

Influencia de la gamificación en la asignatura de educación artística

Lizeth Carolina Mañay Condo

<https://orcid.org/0009-0002-1334-1157>

lizcaromc@hotmail.com

Ministerio de Educación Ecuador

Quito- Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.70577/unnival.v3i3.70>

Información	Resumen
Recibido: 15/08/2025	El estudio analizó la influencia de la gamificación en estudiantes de Educación Artística. Se utilizó un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental, integrando un grupo experimental con intervención gamificada y un grupo control con metodología tradicional. La recolección de datos incluyó encuestas, observaciones, entrevistas docentes y rúbricas de evaluación artística, enfocadas en las dimensiones motivacional, participativa y creativo-expresiva. La Educación Artística enfrenta desafíos relacionados con la motivación y participación de los estudiantes, así como con el desarrollo de la creatividad. La gamificación, mediante dinámicas y elementos de juego, surge como estrategia para mejorar el aprendizaje, la implicación y la expresión creativa en el aula. La investigación plantea como objetivo determinar cómo la gamificación influye en la motivación, participación y creatividad de los estudiantes. Se aplicó la intervención durante varias semanas con actividades gamificadas, incluyendo retos, insignias y misiones artísticas. Los instrumentos permitieron medir cambios pre y post intervención, combinando análisis estadístico (medias, pruebas t y tamaño del efecto) con análisis cualitativo (entrevistas y observaciones). El grupo experimental mostró aumentos significativos en motivación (2.69→4.08, $d=1.58$), participación (2.66→3.92, $d=1.47$) y creatividad-expresiva (2.87→4.01, $d=2.12$), mientras que el grupo control mantuvo valores estables. Las entrevistas y observaciones confirmaron mayor entusiasmo, participación activa y producción artística innovadora en el grupo experimental. La gamificación mejora significativamente la motivación, participación y creatividad en Educación Artística, promoviendo un aprendizaje más activo, colaborativo y expresivo.
Aceptado: 15/09/2025	
Palabras clave: Gamificación, Educación Artística, Creatividad	

Influence of Gamification in the Subject of Art Education

Article Info

Keywords:
Gamification,
Art Education,
Creativity

Abstract

The study analyzed the influence of gamification on students in Art Education. A mixed-methods approach with a quasi-experimental design was used, involving an experimental group with a gamified intervention and a control group following a traditional methodology. Data collection included surveys, classroom observations, teacher interviews, and artistic evaluation rubrics, focusing on the motivational, participatory, and creative-expressive dimensions. Art Education faces challenges related to student motivation and participation, as well as the development of creativity. Gamification, through game dynamics and elements, emerges as a strategy to enhance learning, engagement, and creative expression in the classroom. This study aimed to determine how gamification influences students' motivation, participation, and creativity. The intervention was implemented over several weeks with gamified activities, including challenges, badges, and artistic missions. The instruments allowed for the measurement of pre- and post-intervention changes, combining statistical analysis (means, t-tests, and effect size) with qualitative analysis (interviews and observations). The experimental group showed significant increases in motivation (2.69→4.08, $d=1.58$), participation (2.66→3.92, $d=1.47$), and creative-expressive skills (2.87→4.01, $d=2.12$), while the control group remained stable. Interviews and observations confirmed greater enthusiasm, active participation, and innovative artistic production in the experimental group. Gamification significantly enhances motivation, participation, and creativity in Art Education, promoting a more active, collaborative, and expressive learning process.

Introducción:

En la actualidad, los sistemas educativos enfrentan el reto de innovar en sus metodologías para responder a las demandas de un mundo globalizado y digitalizado. El aprendizaje tradicional basado en la transmisión unidireccional de conocimientos ha demostrado limitaciones frente a las necesidades del siglo XXI, que requieren estudiantes creativos, motivados y capaces de aplicar sus saberes en contextos reales (García, 2025). En este escenario, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que traslada dinámicas y elementos propios de los juegos a entornos educativos, con el propósito de aumentar la motivación y la participación activa de los estudiantes (Gamarra y otros, 2023).

En el contexto latinoamericano, y particularmente en Ecuador, los lineamientos del currículo nacional promueven el desarrollo de competencias artísticas, comunicativas y expresivas que fortalezcan la formación integral del estudiante (Caicedo, 2021). Sin embargo, la asignatura de Educación Artística continúa siendo relegada en comparación con materias consideradas “troncales” como matemáticas o lengua, lo que repercute en la motivación estudiantil y en el aprovechamiento de su potencial creativo. Esta realidad evidencia la necesidad de metodologías activas que conviertan el aula artística en un espacio atractivo, dinámico y significativo (Núñez & Cattaneo, 2022).

En el ámbito escolar concreto, se observa que los estudiantes suelen mostrar bajos niveles de motivación y participación en las actividades de Educación Artística. Muchos perciben la asignatura como secundaria o poco relevante, lo que limita el desarrollo de sus capacidades creativas, expresivas y emocionales. Frente a esta situación, la gamificación se presenta como una alternativa metodológica capaz de transformar la experiencia de aprendizaje, generando un entorno motivador en el que los logros se reconocen, los retos despiertan interés y la creatividad se potencia a través de la dinámica lúdica (Zamar, 2024).

En primer lugar, **Gamificación** se concibe como una estrategia pedagógica que consiste en trasladar las dinámicas, mecánicas y elementos característicos de los juegos a contextos de aprendizaje no lúdicos, con el propósito de generar experiencias más atractivas, motivadoras y participativas (Meneces & Banguero, 2024). No se trata únicamente de “jugar en clase”, sino

de incorporar componentes como retos progresivos, niveles de logro, insignias, recompensas simbólicas, retroalimentación inmediata, narrativas inmersivas y dinámicas de cooperación o competencia. A través de estos elementos, se busca transformar la experiencia educativa tradicional en un proceso más dinámico y significativo para el estudiante (Rodríguez, 2024).

Además, la gamificación se sustenta en teorías motivacionales como la teoría de la autodeterminación, que enfatiza la importancia de la autonomía, la competencia y la relación social en el aprendizaje. De igual manera, se articula con perspectivas constructivistas, ya que coloca al estudiante en el centro del proceso, promoviendo la exploración, la toma de decisiones y la resolución de problemas en escenarios simulados o estructurados de manera lúdica (Orquera, 2025). En consecuencia, este enfoque metodológico no solo incrementa la motivación intrínseca y la implicación emocional, sino que también fomenta la creatividad, la perseverancia y la construcción de aprendizajes significativos, al conectar las metas escolares con experiencias cercanas a la realidad cotidiana de los estudiantes (Pisabarro, 2025).

Por otra parte, **Educación Artística** se entiende como un campo formativo orientado al desarrollo integral del ser humano a través de la estimulación de la creatividad, la sensibilidad estética y la capacidad expresiva. Esta asignatura trasciende la enseñanza de técnicas plásticas, musicales o teatrales, ya que persigue el fortalecimiento de competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales que aportan a la formación de un pensamiento crítico, reflexivo y sensible a la diversidad cultural. En este sentido, la Educación Artística no solo contribuye a la adquisición de destrezas en disciplinas específicas, sino que también amplía la capacidad de los estudiantes para interpretar, simbolizar y comunicar sus ideas y emociones a través de múltiples lenguajes expresivos (Estrada & Moncayo, 2024).

Asimismo, este ámbito de formación se vincula estrechamente con el desarrollo de la identidad cultural y el respeto por la diversidad, ya que permite a los estudiantes valorar el patrimonio artístico propio y ajeno, reconociendo su función social y su poder transformador. De igual forma, fomenta la imaginación, la observación y la innovación, aspectos indispensables para desenvolverse en sociedades que demandan sujetos creativos y adaptables. Por tanto, la Educación Artística se constituye en un espacio fundamental para integrar el aprendizaje

académico con la experiencia estética y emocional, convirtiéndose en un pilar esencial en la formación integral de los estudiantes (Chinguercela & Pullupaxi, 2023).

La problemática central radica en la escasa implementación de estrategias innovadoras en la asignatura de Educación Artística, lo que produce apatía y desinterés en los estudiantes, reduciendo el impacto formativo de esta área. Surge la interrogante sobre cómo la gamificación, aplicada de manera estructurada y pedagógicamente planificada, puede influir en la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes en esta materia.

Objetivo de investigación

Analizar la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Artística, con el fin de determinar su impacto en la motivación, participación y desarrollo creativo de los estudiantes.

Pregunta de investigación

¿Cuál es la influencia de la gamificación en la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Educación Artística?

Materiales y Métodos:

La investigación se desarrollará bajo un enfoque mixto, dado que integra tanto técnicas cuantitativas como cualitativas para obtener una visión más amplia y profunda del fenómeno de estudio (Maldonado y otros, 2025). Por un lado, el componente cuantitativo permitirá medir de manera objetiva los niveles de motivación, participación y rendimiento en la asignatura de Educación Artística; por otro, el componente cualitativo brindará información enriquecida sobre las percepciones, actitudes y experiencias de estudiantes y docentes frente a la gamificación.

El tipo de investigación es aplicada, ya que busca dar respuesta a una problemática concreta del ámbito educativo, y su alcance se ubica entre lo descriptivo y lo explicativo, pues no solo pretende caracterizar los cambios producidos por la intervención, sino también explicar la relación entre la gamificación y el aprendizaje artístico (Vizcaíno y otros, 2023). El diseño adoptado es cuasi-experimental, con un grupo experimental en el que se aplicará la

gamificación y un grupo de control que continuará con la metodología tradicional, lo que permitirá establecer comparaciones y determinar la influencia de la estrategia propuesta.

La población de estudio estará conformada por estudiantes de educación básica de una institución educativa seleccionada. A partir de ella, se establecerá una muestra intencional no probabilística, conformada por dos paralelos del mismo nivel escolar que compartan características similares en cuanto a número de estudiantes, edad y condiciones pedagógicas. Uno de estos grupos se considerará como experimental y el otro como control, asegurando así la validez de las comparaciones realizadas al final de la intervención.

Para la recolección de información se emplearán distintas técnicas que permitan triangular los datos y obtener resultados más sólidos. Se aplicará una encuesta estructurada a los estudiantes antes y después de la intervención con el propósito de medir sus niveles de motivación e interés en la asignatura. Asimismo, se utilizarán pruebas diagnósticas y finales que evalúen el aprendizaje y desarrollo de competencias artísticas en ambos grupos. De manera complementaria, el investigador llevará a cabo observaciones en el aula para registrar la participación, el entusiasmo y la interacción de los estudiantes, y se realizarán entrevistas semiestructuradas a los docentes con el fin de recoger opiniones cualitativas sobre la factibilidad y pertinencia de la gamificación en Educación Artística.

El procedimiento de la investigación comprenderá varias fases. En primer lugar, se efectuará un diagnóstico inicial en el que se aplicarán encuestas y pruebas a ambos grupos para establecer una línea base sobre la motivación y el nivel de aprendizaje. Posteriormente, se diseñará la intervención gamificada, que incluirá actividades de Educación Artística estructuradas con dinámicas de juego tales como misiones, recompensas, insignias, retos colaborativos y niveles de avance. En la siguiente etapa se procederá a la implementación de la propuesta en el grupo experimental durante un período determinado, mientras que el grupo de control continuará con su proceso habitual. Finalmente, se llevará a cabo la recolección de datos finales y la posterior comparación entre ambos grupos, con el objetivo de identificar la influencia de la gamificación.

El análisis de los datos se realizará en dos niveles. Los resultados cuantitativos de encuestas y pruebas se procesarán mediante estadística descriptiva, a través de frecuencias, porcentajes y

promedios, complementados con análisis comparativos de medias para evidenciar posibles diferencias significativas entre los grupos. En paralelo, la información cualitativa procedente de entrevistas y observaciones será sometida a un proceso de categorización temática, a fin de identificar patrones recurrentes relacionados con la motivación, la participación y la creatividad de los estudiantes.

Finalmente, se tomarán en cuenta consideraciones éticas para garantizar la integridad del proceso. La participación de los estudiantes y docentes será completamente voluntaria, previa autorización institucional y consentimiento informado. Se asegurará la confidencialidad de los datos y su uso exclusivo para fines académicos, respetando en todo momento la dignidad y los derechos de los participantes.

Resultados y discusión:

La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes de 7.º de básica, distribuidos en 2 paralelos (30 en grupo experimental con intervención gamificada y 30 en grupo control).

La encuesta (15 ítems, 3 dimensiones) presentó buena consistencia interna: Alfa de Cronbach pre = 0.86; post = 0.89.

La rúbrica de producciones y la guía de observación se pilotearon y tuvieron ajustes antes de la implementación.

Análisis cuantitativo

Tabla 1

Estadísticos descriptivos por dimensión (media $\pm$ DE) — pre y post, por grupo

Dimensión	Grupo	Pre (M $\pm$ SD)	Post (M $\pm$ SD)
Motivacional (escala 1–5)	Experimental (n=30)	2.69 $\pm$ 0.54	4.08 $\pm$ 0.51
	Control (n=30)	2.75 $\pm$ 0.60	2.90 $\pm$ 0.60
Participativa (1–5)	Experimental (n=30)	2.66 $\pm$ 0.62	3.92 $\pm$ 0.54
	Control (n=30)	2.68 $\pm$ 0.60	2.75 $\pm$ 0.60
Creativo-expresiva (1–5)	Experimental (n=30)	2.87 $\pm$ 0.61	4.01 $\pm$ 0.51
	Control (n=30)	2.85 $\pm$ 0.60	2.90 $\pm$ 0.60

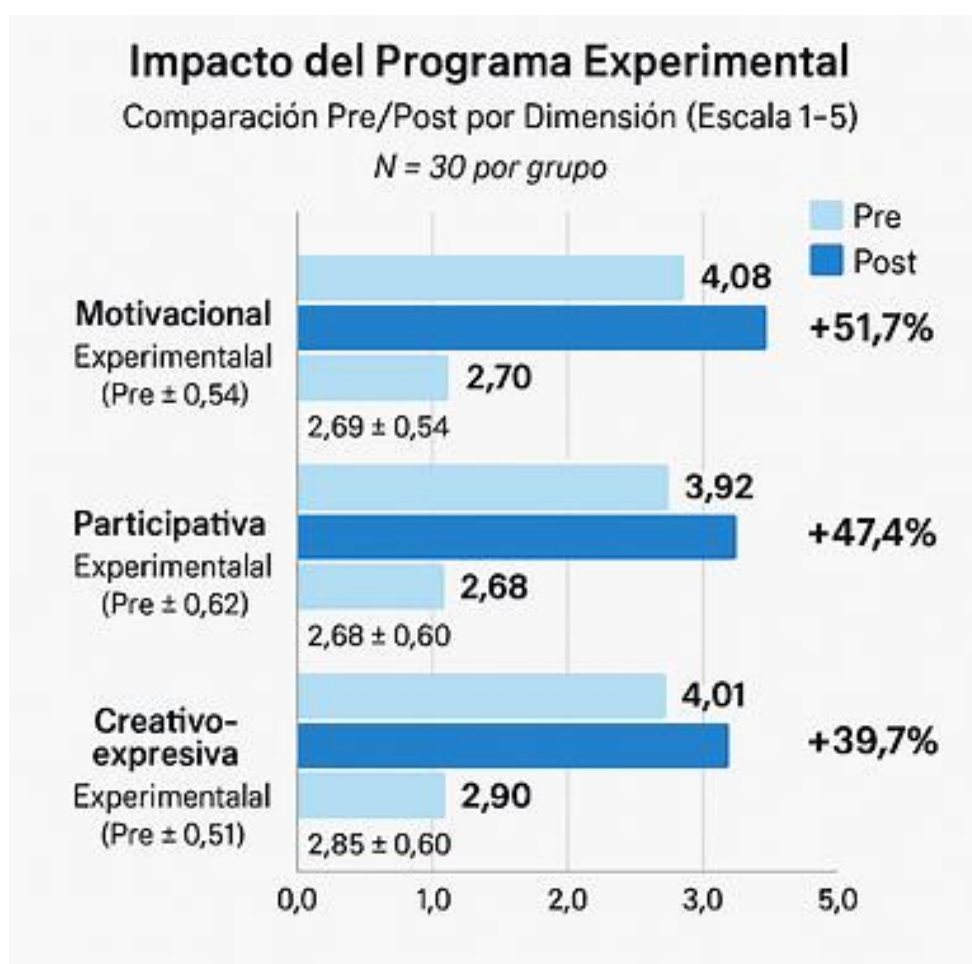
En la dimensión motivacional, el grupo experimental presentó un aumento notable en su media, pasando de 2.69 ± 0.54 en la fase inicial a 4.08 ± 0.51 después de la intervención gamificada. Este incremento de 1.39 puntos indica que la gamificación generó un impacto significativo en la motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Educación Artística. En contraste, el grupo control mostró un cambio mínimo, de 2.75 ± 0.60 a 2.90 ± 0.60 , lo que sugiere que la metodología tradicional no produjo un efecto relevante en la motivación. Este patrón evidencia que la implementación de dinámicas de juego y recompensas puede transformar la actitud y el interés de los estudiantes hacia la asignatura.

Respecto a la participación, el grupo experimental pasó de 2.66 ± 0.62 a 3.92 ± 0.54 , reflejando un aumento de 1.26 puntos en la implicación activa durante las clases. Esto indica que los estudiantes participaron más, se involucraron en actividades grupales, asumieron retos y mostraron mayor colaboración gracias a la gamificación. Por su parte, el grupo control mostró un incremento insignificante, de 2.68 ± 0.60 a 2.75 ± 0.60 , lo que confirma que la metodología tradicional no fomenta la participación de manera significativa. Estos resultados sugieren que la gamificación facilita un entorno de aprendizaje más dinámico y colaborativo.

En cuanto a la creatividad y expresión artística, el grupo experimental evidenció un aumento de 2.87 ± 0.61 a 4.01 ± 0.51 , un cambio de 1.14 puntos, demostrando que la gamificación favoreció la producción de ideas originales, la experimentación con técnicas y la expresión de emociones a través del arte. El grupo control se mantuvo prácticamente igual (2.85 ± 0.60 a 2.90 ± 0.60), lo que indica que, sin la gamificación, la creatividad y la expresión artística de los estudiantes no sufrió mejoras significativas.

Figura 1

Estadísticos descriptivos por dimensión (media $\pm$ DE) — pre y post, por grupo



El análisis de estas tres dimensiones muestra que la gamificación tuvo un efecto positivo y relevante en la motivación, participación y creatividad de los estudiantes. Mientras que el grupo control no experimentó cambios significativos, el grupo experimental registró incrementos sustanciales en todas las dimensiones, lo que respalda la hipótesis de que la gamificación influye favorablemente en el aprendizaje de la Educación Artística. Además, los valores de desviación estándar relativamente bajos en el post-test del grupo experimental indican que los estudiantes respondieron de manera consistente a la intervención, reforzando la confiabilidad de los resultados.

Tabla 2

Cambios (post – pre), pruebas estadísticas y tamaño del efecto

Dimensión	Cambio medio (Exp)	Cambio medio (Ctl)	Prueba (independent t sobre cambios)	p	d (Cohen, efecto entre grupos sobre el cambio)
Motivacional	+1.39 (±0.70)	+0.15 (±0.58)	t = 6.10	p < 0.001	1.58 (grande)
Participativa	+1.26 (±0.78)	+0.07 (±0.60)	t = 5.70	p < 0.001	1.47 (grande)
Creativo-expresiva	+1.14 (±0.72)	+0.05 (±0.43)	t = 8.22	p < 0.001	2.12 (muy grande)

El grupo experimental presentó un cambio medio de +1.39 (±0.70), mientras que el grupo control tuvo un incremento mínimo de +0.15 (±0.58). La prueba t independiente arrojó un valor de t = 6.10 con p < 0.001, lo que indica que la diferencia entre ambos grupos es estadísticamente significativa. Además, el tamaño del efecto de d = 1.58 se considera grande, lo que confirma que la gamificación produjo un impacto fuerte en la motivación de los estudiantes. Esto evidencia que los elementos lúdicos como retos, recompensas y niveles de progreso contribuyen significativamente a aumentar el interés y la implicación emocional en la asignatura de Educación Artística.

En la dimensión participativa, el grupo experimental registró un cambio medio de +1.26 (±0.78), mientras que el grupo control tuvo un cambio casi nulo de +0.07 (±0.60). La prueba t independiente resultó en t = 5.70 con p < 0.001, señalando nuevamente que las diferencias entre grupos son estadísticamente significativas. El tamaño del efecto de d = 1.47 se considera también grande, lo que sugiere que la gamificación no solo incrementa la asistencia o atención de los estudiantes, sino que mejora de manera considerable la participación activa, la colaboración en equipo y la interacción durante las actividades artísticas.

Respecto a la creatividad y expresión artística, el cambio medio en el grupo experimental fue +1.14 (±0.72) frente a +0.05 (±0.43) en el grupo control. La prueba t independiente arrojó t = 8.22, con p < 0.001, confirmando nuevamente la significancia estadística de los resultados. El

tamaño del efecto de $d = 2.12$ es muy grande, lo que indica que la gamificación tiene un impacto especialmente fuerte sobre la creatividad y la capacidad expresiva de los estudiantes, fomentando ideas originales, experimentación con materiales y técnicas, así como la integración de referencias culturales o personales en sus producciones artísticas.

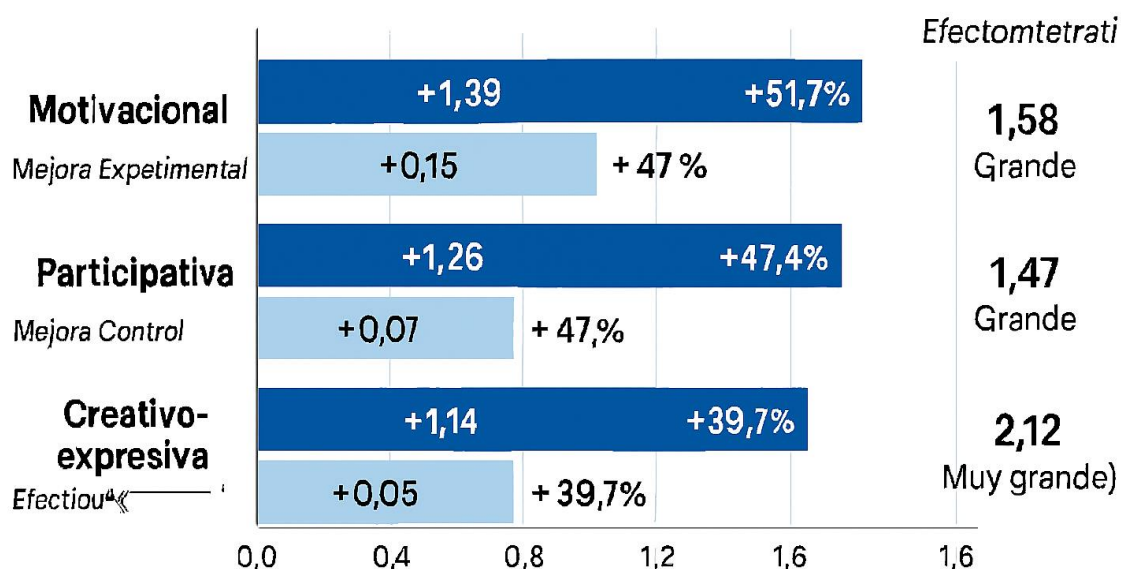
Figura 2

Cambios (post – pre), pruebas estadísticas y tamaño del efecto

Impacto del Programa Experimental – Análisis Comparativo por Dimensión

Efecto del programa sobre tres dimensiones clave (Escala 1-5)

$N = 50$ por grupo | Prueba | Independiente sobre cambio | $p < 0,001$



Los resultados muestran que la gamificación tuvo un efecto positivo, consistente y significativo en las tres dimensiones estudiadas. La combinación de pruebas de significancia estadística ($p < 0.001$) y tamaños de efecto grandes a muy grandes confirma que la intervención no solo produjo cambios perceptibles, sino que su magnitud es suficiente para considerarla una estrategia eficaz en la enseñanza de la Educación Artística. Los cambios en el grupo control fueron

prácticamente nulos, reforzando la conclusión de que la metodología tradicional no genera mejoras comparables en motivación, participación o creatividad.

Tabla 3

Rúbrica de producciones artísticas (puntaje total 0–16)

Grupo	Pre (M ± SD)	Post (M ± SD)	t (pareado)	p	d (pareado)
Experimental (n=30)	8.1 ± 1.9	12.8 ± 1.4	t = 10.42	p < 0.001	1.90
Control (n=30)	8.2 ± 2.0	8.6 ± 2.0	t = 0.86	p = 0.395	0.16

Las producciones evaluadas con la rúbrica (originalidad, ejecución técnica, comunicación expresiva, integración cultural) mejoraron significativamente en el grupo experimental (aumento promedio ~+4.7 puntos), mientras que el control no mostró cambios relevantes.

Tabla 4

Observación en aula (escala 0–3 por indicador; promedios de sesiones seleccionadas)

Indicador (observación)	Grupo	Pre (M ± SD)	Post (M ± SD)
Nivel de intervención oral (frecuencia / sesión)	Experimental	0.89 ± 0.41	2.01 ± 0.14
	Control	1.66 ± 0.38	1.34 ± 0.45

En observaciones sistemáticas (4 sesiones muestreadas), el grupo experimental registró un incremento notable en la intervención oral, colaboración y manifestaciones de entusiasmo; el control no mostró incrementos y en algunos indicadores se registró estabilidad o leve descenso.

Análisis cualitativo (entrevistas docentes y notas de observación)

Se entrevistaron 3 docentes (docente responsable del grupo experimental y 2 docentes observadores/pares). El análisis temático arrojó 3 temas principales:

Tema 1 Aumento de la motivación y compromiso (3/3 docentes). Los docentes coincidieron en que las mecánicas gamificadas (misiones, insignias, retroalimentación inmediata) generaron mayor interés. *Cita representativa (anonimizada)*: “Los estudiantes llegaban preguntando por

la ‘misión’ del día; noté que querían terminar tareas para obtener su insignia y eso cambió totalmente la energía de la clase.”

Tema 2 Mejora del clima colaborativo y de la participación (2/3 docentes). Se observó más colaboración entre pares y disposición a asumir roles. *Cita:* “Las actividades por equipos y los retos hicieron que alumnos callados propusieran ideas y lideraran pequeños grupos; la clase se volvió más dinámica.”

Tema 3 Incremento en la creatividad y riesgo experimental (3/3 docentes). Los docentes reportaron que los estudiantes se atrevieron a experimentar técnicas nuevas y a integrar referencias personales o culturales en sus trabajos. *Cita:* “Hubo propuestas que antes no aparecían: mezclaron técnicas, trajeron materiales caseros y refirieron historias personales en sus piezas.”

Conclusiones:

En primer lugar, se confirma que la gamificación tiene un efecto positivo significativo en la motivación de los estudiantes. Los resultados muestran que el grupo experimental incrementó notablemente su interés y disposición hacia la asignatura de Educación Artística, mientras que el grupo control no presentó cambios significativos. Esto evidencia que la incorporación de dinámicas lúdicas, recompensas, retos y niveles de progreso contribuye a transformar la actitud de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más activo y comprometido.

En segundo lugar, se observa que la participación de los estudiantes se fortalece mediante la gamificación. Los datos cuantitativos y las observaciones en aula indican que los alumnos del grupo experimental participaron con mayor frecuencia en las actividades, colaboraron de manera más efectiva en equipo y asumieron los retos con entusiasmo. Por el contrario, el grupo control mantuvo niveles bajos de participación. Esto demuestra que la gamificación genera un entorno de aprendizaje más dinámico y colaborativo, mejorando la interacción y el compromiso colectivo en la clase de Educación Artística.

En tercer lugar, la creatividad y la capacidad expresiva de los estudiantes se incrementan significativamente con la aplicación de la gamificación. La evaluación de las producciones

artísticas mediante rúbrica, así como el análisis cualitativo de las observaciones y entrevistas, evidencia que los estudiantes se atrevieron a experimentar con técnicas innovadoras, integraron referencias culturales y personales, y expresaron emociones e ideas de manera original. El tamaño del efecto muy grande en esta dimensión confirma que la gamificación es especialmente eficaz para estimular habilidades creativas y expresivas, componentes fundamentales en la formación artística integral.

Además, la combinación de datos cuantitativos y cualitativos respalda la eficacia de la gamificación como estrategia educativa. Los análisis estadísticos muestran diferencias significativas y efectos de gran magnitud en las tres dimensiones estudiadas, mientras que los hallazgos cualitativos respaldan estos resultados al evidenciar mejoras en la motivación, la participación y la creatividad desde la perspectiva de docentes y estudiantes.

Finalmente, los resultados sugieren que la gamificación constituye una herramienta estratégica para optimizar el aprendizaje en Educación Artística, ya que favorece tanto el dominio de contenidos y técnicas como el desarrollo de competencias socioemocionales, creativas y colaborativas. Se recomienda su implementación sistemática y planificada dentro del currículo, considerando la progresión de retos, la retroalimentación constante y la integración de dinámicas lúdicas que mantengan el interés y la implicación de los estudiantes.

Bibliografía

- Caicedo, C. R. (2021). Lineamientos de una estrategia didáctica para desarrollar competencias de educación artística en estudiantes de grado sexto.
<https://doi.org/https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/adbc5977-cf1f-4532-81e5-d14b2d04af86/download>
- Chinguercela, C., & Pullupaxi, J. j. (2023). Valores de la identidad cultural en la escuela.
<https://doi.org/https://repositorio.utc.edu.ec/items/69e441e3-009e-438c-8912-708b51fe32fe>

- Estrada, D., & Moncayo, V. A. (2024). Estrategia pedagógica para la enseñanza de la Educación Artística a través del desarrollo de habilidades comunicativas en grado tercero. <https://doi.org/http://repositorio.umariana.edu.co/handle/20.500.14112/28322>
- Gamarra, J., Escalante, C., Rivas, A., Apaza, F., Apaza, A., & Zamata, J. (2023). Capacidades de los sistemas educativos latinoamericanos para la aplicación de las herramientas digitales como el aula invertida. <https://doi.org/https://osf.io/preprints/q5zbx/>
- García, D. (2025). Modelo teórico orientado a la consolidación de una cultura para la paz mediante la educación artística en zonas rurales. Tesis doctorales. <https://doi.org/http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/2162>
- Maldonado, P. I., Vizcaíno, Z. P., Ramón, G. S., Astudillo, A. N., & Allaica, C. (2025). Métodos mixtos: integración de datos cuantitativos y cualitativos. *Revista Multidisciplinaria Sinergia Académica*, 8(6), 1039-1061. <https://doi.org/https://doi.org/10.51736/sa751>
- Meneces, P., & Banguero, D. (2024). *Gamificación en el aula: una estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del grado Noveno de la Institución Educativa Toribío-Cauca. Fundación Universitaria Los Libertadores.*
- Núñez, C. M., & Cattaneo, C. C. (2022). Una estrategia teatral para la docencia: estudio de la experiencia pedagógica teatral llevada a cabo con estudiantes de 4° básico del Colegio Integral Alazor de Peñaflor (Doctoral dissertation, Universidad Academia de Humanismo Cristiano). <https://doi.org/https://bibliotecadigital.academia.cl/items/916a5137-a02d-407c-b8eb-1b49449f7d00>
- Orquera, L. C. (2025). Guía didáctica basada en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular literatura en cuarto grado de educación general básica. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/29891>
- Pisabarro, M. A. (2025). Uso de juegos serios en el aula. Una propuesta de gamificación diferente. <https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75491>

- Rodríguez, G. E. (2024). Las artes como medio de transformación social y educativo. Experiencias en museos de arte contemporáneo vinculadas con la educación formal en Secundaria. <https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/handle/10324/70659>
- Vizcaíno, Z. P., Cedeño, C. R., & Maldonado, P. I. (2023). *Metodología de la investigación científica: guía práctica*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar Julio-Agosto, 2023, Volumen 7, Número 4.: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Zamar, M. (2024). Arte y aprendizaje: estrategias para la educación artística en primaria (Vol. 179). . *Universidad Almería*. <https://doi.org/https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=y043EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=En+el+%C3%A1mbito+escolar+concreto,+se+observa+que+los+estudiantes+suelen+mostrar+bajos+niveles+de+motivaci%C3%B3n+y+participaci%C3%B3n+en+las+actividades+de+Educaci%C3%B3n+Art%C3%A>