripción
Tema	Puppet Pals 2 “ Yo en pantalla ”
Tiempo	2 horas pedagógicas
Dirigido a	Docentes de básica superior
Recursos	Humano: Docente, Alumnos, Didácticos: fichas, títeres, música, internet, celular
Objetivo	Fortalecer la autoconfianza individual.
Habilidades a desarrollar	Seguridad al expresarse de forma narrativa
Beneficios	Expresa libremente Poderse escuchar

	<p>Participación activa y colaborativa</p> <p>Desarrollar su creatividad e Imaginación</p>
Desarrollo	<p>Una vez dominado las actuaciones es hora que cada integrante, mediante una aplicación puedan expresarse de forma libre sus miedos.</p> <p>Qué es la aplicación “Pupetspals2” se puede descargar mediante App store de manera gratuita para móviles iPhone, esta aplicación tiene escenarios (interactivos) y personajes prediseñados (Movimiento), sonidos (acorde a cada escenario) y puedes grabar y escuchar tu voz y una vez finalizado la actuación se puede enviar como mensaje.</p> <div data-bbox="746 815 1133 1043" data-label="Image"> </div> <p>El docente les enseñara como se descarga y le indicara la utilización de la aplicación, para posteriormente realice una actuación en la aplicación y luego entre los integrantes del grupo van a escoger tres videos para ser presentados y así ganaran la octava insignia, en caso de no avanzar deberán escribir el miedo en un papel y leer atreves del títere. Tendrá una insignia extra de “gladiador”, para lo cual debe tener los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema (el miedo expuesto). - Guion. (de ser necesario) - Expresa lo que siente. - Cada integrante dirá: “Soy libre”. <p>NOTA: En caso que el estudiante no tenga internet, deberá grabar un video con la ayuda de un familiar, para ser presentados por el docente en aula de clases posteriormente compartirá la grabación en la plataforma ejecutada.</p>

Elaborado Por: Israel López

La aplicación funciona de la siguiente manera:

- Se dirige a App Store, busca la aplicación “PuppetPals2”, posteriormente le pedirán clave en su teléfono para continuar con la instalación.
- Al dar clic en la aplicación se despliega una pantalla general que contiene Jugar, guardadas, tienda, tutorial, en cada una de las escenas.



Gráfico N°20. Proceso de Juego en la App
Elaborado Por: Israel López

Evaluación:

El docente mostrara al público el video y mediante aplausos se irían validando si cumple con todos los requisitos que se pedía para efectuar el video mediante la aplicación para teléfonos móviles “PuppetPals2”.

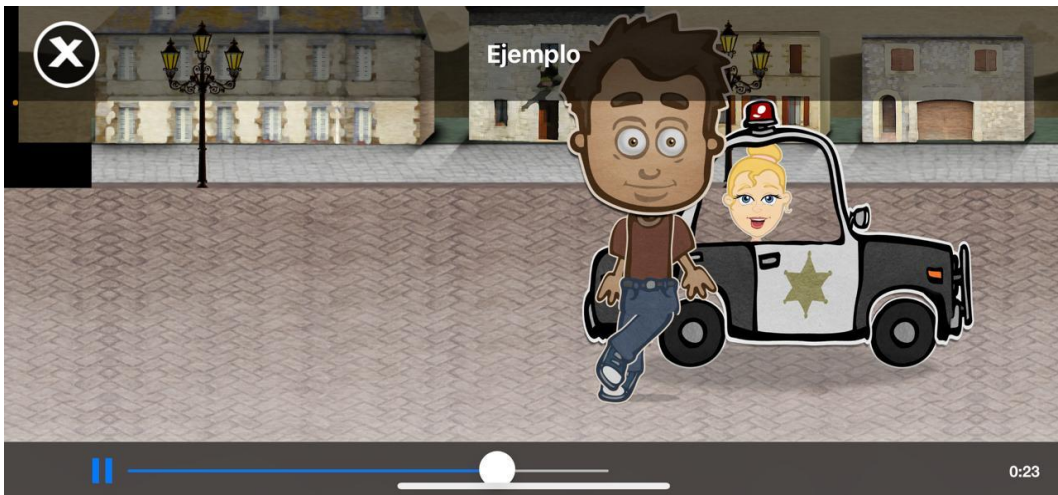
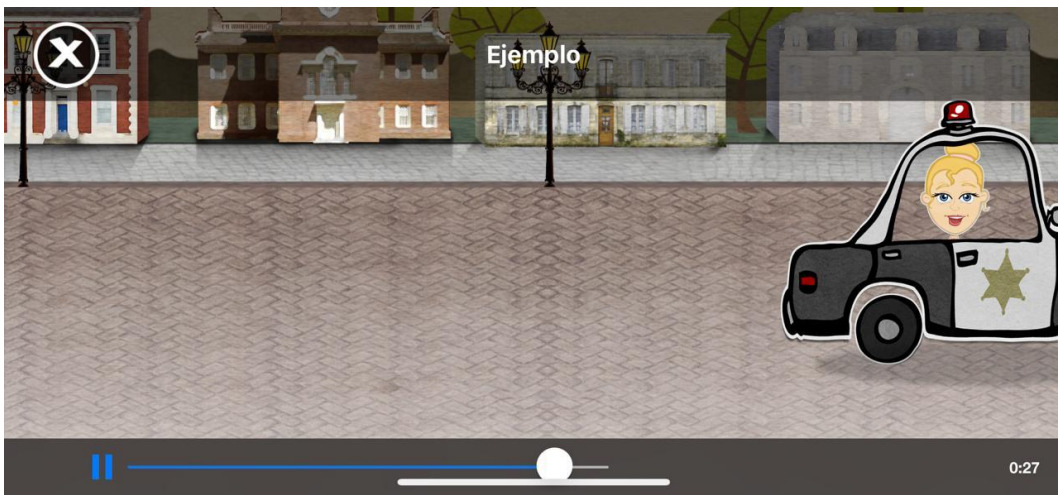


Gráfico N° 21. Evaluación del docente mediante la aplicación de la APP
Elaborado Por: Israel López

CONCLUSIONES:

- Al realizar el trabajo se evidencio que no existe gran información sobre la utilización de la gamificación en la Área de educación cultural y artística, por lo que la ejecución de la investigación contribuirá en el desenvolvimiento de los docentes de diferentes áreas permitiendo que los estudiantes potencien el desenvolvimiento escénico mejorando la enseñanza-aprendizaje.
- Mediante el diagnóstico realizado se comprobó que los estudiantes esperan deseosos y motivados a la clase de Educación Cultural y Artística y son ellos quienes ponen ideas de nuevas de juego para las clases, se pudo observar la participación y colaboración entre compañeros de manera natural. Así mismo se pudo evidenciar que el estudiante mejoro considerablemente el desenvolvimiento escénico dentro y fuera de clases.
- El desarrollo de la guía estratégica se lo validó a través de 2 especialistas en educación, manifestando que la propuesta posee una buena estructura, que la secuencia de la estrategias va acuerdo al ritmo del educando de manera flexible permitiendo aumentar o disminuir la complejidad, cuenta con recursos accesibles que no demandan gastos, siendo una clase innovadora.

RECOMENDACIONES:

- Para que este proyecto cumpla sus objetivos a cabalidad en primer lugar se debería implementar un espacio para la demostración de la propuesta en el área de educación cultural y artística.
- Para una mejor aplicación de la propuesta se recomienda con el tiempo sea posible implementar talleres metodológicos en el aula de informática que facilite el trabajo cooperativo y la evaluación formativa para una mejor enseñanza.
- Dar a conocer al consejo directivo de la institución educativa si habría la posibilidad de implementar en el horario académico la implementación de la

aplicación de una App dentro de la materia cultural y artística para el mejor desenvolvimiento escénico de los estudiantes.

Escala de valoración para evaluar el video “El Desarrollo escénico”																					
Participantes		Indicadores																			
		Autoconfianza (Se relaciona por si solo)				Motivación (entusiasmado)				Expresión Verbal (tono de voz)				Expresiones gestuales (Deseos de seguir)				Expresión Corporal (más activo)			
		EX	MB	B	R	EX	MB	B	R	EX	MB	B	R	EX	MB	B	R	EX	MB	B	R
1	UET10001		X				X				X				X				X		
2	UET10002		X				X				X				X				X		
3	UET10003		X			X					X				X				X		
4	UET10004		X					X			X				X				X		
5	UET10005		X				X				X				X				X		
6	UET10006																				
7	UET10007		X				X				X					X			X		
8	UET10008																				
9	UET10009	X				X				X				X				X			
10	UET10010		X				X			X				X				X			
11	UET10011		X				X				X				X				X		
12	UET10012		X				X				X				X				X		
13	UET10013																				
14	UET10014		X				X				X				X				X		
15	UET10015	X				X				X				X				X			
16	UET10016																				

17	UET10017	X				X				X				X				
18	UET10018		X				X				X			X				X
19	UET10019	X				X				X				X				
20	UET10020		X				X				X			X				X
21	UET10021	X				X				X				X				X
22	UET10022		X				X				X			X				X
23	UET10023																	
24	UET10024		X				X				X			X				X
25	UET10025	X					X			X				X				X
26	UET10026		X				X				X			X				X
27	UET10027		X				X				X			X				X
28	UET10028	X				X				X				X				X

Elaborado por: Israel López

Fuente: Investigación propia

Informe y análisis de valoración por el método de especialistas

La valoración teórica de la presente propuesta se efectuó mediante el método de criterio de especialistas, puesto que permite comprobar en qué medida la propuesta es factible, viable y aplicable. Para la selección de los mismos se tomó en cuenta su formación profesional, grado académico y la experiencia en relación al objeto de estudio.

La ficha de valoración está conformada por tres partes fundamentales: Datos personales del especialista, autovaloración del especialista y la valoración de la propuesta.

La valoración de la propuesta efectuada por los especialistas tuvo como resultado el criterio de Muy Aceptable en cada uno de los ítems como son: de acuerdo a la estructura de la propuesta, la claridad de la redacción, contenido de la propuesta y el objetivo planteado.

Mediante los resultados expuestos a partir de los criterios de especialistas se aprueba la Aplicación la gamificación para el desenvolvimiento escénico, mediante actuaciones en la asignatura de Educación Cultural y Artística a estudiantes de la básica superior. Como se muestra a continuación:

Procedimientos e instrumentos para medir los impactos de las actividades después de su implementación.

Tabla N° 28. Autoevaluación de Especialistas

Autoevaluación			
	Siempre	A veces	Nunca
Demuestra confianza en sí mismo			
Desarrolla con fluidez en el lenguaje			
Muestra participación activa y espontanea			

Coevaluación			
	Siempre	A veces	Nunca
En los trabajos colaborativos aportan todos sus ideas			
La participación grupal fortalece los lazos de unión y compañerismo.			

Elaborado Por: Israel López

Metacognición

- ¿Qué es lo más te gusto de las actuaciones?
- ¿Crees que mediante las actuaciones puedes expresarlo corporalmente, lo que no puedes decirlo verbalmente?

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIOS

Título de la Propuesta:

“LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”.

AUTOR: Freddy Israel López Carrillo

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Alba Lucila Maroto Flores

Grado académico (área): Magíster en Educación

Experiencia en el área (años): 4 años docente en el área de Educación Cultural y Artística

Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.		X	
TOTAL			
Observaciones:			

1. Valoración de la propuesta


Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)		X			
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para	X				

medir resultados esperados.					
Actividades propuestas está en marcado en la línea de Innovación Educativa	X				
Observaciones:					

MA Muy aplicable, **BA** Bastante aplicable, **A** Aceptable, **PA** Poco Aceptable, **I** Inaceptable

Nombre del validador: Lcda. Alba Maroto Mg.

Firma del validador: 
C.I.: 0604629428



A quien corresponda:

Yo **Maroto Flores Alba Lucila** con **C.I: 0604629428**, en calidad de Docente de ECA, doy constancia de haber revisado y analizado la propuesta presentada por el **Lcdo. Freddy Israel López Carrillo** con **C.I: 1803753894**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Alba Lucila Maroto F
DOCENTE

Ambato, 25 de junio de 2021

Maroto Flores Alba Lucila
DOCENTE

Por medio de la presente yo, Lcdo. FREDDY ISRAEL LÓPEZ CARRILLO, con cédula de ciudadanía 1803753894, PRESENTO a usted la propuesta de innovación con el tema **“LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”**. La misma que es parte del trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Liderazgo e Innovación Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Razón por la cual SOLICITO su colaboración para revisar y valorar la propuesta presentada con el apoyo de la ficha de valoración que se adjunta a este documento. Su ayuda será de gran relevancia para el desarrollo del trabajo de investigación, y los datos obtenidos aportarán al mejoramiento de la misma y a sus aplicaciones.

Sin más por el momento me despido no sin antes anticipar mi sincero agradecimiento por su ayuda.

Atentamente,



Lic. Freddy Israel López Carrillo

C.I:1803743994
 Telf: 0984086482
 Email: israellopez5@hotmail.com

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIOS

Título de la Propuesta:

“LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”.

AUTOR: Freddy Israel López Carrillo

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Lic.: **Verónica Maritza Sánchez Martínez**
 Grado académico (área): Educación Cultural y Artística
 Experiencia en el área (años): 3 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.		X	
Referencias de propuestas similares en otros contextos.		X	
Otros que el especialista desee poner			X
TOTAL			
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)		X			
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Actividades propuestas está en marcado en la línea de Innovación Educativa	X				
Observaciones:					

MA Muy aplicable, **BA** Bastante aplicable, **A** Aceptable, **PA** Poco Aceptable, **I** Inaceptable

A quien corresponda:

Yo **Verónica Maritza Sánchez Martínez** con **C.I: 180438988-8**, en mi calidad de Lic en Educación Cultural y Artística, doy constancia de que la propuesta presentada por el **Lic. Freddy Israel López Carrillo** con **C.I: 1803753894**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



Lic.: Verónica Sánchez

180438988-8

095896809

Ambato, 25 de Junio de 2021

Lic. Verónica Maritza Sánchez Martínez
DOCENTE

Por medio de la presente yo, Lic. **FREDDY ISRAEL LÓPEZ CARRILLO**, con cédula de ciudadanía 1803753894, PRESENTO a usted la propuesta de innovación con el tema **“LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA PARA EL DESENVOLVIMIENTO ESCÉNICO”**. La misma que es parte del trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Liderazgo e Innovación Educativo de la Universidad Tecnológica Indoamerica.

Razón por la cual SOLICITO su colaboración para revisar y valorar la propuesta presentada con el apoyo de la ficha de valoración que se adjunta a este documento. Su ayuda será de gran relevancia para el desarrollo del trabajo de investigación, y los datos obtenidos aportarán al mejoramiento de la misma y a sus aplicaciones.

Sin más por el momento me despido no sin antes anticipar mi sincero agradecimiento por su ayuda.

Atentamente,



Lic. Freddy Israel López Carrillo

C.I:1803743994

Telf: 0984086482

Email: israellopez5@hotmail.com

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a Estudiantes



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa “Augusto Martínez”

OBJETIVO:

Proponer estrategias de gamificación en educación cultural y artística que mejoren el desenvolvimiento escénico de los estudiantes.

La validez de la presente investigación dependerá de la objetividad y de la seriedad en las respuestas.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las siguientes preguntas
- Marque con una X la respuesta que usted crea conveniente

1. ¿El docente aplica diferentes técnicas de enseñanza durante la clase?

- Siempre
 A veces
 Nunca

2. ¿El docente hace participar a los estudiantes en sus clases?

- Siempre
 A veces
 Nunca

3. ¿Al iniciar la clase, el docente realiza una dinámica respecto al tema?

- Siempre
- A veces
- Nunca

4. ¿El docente motiva a realizar trabajos en equipo?

- Siempre
- A veces
- Nunca

5. ¿El docente motiva a realizar trabajos en equipo?

- Siempre
- A veces
- Nunca

6. ¿El espacio del aula de clases es el adecuado para realizar las actividades propuestas por el docente?

- Siempre
- A veces
- Nunca

7. ¿El docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante?

- Siempre
- A veces
- Nunca

8. ¿Cree usted que el pánico escénico aumenta por la falta de orientación educativa por parte del docente?

- Siempre
- A veces
- Nunca

9. ¿El docente enseña habilidades y técnicas de expresión oral y corporal a los estudiantes?

- Siempre
- A veces
- Nunca

10 ¿El docente orienta a los estudiantes al desarrollo de la comunicación oral?

- Siempre
- A veces
- Nunca

Gracias por su colaboración.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Acosta, A. (2015). "Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento Sophia,". *Colección de Filosofía de la Educación*, 253-269.
- Aguilar, J., & González, D. (2016). "Un modelo estructural de motivación intrínseca Acta de Investigación Psicológica". *Psychological Research Records*, vol6, núm 3.
- Álava, M. E. (2019). "Desarrollo de estrategias afectivas y sociales para mejorar la expresión oral en estudiantes de décimo año". *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Anconcito, P., & Elena, P. (2015). "*Actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje en cantón Salinas, Provincia Santa Elena, periodo lectivo*". Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Anzures, E. (2015). "Estrategias De Aprendizaje Y Su Relación Con El Rendimiento Académico En Estudiantes De Una Escuela Privada De Educación Media Superior". *Actualidades Investigativas en Educación*, vol 15, num 1.
- Aristizábal, J., & H, G. (2017). "El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas". *Sophia*, vol 12, pag 117-125.
- Balaguer, M., & Fuentes, M. (2015). "*La competencia comunicativa oral en la formación inicial de maestros y maestras*". Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045570008.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2000). *La Educación Superior en América Latina y el Caribe. Documento de estrategia*. Santiago de Chile: CPU Ediciones.
- Bonozo, F. (2019). *Miedo escénico en la disertación*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.
- Capilla, M. (2016). "Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes". *Investigaciones Educativas*, vol 7.

- Del Valle, J., Tolentino, M., & Garduño, A. (2020). "Gamificación en la educación: aprender jugando ¿realmente aporta al proceso de enseñanza aprendizaje". *Unaciencia Revista de Estudios de Investigación* 13(24), 33-47.
- García, & Pérez. (2013). Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación. *África Expresión Corporal*.
- García, Fonseca, & Concha. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Electrónica*, 3.
- García, J., Parada, N., & Ossa, A. (2017). "El drama creativo una herramienta para la formación cognitiva, afectiva, social y académica de estudiantes y docentes". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 839-859.
- Gavilanes, E. (2018). *Estrategias Metodológicas para el Desarrollo*. AMBATO: Universidad Tecnología Indoamérica.
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. España: Universidad de Burgos.
- Lucas, M., & E, Á. (2019). "Desarrollo de estrategias afectivas y sociales para mejorar la expresión oral en estudiantes de décimo año". *Atlante*.
- Marcano, K. (2015). "Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría". *Revista de Investigación*, vol 39, num 84.
- Mármol, R. (2019). "Teatro de títeres como estrategia para potenciar la atención de niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez". *Scielo*, 370-375.
- Martinez, G. (2017). "Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando". *El caso de Kahoot*, vol 33, num 83.
- Melo-Solarte, D., & Diaz, P. (2018). "El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual". *Información Tecnológica* 29(3), 239-240.

- Mora Pèrez, Abraham;. (s.f.).
- Moreira, A. (2015). "Aprendizaje significativo crítico (Critical meaningful learning)". *Boletín de Estudios e Investigación*, 83-102.
- Moreno, W., & Velázquez, M. (2017). "Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico REICE". *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol 15, 53-73.
- Padrón, J. C. (2013). *Creatividad y Educación Infantil*. LEÓN, España: Universidad de León.
- Pamplona, J., Cuesta, J. C., & Cano, V. (2019). "Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar". *Revista Eleuthera*, 13-33.
- Perdomo, I., & Rojas, J. (2019). "La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología REXE". *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, vol 18, num 36.
- Perez, A. (2017). "Las artes escénicas como metodología educativa en la educación superior". *Foro de Educación*, 22.
- Posada, R. (2014). *"La lúdica como estrategia didáctica"*. Bogota: Universidad Nacional de Colombia.
- Quintanal, F. (2016). "Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria Opción". vol 32; pag 327-348.
- Rojas, C. (2019). *Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa*". Ambato: Universidad Tecnológica indoamérica.
- Romo, M. G., & Caldera Montes, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia. *Revista educarnos*, 41.
- Santamaría, A. &. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 776.
- Sigcho, S. (2013). *La literatura infantil y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Educativo "Tarcila Albornoz de Gross"*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Torres, L. (2017). *La gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la Carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- UNESCO. (18 de Marzo de 2015). *Los derechos de los más jóvenes en las nuevas plataformas en los medios: UNESCO junto a sus socios ante la Comisión Interamericana de Derechos Humanos*. Obtenido de <http://www.unesco.org>: http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/youth_rights_in_new_media_platforms/
- Vasilachis, I. (2019). *Estrategias de investigación cualitativa*. Editorial GEDISA Volumen II.
- Vega, P. (2016). *La gamificación con scratch como rincón de aprendizaje para el subnivel dos del currículo de educación inicial de los alumnos de educación inicial del centro de salud infantil "Caritas felices" durante el período lectivo 2015 - 2016*. Loja: Universidad de Loja.
- Zabaleta, L., & Bausela, E. (2017). "Comunicación no verbal en la infancia: estudio comparativo infantes 4 años versus 6 años Indivisa". *Bolentín de Estudios e Investigación*, num 17, pag 9-43.
- Zambrano, J., & Arango, L. (2018). "Estilos de aprendizaje, estrategias de aprendizaje y su relación con el uso de las TIC en estudiantes de educación secundaria". 130-159.