UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Pedagogía de las Artes y Humanidades

El *edutainment* como estrategia ludificada para el aprendizaje de Educación Cultural y Artística con estudiantes de sub nivel medio.

Autora:

Aucancela Calderón Keyla Priscila

Autora:

Guaman Cabrera Belen Katerine

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Educación, diversidad cultural, artes e interculturalidad

Autora:
Aucancela Calderón Keyla Priscila

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autora:
Guaman Cabrera Belen Katerine

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Docente Tutor	Rosa Amelia Poveda Núñez.
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0003-9053-4814

Docente Cotutor	Paul Fernando Romero Espinoza.
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0003-0376-7960

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Queremos empezar gradeciendo a nuestra tutora, la distinguida magister Amelia Poveda, por su invaluable guía y apoyo durante el desarrollo de esta tesis, pese a las dificultades a permanecido acompañándonos para mejorar en conjunto a su sabiduría. Su experiencia, dedicatoria y pasión por la investigación han sido una fuente de inspiración constante para nosotras, Belén y Keyla. Su capacidad para motivarnos y orientarnos ha sido fundamental en este proceso, gracias estar presente en toda ocasión, brindarnos su ayuda, creer en nosotras y apoyarnos para llegar a nuestras metas.

Tenemos mucho agradecimiento hacia Dios, por brindarnos la sabiduría, la fortaleza y la perseverancia que hemos forjado a lo largo de este camino. Su guía y protección han sido nuestra roca y nuestra esperanza en momentos de desafío para mantenernos fuertes y no permitir que ninguna adversidad nos detenga. También, agradecemos a nuestros seres queridos, por su apoyo incondicional y por creer en nosotras cuando hemos tenido bajones evitando que nos rindamos. Su amor y aliento han sido nuestra motivación de ser mejor cada día, porque ante cualquier tormenta encontraremos la luz.

Por último, este logro es el resultado de un esfuerzo conjunto, y estamos agradecidas por la oportunidad de haber compartido está experiencia con todos ustedes, de haber logrado trabajar una última vez juntas, forjando nuestra amistad y aprecio, todos estos años de estudio, agradecidas por coincidir y hacer de esta aventura un recuerdo inolvidable.

Dedicatorias

Yo, Keyla Aucancela dedicó este trabajo a:

Mis abuelos, que son mis padres, quienes me criaron desde mis primeras lágrimas y sonrisas, en madrugadas, frío y lluvia, entre alegrías y emociones que solo un ser humano siente, ellos, siendo el pilar de mi existencia. Mi madre, que emprendió un camino difícil lejos de mí, pero que nunca dejó de darme el amor y el apoyo incondicional que solo una madre puede ofrecer, aún a miles de kilómetros. A mi padrastro, que, con sus palabras, motivación, apoyo y consejos, me impulsó a seguir adelante en los momentos más duros. Dios me permitió vivir, y ustedes me ayudan a sobrevivir. No pedí ayuda en voz alta, pero alguien supo salvarme. Como en “Save Me” de BTS, su amor fue la fuerza que me sostuvo cuando más lo necesitaba.

Yo, Belén Guamán dedicó este trabajo:

A mis queridos padres, quienes son los pilares fundamentales en mi vida, les dedico este logro con todo mi corazón. Por su apoyo incondicional, consejos sabios y amor constante que han sido la base sobre que he construido mis sueños y metas. A través de las adversidades, han estado para sostenerme, guiarme y alentarme a seguir adelante, me han enseñado a seguir adelante manteniendo mis valores y principios. Son mi ejemplo que seguir, mi inspiración y mi razón de ser mejor cada día, para ser el apoyo de cada uno a lo largo de la vida.

Este logro no es solo mío, es de todos los que han aportado un granito de arena para hacerlo posible. Por ello he de mencionar a mi mayor orgullo y compañera de vida, mi hermosa hija, mi maestra en la maternidad. Su presencia me ha enseñado a ser mejor cada día, a encontrar la fuerza en la debilidad y a amar sin condiciones. Ella es mi pilar, mi motivación y mi razón de ser.

Quiero ser para ella su ejemplo a seguir, su pilar, su guía y su apoyo en el camino hacia un futuro próspero y lleno de alegría. Que Dios nos bendiga con salud, amor y felicidad, y que siempre podamos encontrar la fuerza para superar cualquier obstáculo que se nos presente.

RESUMEN

La presente investigación, se basa en un eje problemático que incide en el aprendizaje de los niños. Razón la cual se aplica el *edutainment* como una estrategia que pueda ludificar el conocimiento para cada niño, en este caso del subnivel medio. Su inicio, desde que se logró la atención de los estudiantes para su observación de su propio desarrollo y adquieran sus propias búsquedas.

En este caso, la investigación se basó en aplicar y evaluar la efectividad de la (educación entretenida) dado que, los niños aprenden de mejor manera cuando se divierten o cuando se entretienen. Por ello, se menciona que es una investigación cualitativa que utiliza la observación como una técnica y junto a ello, los instrumentos que se presentarán. Esto destacó la incidencia que tiene el *edutainment* en la educación. De esta manera narra las actividades Creando así, actividades que dieron forma y mejor respuesta al proyecto que se planteó y se ejecutó en espacios áulicos de la sierra ecuatoriana.

PALABRAS CLAVES: Aprendizaje, Edutainment, Ludificar, Subnivel medio.

ABSTRACT

This research is based on a problematic axis affecting children's learning. For this reason, edutainment is applied as a strategy that can gamify knowledge for each child, in this case of the middle sublevel. Its beginning, since the attention of the students was achieved for their observation on their own development and acquire their own searches.

In this case, the research was based on applying evaluating the effectiveness of (entertaining education), since children learn better when they have fun or when they are entertained. Therefore, it is mentioned that it is qualitative research that uses observation as a technique and along with it, the instruments that will be presented. This highlighted the impact that (entertaining education) has on education. In this way, he narrates the activities that gave shape and better response to the project that was proposed and executed in classroom spaces of the Ecuadorian highlands.

KEYWORDS: Learning, Edutainment, Gamify, Medium sublevel

ÍNDICE

Tabla de contenido

Introducción 12
Descripción del contexto del problema. 13
Situación Problema 14
Pregunta de Investigación. 14
Antecedentes. 14
Justificación 17
Objetivos 18
General 18
Específicos 18
Marco Teórico. 19
1. El edutainment: Un enfoque educativo innovador 19
1.1 Beneficios del edutainment 20
1.2. El estímulo de la edutainment en la formación intelectual 24
1.3 La influencia del edutainmet en el desenvolvimiento motriz 26
1.4 Apoyo Emocional e Integral mediante la Edutainment 28
1.5 Desarrollo Metacognitivo en la Educación 30
2. Categorías de juegos ludificados 34
2.1 Juegos Analógicos 34
2.2 Juegos de estrategia 35
2.3 Juegos de rol 37
2.4 Juegos de aventura 40
2.5 Juegos de simulación 41
3. El juego en la educación 42
3.1 ¿Qué son los serious games? 43
3.2 Mas allá del entretenimiento 44
3.3 Nuevas formas de aprendizaje 45
Marco Metodológico 46
1. Metodología 46
2. Enfoque 48

3. Diseño 48
4. Paradigma 49
5. Técnicas 50
6. Herramientas de Investigación 51
6.1 Corte Transversal. 51
6.2 Indicadores 52
7. Instrumentos para la recolección de información 53
Instrumentos 53
7. 1 Lista de Cotejo 53
7.2 Escala de Estimación 54
7.3 Escala de Valoración 54
8. Sujetos de Estudio 55
9. Diamante Curricular. 55
Propuesta Educativa Artística 56
JUEGO LUDUS ART 56
Objetivo: 56
Destreza: 56
Índice de logros: 57
Introducción: 57
Enfoque de la Edutainment 57
Marco Teórico 58
Actividades Por Desarrollar 60
Análisis de Resultados 63
Discusión de hallazgos. 67
Conclusiones. 69
Recomendaciones. 70
Referencias bibliográficas. 71
Anexos. 76

Contenido de Ilustraciones.

Ilustración 1 21
Ilustración 2 23

Ilustración 3. 25
Ilustración 4. 27
Ilustración 5. 29
Ilustración 6. 31
Ilustración 7. 33
Ilustración 8. 36
Ilustración 9. 44
Ilustración 10. **¡Error! Marcador no definido.**
Ilustración 11. 47
Ilustración 12. 52
Ilustración 13. 55
Ilustración 14. 56
Ilustración 15. 60
Ilustración 16. 61
Ilustración 17. 61
Ilustración 18. 62
Ilustración 19. 62
Ilustración 20. 63
Ilustración 21. 87
Ilustración 22. 88
Ilustración 23. 89
Ilustración 24. 90
Ilustración 25. 91
Ilustración 26. 92

Contenido de Tablas.

Tabla 1. 38
Tabla 2. 40
Tabla 3. 41
Tabla 4. 53
Tabla 5. 54
Tabla 6. 55
Tabla 7. 65
Tabla 8. 76
Tabla 9. 79
Tabla 10. 80
Tabla 11. 82
Tabla 12. 83
Tabla 13. 84
Tabla 14. 85

Tabla 15..... 86

Introducción

En la educación escolar, el uso constante de la gamificación no se visualiza tanto para realizar tareas, proyectos o si se formulan inquietudes con respecto a la estrategia de aprendizaje. Para introducir este tema es necesario tener en cuenta que se enmarca en el proyecto sobre la adquisición de conocimientos a través de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades. En primer lugar, se realizó una investigación mediante la observación participante, por lo que se presentó un eje problemático, el cual se volvió habitual de la práctica preprofesional.

Los estudiantes, al prestar atención a la clase, no lo logran, más bien, se enfocan en el uso de materiales cotidianos que se encuentran a su disposición; en este caso, el lápiz, borrador, para distraerse del salón de clases y del tema que se presente. Razón la cual se crea este proyecto, para descubrir la raíz y cómo invertir el tiempo que los estudiantes pasan en clases jugando con recursos cotidianos. Los juegos posibilitan habilidades cognitivas de manera que también se distraen, pero en un salón de clases, se debe tener presente el proceso aprendizaje es diferente en cada persona, pero el juego es para todos, no hay diferencias solo momentos llenos de aprendizaje y diversión.

Es así, que se investigó el uso que le dan los estudiantes a los materiales (cotidianos dentro del salón de clases). En el desarrollo del estudio se dialoga, como unidad de análisis, al año perteneciente a educación media. La herramienta artística que se utiliza es la implementación física, influenciado de estrategias ludificada en la implementación del juego educativo “Ludus Art” (Arte Lúdico,). Por aquella circunstancia se utilizó un enfoque de investigación, ya que, se describió mediante una escala de estimación, un bajo porcentaje en el uso de juegos en relación con las clases para la comprensión y concentración de la asignatura.

Como propósito fundamental de la investigación se requirió la atención de los estudiantes en las clases de ECA, mediante la *educación*. Es decir, que el juego y la

participación es el mayor medio en el cual se obtiene la atención del humano para reforzar sus conocimientos. Dado que, alcanzan una mejor interacción social, emocional e intelectual. Como también, el desarrollo de habilidades en el aula de clases para que, sea de manera epistemológica el concentrarse en el aprendizaje que se imparte en clases y no únicamente a ser memorizado.

Descripción del contexto del problema.

Se visualizó el contexto educativo de acuerdo con la zona 3 de educación, razón por la cual se presenció el uso constante de recursos cotidianos que manejan o llevan consigo los estudiantes en el salón de clases. Por ello, en el desarrollo de sus talleres o tareas asignadas en el área de ECA, se manifiesta la siguiente situación: se empieza a elaborar material para distraerse, de acuerdo con los recursos que obtienen de pedir a los demás compañeros.

Este tipo de conducta, aunque discreta, tiene implicaciones negativas en el desarrollo del aprendizaje porque perjudica la atención que brindan a los temas que enseña el medio de transmisión como es el docente.

Mientras se visualizan en cómo poder realizar las actividades, el uso conjunto de los útiles se vuelven en distractores y que se aumenta en ciertos casos, porque los alumnos lo utilizan para no prestar atención en las horas clase. Sin embargo, se observa que están en el aula de clases, pero sin entender la información que se expone.

Se corrobora el vínculo que existe de los estudiantes con los elementos escolares a su alcance en las horas de clases. Para profundizar la causa del problema se creó instrumentos de investigación como; (diarios de campo, rúbrica de estimación, tabla de cotejo y una escala valorativa) los cuales, está hecho por el dúo pedagógico, donde se receptó respuestas cualitativas beneficiosas para nuestra investigación.

Para, con certeza exponer el uso constante de materiales de manera que la información sea verídica. Razón la cual, se partió de indicadores como: (siempre, casi siempre, nunca, casi nunca) con una ronda de preguntas que abarcan (la relación con recursos cotidianos, el uso que le dan, que son ludificadas o si han intentado aprender de acuerdo con la enseñanza a través de la educación entretenida). Además, se indaga si realizan juegos educativos y sobre su conocimiento alrededor del tema del *edutainment.*

Situación Problema

El problema previsto se denominó de la siguiente manera: la poca diversificación ludificada de los medios o recursos cotidianos escolares, en relación con la educación en el área de educación cultural y artística con la educación media. En este grupo, alrededor de los 10 y 11 años, los estudiantes ya disponen de una cartuchera o bolso de materiales que siempre llevan consigo a clases. Durante el desarrollo de esta, los estudiantes no sólo tenían el material de trabajo; sino, también utilizaron los útiles de sus otros compañeros como distractores hasta finalizar la hora, obviando los temas explicados como los deberes asignados.

Al dedicar su atención al juego no educativo el estudiante deja de involucrarse activamente en la clase omite tomar apuntes y pierde información relevante. Con el paso del tiempo, esta desconexión con el contenido impartido repercute en un bajo desempeño académico y no llegan a desarrollar habilidades cognitivas ni potenciar sus destrezas para resolver diferentes problemas que se presenten en la praxis de sus diversas actividades académicas.

Pregunta de Investigación.

¿Cómo incide el *edutainment como estrategia ludificada* en el aprendizaje con estudiantes del subnivel medio en el área de Educación Cultural y Artística?

Antecedentes.

A través de las investigaciones previas, se define que la educación es un paso muy importante para potenciar habilidades y destrezas de cada niño, en el ámbito educativo del estudiante. No obstante, se visualiza que en el proceso educativo es muy fundamental el jugar para divertirse y para despejar la mente. Adicional a esto, en diferentes portales de investigación (scielo*, dinaelt, scoup, google socolar*) se ven interpretados, la propuesta de intervenir en la educación a base de la diversión o del entretenimiento. Describe el juego y la persona que está detrás de su creación, direccionan el aprendizaje el sociólogo Roger Caillois (1961):

> Desde Colombia, en la Universidad de la Sabana, se proyecta un artículo que tiene como objetivo los juegos. Actividades que puedan, desde la edad temprana de los niños, acompañar en su proceso de estimulación de la metacognición. Así, se presentan diversos requerimientos importantes para desarrollar con éxito el procedimiento.

Inicialmente se comienza con: mostrar lo real, lo visible y entendible al ojo humano. Requerir las reglas o normativas de cada situación para entender el entorno. Respetar lo autorizado desde la dirección del creador. Y que se adapten al ambiente en el cual se presentan.

También se menciona la relación y diferencia de lo que podría asimilarse. En este caso, se tiene a los: juegos normales, juegos serios y la gamificación. Cada uno con su distinto punto de vista o una nueva mirada. Por ejemplo, en la universidad UNAE, en el centro de idiomas, perteneciente a los cursos de inglés, se observa el uso constante de los juegos en las clases como mediador de conocimientos o como dinámica principal para iniciar la clase. En cada salón que se presenció (cuando se registró materias requeridas para la malla curricular de nuestra carrera de profesión) se utilizó las dinámicas lúdicas como juegos interactivos para entretener y transmitir el aprendizaje.

Trata de una situación, la cual tiene un procedimiento reglado con leyes, normativas que por ende deben tener un objetivo o meta que se pueda lograr. Ya que, mientras se describa o mencione la palabra *paideia o play*, nuevamente nos direcciona a lo lúdico a algo efímero pero razonable a la hora de transmitir los conocimientos. Lo cual debería decirse como un instinto lúdico de recrearse y expresarse libremente. (Navarro-Patón et al., 1d. C.). En el análisis de las competencias que se espera obtener, tanto para estudiantes como para maestros o directivos, se incluye el uso o apoyo de didácticas o diversificación ludificada, innovadora para captar la atención de los estudiantes.

Como se puede notar, la motivación intrínseca es fundamental para implicar a los estudiantes y lograr un aprendizaje significativo. (Navarro-Patón et al., 1d. C.). Sin embargo, se espera que desarrollen habilidades cognitivas, sociales, comunicacionales etc. Sin dejar de lado, que se establezcan en el contexto de la educación, lo que son; competencias, las cuales son estructuradas en niveles, guiando como; "referénciales de competencias" Romero, M (2012). Es decir, se realizan en el desarrollo de los grupos de adquisición de conocimientos, determinando lo que se quiere lograr, evaluando el proceso, pero, sobre todo, experimentando resultados, explicaciones y críticas reflexivas.

Siguiendo así, la investigación desde la mirada de la e*dutainment*, por que conlleva tener su espacio primordial en el desarrollo de la educación en competencias. Más bien, mantienen al público informado de acuerdo con las nuevas necesidades que se presenten. Además de, conllevar un conjunto de competencias acerca de cómo usar, de forma eficaz, la gamificación al gestionar, evaluar, producir información para la edutainment y los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje.

Se podría refutar, que, desde hace mucho tiempo, el juego ha sido una forma de educación e instrucción dentro de las escuelas como en la vida, a veces como ejercicio básico para entender parte de ese adiestramiento social de las diferentes culturas. Sin reflexionar en

las complejas actividades sobre los juegos en las sociedades, se definirá como una actividad voluntaria, fundamentalmente social, para promover la relación con otros y en la que se aprenden pautas de comportamiento, equidad y valores prácticos para la mejora de la comunicación.

Justificación

La presente investigación está direccionada al estudio de los desafíos escolares debido a los recientes cambios en la educación y las estrategias didácticas como lúdicas. Por ello, se manifiestan variaciones de acuerdo con el enlace que existe con el juego además de direccionarse por un enfoque que optimice el comportamiento y la atención de los estudiantes. Razón la cual, se observó el uso de los materiales de su cartuchera como distractores y no como medios para adquirir el aprendizaje deseado.

Este trabajo permitirá mostrar qué tipo de modificaciones se ha desarrollado con el uso del *edutainment* mediante las clases con la ayuda de las ludificaciones para que los estudiantes pasen de estar utilizando recursos cotidianos (que tienen por el hecho de que sean materiales escolares), para adaptarse a las nuevas formas de adquisición de conocimientos. Ya que, con el paso del tiempo, la desconexión que se observó con el contenido transmitido repercute en un bajo desempeño académico y no llegan a desarrollar habilidades cognitivas ni potenciar sus destrezas para resolver diferentes problemas que se presenten en la praxis de sus diversas actividades académicas.

Sin cambiar los conocimientos teóricos sobre la educación y con dirección a un aprendizaje práctico, entretenido y divertido. Además, se ofrece una mirada integral sobre el uso de la estrategia ludificada. Buscando mejorar las clases, de manera que, puedan reforzar conocimientos, mediante el uso de juegos entretenidos que ayuden a buscar y obtener la atención del estudiante ciertamente con la ayuda de los juegos. Para ello se debe comprender

que la “ludificación” es una herramienta fundamental en la educación, sirven para enseñar contenidos y reforzar habilidades.

Razón la cual se implementa el *edutainment,* mediante el uso de la ludificación para entretener, transmitir el conocimiento a los estudiantes desde el área de Educación Cultural y Artística (ECA). Con relación a la implementación del juego educativo “Ludus Art”, el cual, empieza en el descubrimiento de la absorción de conocimientos desde la rama del Arte Visual. Para que el conocimiento no tenga limitaciones, que aprendan con apropiaciones significativas al juego, tanto a nivel físico como digital. Siendo más específicos, que sean del alcance de su propia mano para invertir su tiempo en el desarrollo adecuado del uso de materiales como formas de descubrir en que pueden poner su atención para que pasen a ser instrumentos mediadores de aprendizaje.

Objetivos

General

Aplicar el *edutainment* como estrategia ludificada en la enseñanza de Educación Cultural y Artística con estudiantes del subnivel medio, para favorecer la participación, motivación, interacción y expresión.

Específicos

1) Determinar el concepto *edutainment* y su influencia motivacional e interactiva de los estudiantes de subnivel medio en la asignatura de Educación Cultural y Artística

2) Implementar el edutainment mediante la estrategia ludificada para fomentar la participación, interacción y expresión de la asignatura de Educación Cultural y Artística

3) Analizar la efectividad de la *edutainment* como estrategia ludificada en la participación, motivación, interacción y expresión de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística

Marco Teórico.

1. El *edutainment*: Un enfoque educativo innovador

El *edutainment*, un término que combina el entretenimiento y la educación en un tiempo sincronizado, dónde se utilizan elementos didácticos; y en varios casos, como herramientas. Se refiere a un enfoque educativo que busca hacer el aprendizaje más atractivo y divertido. El escritor Okan (2003) dice que “el *edutainment* se basa en la idea de que el aprendizaje puede ser divertido y motivador si se presenta de manera lúdica e interactiva” (p. 256), es decir, se enfoca en otorgar un medio de aprendizaje que sea agradable e inspirador, permitiendo que los individuos logren aprender de manera actica y participativa. También, como referencia se considera al autor Jerome Bruner (1960) que nos redacta lo siguiente, “el aprendizaje significativo, que se contrapone al aprendizaje mecanizado, promueve la comprensión en lugar de la mera memorización al conectar la nueva información con el conocimiento previo” (p. 4); es decir, cada clase se estructura una dinámica nueva, con el fin de que el estudiante se involucre más con el contenido sin la necesidad de la memorización, dado a que el aprendizaje práctico influye más en la retención de conocimientos.

Mediante la *edutainment* “se busca un aprendizaje significativo, el cual se define como la relación que existe entre los conocimientos y experiencias previas del estudiante y los nuevos conocimientos” (Ausubel, 1980). Por lo cuál, el alumno trabaja a partir de sus conocimientos adquiriendo a lo largo de su desarrollo, la construcción del conocimiento mediante el aprendizaje metacognitivo y no a partir de la memorización de punto a punto sin una comprensión clara ni concreta, evitando la retención de conocimiento, frustrando su desenvolvimiento en la clase y trabajos a elaborar.

Para lograr el enfoque edutainment, es fundamental guiar a los alumnos con conceptos significativos no con órdenes, permitiéndoles comprender y estar concentrados en la clase. De lo contrario, se mantendría un aprendizaje secuencial y estructurado, sin un estímulo para su reflexión, obviando la diversidad de las actividades, evitando un ambiente adecuado para el aprendizaje a través del juego. La edutainment busca que esas diferencias no sean un obstáculo sino un nuevo nivel de diversión, tranquilidad y un aprendizaje reflexivo, donde cada habilidad es una fortaleza, obteniendo puntos extras. La meta es una autonomía personal, empeño en el aprendizaje y valoración entre compañeros y del medio que le sea funcional para comprender el arte y su influencia en el desarrollo personal e integral.

El mismo ha ganado popularidad en los últimos años, ya que se ha demostrado que se ha demostrado su efectividad en el aumento de motivación y el interés de los estudiantes en su aprendizaje. La edutainment influye en la educación de varias maneras. En primer lugar, aumenta la motivación de los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo y divertido. Según Gee (2003) “Cuando los estudiantes se divierten aprendiendo, están más dispuestos a participar y a involucrarse en el proceso de aprendizaje” (p. 15). Así, fomentando la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades como la creatividad, para que puedan involucrarse en su proceso educativo. Desde la perspectiva de Prensky (2001) “El *edutainment* también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y el trabajo en equipo” (p. 20), En lo cual, no se determina la educación como una competencia sino en un medio de relación de datos de diversas perspectivas, escuchando a todos, colaborando, sin rangos innecesarios, el objetivo es que todos ganen y ganen.

1.1 Beneficios del *edutainment*

Los beneficios que el entrenamiento educativo busca desarrollar y fortalecer son las habilidades sociales, prácticas y cognitivas de las personas. Según Kapp (2012), “La

edutainmet ofrece varios beneficios para los estudiantes, incluyendo la motivación y el interés" (p. 10). Tomando como objetivo enseñar contenidos relacionados al medio. Además, para lograr un aprendizaje efectivo, se utilizan estrategias lúdicas como tecnológicas, dependiendo del caso y material al alcance (materiales didácticos, celulares, parlante, lienzos, entre otros). Los materiales didácticos (cartulinas, globos y lienzos) donde cumplen un papel fundamental en la comprensión de contenidos, emplea recursos del medio para estimular la creatividad. En el caso de los dispositivos tecnológicos, apoyan la transmisión de información como la indagación recurrente de temas necesarios para el crecimiento intelectual a partir de juegos virtuales. Estos recursos facilitan la motivación y la atención del estudiante, así convirtiendo el entretenimiento en una experiencia significativa.

Ilustración 1**.**
La Importancia Del Material Didáctico.



Nota: Elaboración propia por Guaman Belén 2025.

El entretenimiento educativo, se puede decir que surgió con la incorporación de la televisión como herramienta de enseñanza, luego se innovó la forma de presentar los contenidos educativos mediante el cine y las películas. Con el pasar del tiempo, se ha ido adaptando al avance tecnológico. Siendo un elemento clave la creatividad en su evolución

constante, teniendo como un aliado a la IA para la comprensión de temas complejos o como guías de conocimientos. En este proceso, los videojuegos, que, aunque se consideran un medio de entretenimiento, ha logrado fusionar la educación con la recreación intelectual a través de juegos educativos, que refuercen los conocimientos a partir de diversos niveles centrados en temas específicos.

También contribuyen al refuerzo académico y al desarrollo del pensamiento crítico. Así, se logra una integración entre educación y recreación intelectual. Porque toda enseñanza es a partir de momentos significativos. Desde que somos seres gestantes los momentos de recepción de emociones son fundamentales para nuestro desenvolvimiento intelectual como personal. A lo largo del tiempo, se ha determinado que los niños, adolescentes y adultos han logrado reconocer y comprender diversos conceptos gracias a esta evolución en el entretenimiento educativo. Según Prensky (2001), “La edutainment puede ayudar a desarrollar habilidades importantes para el siglo XX” (p. 20). Este proceso ha permitido que la fusión de la educación y la tecnología favorezcan a personas de diferentes grupos etarios sin distinciones o separando sus niveles intelectuales del resto, se buscan estrategias de convivencia y equidad educativa, nadie es igual a otra persona por el hecho de ser distintos es que logran tener diversas habilidades que son el complemento de otras.

Ilustración 2.

Reconocerse su propio yo.



Nota: Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.

La combinación ha impulsado metodologías de aprendizaje, de manera interactiva y dinámica, lo que ha resultado beneficioso para su desarrollo intelectual y personal, permitiéndoles adquirir conocimientos y habilidades de manera más efectiva con resultados beneficiosos para el formador como para el estudiante. La edutainment es beneficiosa, porque puede tener un impacto significativo en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. A continuación, les presento algunos de los beneficios clave:

- **Retención de Información:** Los juegos con niveles y desafíos, contribuyen en la educación a la retención de conocimiento de manera memorable. Si un estudiante no logra pasar un nivel u obtiene un puntaje bajo, se reforzará el conocimiento mediante juegos de memoria y recreación
- **Motivación y comprensión:** La estructura de los juegos, el explorar nuevos ambientes y las instituciones claras motivan a los estudiantes a aprender. El uso de materiales y colores llamativos, relacionados con la localidad, refuerza los valores y la conexión con el entorno. Como también a poder expresar por el mismo emociones que nos distingan o queramos expresar a los de nuestro alrededor.

- **Ambiente motivador de aprendizaje**: El aula se transforma en su espacio dinámico y divertido, dónde los estudiantes puedan aprender de manera relajada y sin estrés. Se fomenta la flexibilidad en el entorno, utilizando diferentes espacios como el patio o áreas de recreación. Permitiendo su movimiento constante, porque se aprende a través de la práctica y no del silencio como del control.
- **Aprendizaje autónomo:** Cada estudiante avanza a su propio ritmo, lo que les permite tomar control de su proceso de aprendizaje y desarrollar su autonomía**.** Sin distinción o rechazo, sus habilidades son el pilar para poder desenvolverse en sociedad como emocionalmente.
- **Aprendizaje colectivo**: Los juegos grupales fomentan la amabilidad, el respeto y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo la interacción y el aprendizaje mutuo sin exclusión. Mejorando la comunicación entre individuos, dejando atrás la poca empatía que nos marca una competencia educativa, el objetivo es que todos lleguen a la meta de manera conjunta, sin dejar a nadie atrás.
- **Desarrollo de habilidades:** Los juegos educativos ayudan a desarrollar habilidades como pensamiento crítico, resolución de problemas, la imaginación y la expresión creativa, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos de la sociedad.

En resumen, se da el acuerdo con muchas metas mediante la edutainment; sin embargo, solo se debe mantener firme y motivado, claro con reglas para mantener los valores y la armonía, cada persona es distinta con potenciales distintos, pero eso no es una debilidad, es una fortaleza porque este se puede interpretar en un juego que le motivara a seguir adelante, creyendo en su potencial, validación y comprensión del entorno, el mismo trabaja con entusiasmo como aprecio a lo aprendido.

1.2. El estímulo de la *edutainment* en la formación intelectual

El juego es un componente fundamental en el proceso de aprendizaje, especialmente en la niñez. Según Vygotsky (1978), “el juego es una actividad que permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera autónoma como divertida” (p. 30). En este sentido, el juego se convierte en un estímulo poderoso para el aprendizaje, ya que permite a los niños desenvolverse de manera auténtica y sin la presión de ganar o quedarse atrás, más bien es un medio para reflejar los pros como los contras y mediante los mismo poder capacitarse en un punto para lograr avanzar sin ser evaluado por el resto de las personas.

Ilustración 3**.**

El Juego Base De La Creatividad.



Nota: Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.

El juego es prioridad, en la niñez, pese al malestar Los niños como adultos mediante el juego escapan de la rutina diaria, exploran su creatividad, aún siguen a su curiosidad para poder comprender el mundo. Cómo lo describe Bruner (1966), “el juego es una forma de aprendizaje que se produce de manera natural y espontánea, sin la necesidad de una instrucción explícita”. Es decir, jugar es una expresión natural del ser humano, dónde no tiene

instrucciones, más bien es un momento de libertad, risas, emociones los cuáles son fundamentales para desarrollar la explorar del medio, porque estamos en constante cambio y para poder comprenderlo como adaptarnos es necesario formar parte de ello, mediante la curiosidad, interviniendo y obtener respuestas que nos ayudan a tomar decisiones a partir de las experiencias, ante los procesos a seguir al futuro.

El *edutainment* puede ser incorporada como una herramienta significativa en el aprendizaje, en este podemos encontrar combinando la diversión y educación, permitiendo a los estudiantes aprender de manera motivada y autónoma, citando a Prensky (2019), “Los juegos y la educación pueden ser una combinación ganadora, donde los juegos pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido, más atractivo y efectivo” (p. 20). Es decir, es un componente fundamental el juego en el proceso de aprendizaje de los niños, fomentando el desarrollo integral y creando un entorno de aprendizaje llamativo e interesante para motivar en el salón de clases, en la interacción con las personas de nuestro medio y poder tomar decisiones acordes a nuestros intereses.

1.3 La influencia del *edutainmet* en el desenvolvimiento motriz

Los juegos que intervendrán serán de manera física como digital dado a qué mediante de los dos se desarrollara su desenvolvimiento cerebral utilizando los dos hemisferios. Según Piaget (1962), “el aprendizaje se produce a través de la interacción con el entorno” (p. 12). En el cual, los estudiantes puedan explorar y aprender estimulando todo lo proporcionado en su entorno. Así manteniendo en constante uso la motricidad gruesa y fija, no tan solo es el uso de medios tecnológicos, más bien se les una mezcla de material lúdicos y didácticos que garanticen mejoría en la adquisición de conocimiento.

Se dará mediante la intervención de juegos donde se les organizará de memoria, es decir, recordar la pieza, palabra para luego intervenir en la reconstrucción de una obra, un

diálogo o inclusive para construir un personaje y escenario. Según Montessori (1912), “El juego puede incluir actividades físicas como digitales que fomentan el desarrollo motor, como la coordinación, el equilibrio y la flexibilidad” (p. 25), también tenemos la intervención de plataformas digitales donde se podrá obtener la información, este luego se tendrá que completar un puzle y mediante el mismo lograr adquirir una recompensa o incluso en un mapa ellos con adivinanzas reconocer los demás pedazos faltantes para poder obtener el pin del juego, al llegar al punto de tener todo completos e les registra una nota previa en conjunto a la recompensa por seguir las instrucciones al tiempo e instrucciones indicadas.

Ilustración 4**.**

Desarrollo Con Arcilla.



Nota*:* Elaboración propia por Aucancela Keyla, 2025.

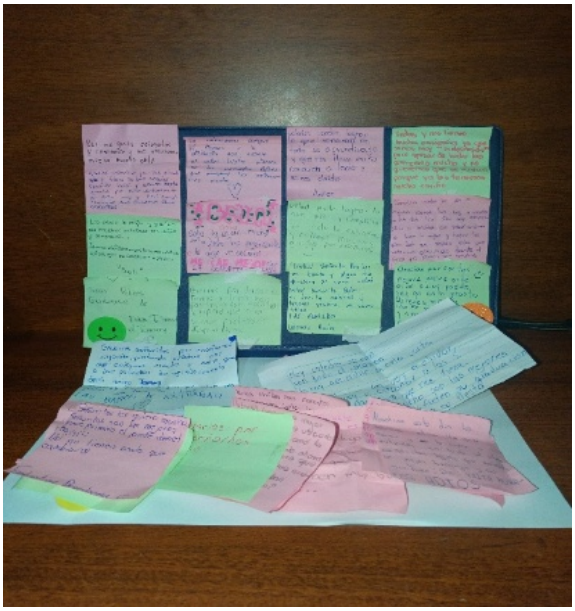
Ante lo comprendido Gardner (1983), explica que “la inteligencia es multifacética y se puede desarrollar a través de diferentes tipos de actividades y experiencias” (p. 15). Destacando la importancia de desarrollar y reconocer diferentes tipos de inteligencias a través de actividades y experiencias variadas, enfatizando el aprendizaje y desarrollo del niño. También forma parte de la relajación, obviando el estrés que muchas de las veces se obtienen

al presentarse una clase nueva, así el niño cegándose en la incomprensión para luego perderse en el tema aprendido, atrasando su aprendizaje, por lo cual, al tener opciones de aprendizaje donde se divierta, su cerebro no lo procesara como un riesgo.

1.4 Apoyo Emocional e Integral mediante la *Edutainment*

El *edutainment* se presenta como una herramienta valiosa para fomentar el apoyo emocional e integral en los estudiantes. Según Goleman (1995), “la inteligencia emocional es fundamental para el éxito académico y personal” (p. 34). Dónde la *edutainment* puede ser un medio efectivo para desarrollarla. Se les infundirá una metodología que tiene un desarrollo emocional mediante la incorporación de la validez propia, esto se logrará a través de juegos donde ellos mismos reconocen sus falencias, las mejorarán, practicarán e incluso se dará un momento reflexivo porque cada juego consta de una historia, está historia será propia así hablando de su experiencia, metas y como fue el construir cada nivel a partir de un progreso autónomo, para que el personaje sea a partir de un bonus acerca de vivencias propias. Al incorporar juegos actividades que promueven la autoconciencia, la autorregulación y la empatía, habilidades importantes para su bienestar y su éxito.

Ilustración 5
Notas Sobre Lo Que Es La Edutainment.



***Nota**: Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.*

También se dará un trabajo colaborativo, es otro aspecto importante de la metodología propuesta. Según Vygotsky (1978), “El aprendizaje se produce a través de la interacción social, y la colaboración puede ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo emocional” (p. 56). Mediante el cual se tomará en consideración las emociones del resto de compañeros, se busca también fomentar el trabajo en equipo sin inmiscuir a ninguna persona, más bien se busca que todos sean un apoyo y nadie quedé atrás. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales importantes, como la comunicación, la resolución de conflictos y la empatía.

Por ello es necesario construir un premio general para incentivar al trabajo por parte de todos los alumnos. Según Deci y Ryan (2000), “la motivación intrínseca es fundamental para el aprendizaje, el desarrollo y la creación de un entorno de aprendizaje que promueva la autonomía, la competencia y la relación puede ser un medio efectivo para fomentarla” (p.231). Al proporcionar un entorno de aprendizaje reflexivo, permite dejar de menospreciar al resto por

no tener el mismo alcance o comprensión con el resto de los compañeros. Más bien se promueve la equidad y la relación entre individuos, para obtener un objetivo en común, ejerciendo valores y metas.

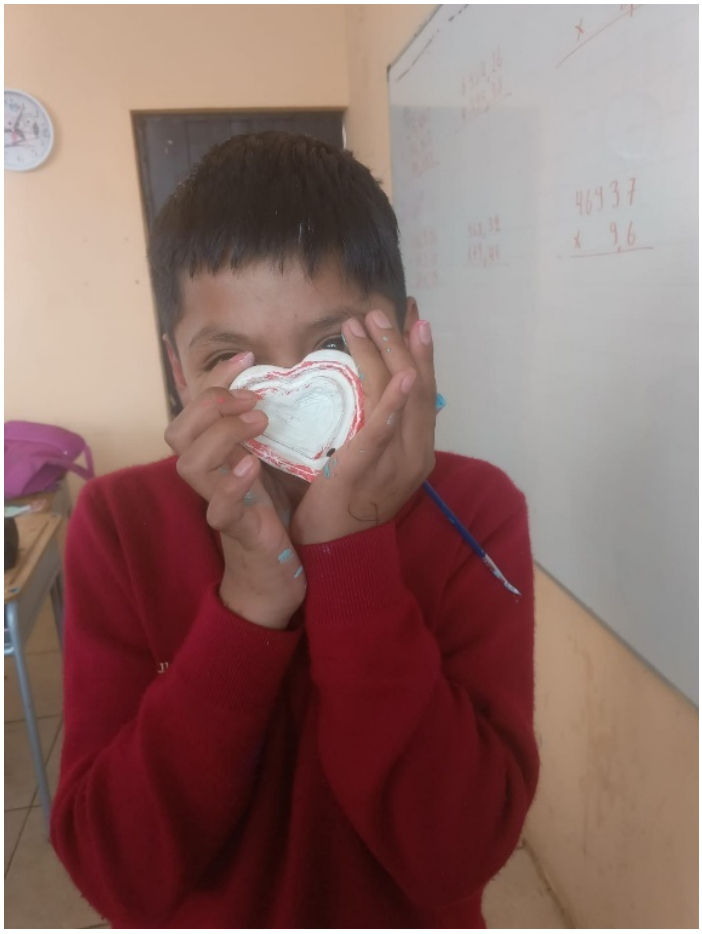
1.5 Desarrollo Metacognitivo en la Educación

Tanto los videojuegos como la educación requieren de la concentración y habilidad para el desarrollo metacognitivo, cada jugador debe esforzarse para sobresalir en los niveles asignados que ayuda al proceso de la autorreflexión, identificar errores, a reconocer los errores, practicar en los aprendizajes que no alcancen un nivel adecuado. Según Flavell (1979), la metacognición se refiere a “la conciencia y el control que un individuo tiene sobre sus propios procesos cognitivos” (p. 906). En este sentido, los juegos y la educación pueden ser diseñados para promover la metacognición, ya que requieren de la concentración y habilidades reflexivas sobre el propio proceso de aprendizaje.

Cada jugador debe esforzarse para sobresalir en los niveles asignados, lo que les ayuda al proceso de autorreflexión y a identificar errores (Gee, 2003, p.15). Es decir, al reconocer nuestros errores, practicarlos, se logrará alcanzar un nivel adecuado. Al transformar estos conocimientos los estudiantes pueden afinar sus habilidades metacognitivas y desarrollar una mayor conciencia sobre su propio ritmo de aprendizaje. Para obtener no tan solo un premio físico sino mental, para valorar todo el esfuerzo que involucro cada actividad para ser mejor y crecer a partir de la valoración propia para inmutar competencias frías que desafían los valores y compañerismo.

Ilustración 6

Concentración De Cada Estudiante.



***Nota**:* Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.

Así se juega con imágenes también, según el tema, como lo es el caso del decolare, que permite construir una obra a partir de la unión y organización para crear una obra a partir de conocimiento propios, Donde el uso de imágenes y juegos de rompecabezas puede ser una forma efectiva de promover la metacognición, ya que permite a los estudiantes construir y organizar conocimientos a partir de sus propias experiencias (Papert, 1980, p. 23). A partir de experiencias, este luego puede ser transformado a un juego de rompecabezas para que se afine cada una de las clases previamente vistas.

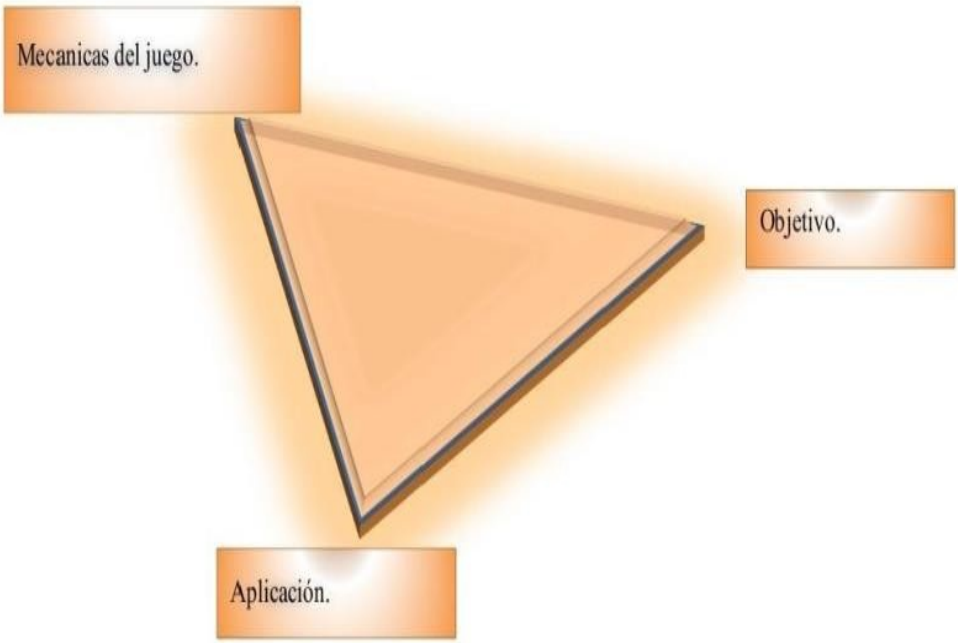
2. **Concepción de la gamificación o ludificación**

De acuerdo con Dixon Khaled, & Nacke (2011), la definen como “El uso de elementos de diseño de juegos en contextos distintos del juego”. La gamificación dicha así, pues es el uso de elementos externos que no estén familiarizados a los habituales para poner énfasis en su adquisición del aprendizaje. Aquello, invita a motivar la acción de querer participar sin que estén obligados por notas, sino más bien por el querer hacer y demostrar que si se puede desarrollar destrezas o indicadores que se pueden marcar dentro de la presencia de la clase, en este caso una clase lúdica. Situándonos en el significado de la gamificación la palabra gami inicia así, pues tiene la definición de game, juego que debe ser en muchos aspectos justo para poder desarrollar de principio a fin con pautas o normativas que se establezcan de acuerdo al tema a tratar.

Y lo que resta de sílabas dentro de la palabra mencionada, la edificación, señalada así de (ificación), es la manera de ver una progresión de las acciones que se van desempeñando a lo largo del trabajo o recorrido de pasos dentro del juego que se tenga en mente. En resumidas cuentas, es o se trata de un proceso que está en relación con el entretenimiento de masas (mentes) que dan como resultado el poder jugar construyendo desde bases simples su pensamiento crítico y social sobre los temas explicados en cada juego que puedan participar los sujetos en el entorno indicado. La gamificación, actúa como mediador (casi con similitud a la edutainment) del aprendizaje si se habla del ámbito educativo. Aquella, resulta en la utilización de diferentes elementos que tienen relación con los diversos juegos que existen, ya que así, puede llamar la atención del participante para que se persuada mediante el juego y que se vaya adquiriendo los conocimientos básicos que son importantes en el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas del conocimiento. Es el motor de motivación para la participación de los estudiantes.

Ilustración 7**.**

Como Funcionan Las Mecánicas.



Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, 2025.

Iniciando con las mecánicas del juego, estas hablan de poder implementar un sistema de récord para potenciar competencias que puedan salir del juego que se establece. Pueden ser competencias por niveles o subniveles que se desglosan de un tema en específico. De acuerdo con el proyecto se plantea el uso de la cuenta progresiva del 1 hasta el 10 para que, el curso entero pueda estar en silencio mientras se da consignas sobre qué tienen que hacer durante la hora clase. Se utiliza el sistema de que deben acumular un total de 21 puntos sobre las siete semanas que se está en la unidad educativa. Cómo hablar de una recompensa con niveles que deben completar con la realización de las diferentes dinámicas que se presentan ante la clase y las normativas que se presentan para conllevar la sociabilidad entre estudiantes con docentes.

El objetivo primordial dentro del espacio del juego es aplicar y tratar de que cada sujeto participante pueda tener la motivación para cumplir con responsabilidad la actividad designada.

En este caso, dentro de la propuesta de aplicación de la edutainment, se menciona el uso de una recompensa para llamar la atención de cada sujeto participante. Siendo el objetivo el querer ganar, pero de acuerdo con el compromiso de cumplir lo que se pide o se da en las normativas que se brinda antes de iniciar dirigiendo de acuerdo con el tema, en donde adquieran los aprendizajes deseados de acuerdo con la planificación preestablecida antes de poner en práctica las clases.

2. Categorías de juegos ludificados

Necesariamente se debe incluir que existen diversos juegos que se prestan para la adquisición de conocimientos porque es cotidiano de visualizar que cada adolescente, niño pasa su tiempo libre en entretener la mente mediante la diversión que se le ofrece mediante los juegos, porque es un motor de fuerza radical que mientras se realiza en el día en cosas o situaciones agotadas se prevé el uso de un tiempo de descanso en el cual se manifieste los juegos. Sin embargo, aquellos son pensados para que puedan desarrollar destrezas denominadas como competencias en las cuales se logra habilidades para ganar un premio o bien un reconocimiento el cual se basa en puntos que se vaya acumulando o respuestas rápidas que puedan alcanzar.

2.1 Juegos Analógicos

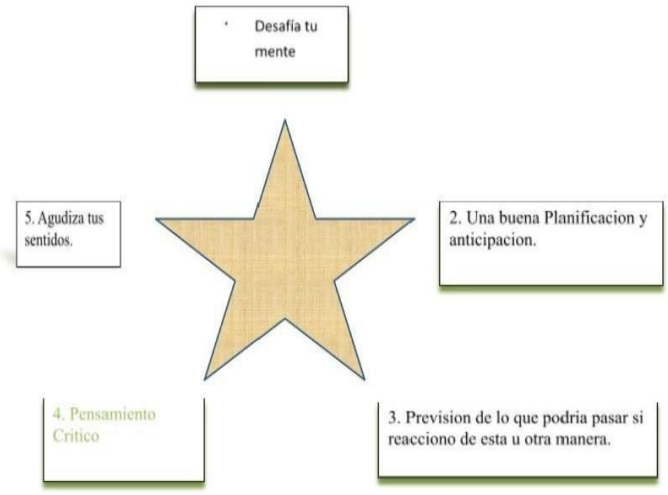
Creados a partir del desarrollo cognitivo de la situación, los analógicos son juegos físicos que potencian el movimiento corporal tales como los pasatiempos de mesa ya que allí se juega al ingenio de los temas que se presten a ser resueltos. Además de los juegos tradicionales que retoman importancia desde el pasado y que se presentan en las comunidades rurales sin embargo no se quiere dejar de lado la innovación tecnológica en la praxis de esta categoría, más bien mezclar lo tradicional con lo cotidiano. Como menciona Huizinga (1955, p. 13) un juego analógico es “una acción libre, ejecutada ‘como sí' y situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador,

sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno". Es decir, se habla de diversión analógica en los que se afronta individual o grupalmente un reto de forma pacífica y en los que se ofrece una metáfora real de la práctica académica en un entorno didáctico, analógico y persuasivo, de tal manera que pueda convencer a los estudiantes de la unidad o contexto educativos a direccionarse ante los ambientes analógicos.

2.2 Juegos de estrategia

En las experiencias educativas comunes es necesario el uso de estrategias que puedan ganar tiempo en realizar los distintos tipos de acciones, es aquí en donde se incluyen los juegos de estrategia. "En la implementación de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje el docente debe actuar como un guía y facilitador de la experiencia lúdica, promoviendo la participación de los estudiantes. También es esencial que proporcione retroalimentación y evaluación adecuada para asegurar el éxito de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje ". (Garcés, 1980 citado de Samphier, 2019). Como paso inicial de este, se debe analizar al oponente y el tema que transcurre en el momento, a continuación, se diseña un plan de mejora que sea efectiva para intentar llegar primero a la meta o el final, luego se acondiciona al ambiente del tema que se trata y finalmente se va actualizando además de desarrollando planes que impulsen a una mejor línea de llegada.

Ilustración 8**.**
5 pasos Para Un Buen Desarrollo.



Nota: Elaboración propia Aucancela Keyla, 2025.

Los juegos de estrategia se crean a partir de la autocrítica o reflexión de las situaciones de desarrollo personal e integral. Son aquellos que deben planearse bien para poder encontrar su error y poder resolver correctamente la actividad presentada. A diferencia de otros juegos cotidianos comunes, los de estrategia deben anticiparse a cualquier novedad. Sin embargo, mientras se entretiene en el juego va desarrollando destrezas a manera de tácticas que pueden utilizar a lo largo del tiempo de la actividad. Como la presentación de la ilustración anterior, en pasos de este juego se tiene que; desafía la mente, de manera que ejercita el pensamiento para que los sujetos que participan en las reglas de la dinámica deben analizar las características de cada personaje, vivienda, ambiente o entorno que tiene a lo largo del juego para llegar al premio o pasar de nivel.

En el paso 2, se manifiesta una buena planificación y anticipación, esto con el afán de que cada personaje pueda asumir su rol desde diferentes perspectivas y organizar muy bien las tácticas que puede llevar a descubrir la causa o consecuencia para valorar la situación y tomar atajos o desarrollar habilidades. Paso 3, para seguir en el desarrollo, se debe tener paciencia, situarse en los zapatos de los demás para analizar lo que pueda resultar, siempre con la

paciencia y dedicación, porque es importante esperar a ver que le podría pasar a los que se adelantan sin tener en presente la orden del que diseñó el juego. Paso 4 se sitúa en un pensamiento reflexivo y crítico para corroborar la veracidad de las palabras que los demás digan o las acciones puestas en escena. Por qué puede pasar que solo por querer rebasar al oponente se queda en último puesto.

Paso 5, agudiza los sentidos ya que, por querer tener el premio se dejan llevar con actos o acciones fáciles sin poner esfuerzo en lo que se logra desarrollar .Además, de situarse en la forma de comunicar, negociar lo que se va dando y como resultado esperado de estos paso obtener; la concentración que deben tener presente en la resolución de las experiencias que se tengan presente (habilidades cognitivas), evaluar las opciones que tiene el participante, desde la más básica como mover algo para que encaje en el lugar adecuado o cambiar palabras o números para ordenar bien una temática prevista (un pensamiento analítico, critico). El tiempo a su favor, siendo así el cronómetro ajustado para resolver problemas de matemáticas como forma de un juego de estrategia en donde el tiempo es limitado (la perseverancia para lograr lo que desean) y desarrollar la comunicación para entender que está pasando, ya que se prevé la dirección de la respuesta positiva para resolver la ecuación que está faltando para poder pasar de nivel (habilidades sociales).

2.3 Juegos de rol

Uno de los juegos más populares por los niños, o como su otro nombre lo dice, se trata de un juego en donde deben tomarse el papel de ser actores dentro de las situaciones o temáticas que se planteen. Se define como una dinámica centrada en la que los sujetos que participan dentro de ella deben simular o actuar de manera a como se da la consigna de representar al personaje escogido o sorteado. Justamente cómo presentar una puesta en escena, el juego de rol incluye a actores que puedan expresar al personaje o ponerse en los zapatos del otro. Es un proceso en donde, el personaje no es fácil de representar sin embargo

se adquiere una personalidad diferente a la cual se acostumbra a ser. “Una secuencia empática” (Ricardo 2003 citado de Dosso, 2009). Interactuar de manera que entiendan el punto de vista de otra persona ayuda a formarse como persona y entender a la sociedad. Se trata de poder anticipar una profesión o tema que se pueda representar mediante la puesta en escena de alguna situación que amerite su estudio a profundidad.

Por otro lado, se considera que la implementación de la edutainment en relación con el rol es beneficiosa porque incide a utilizar con sonidos o variaciones tecnológicas la progresión de la dinámica que se manifiesta en el contexto educativo. Así nos resalta, López (2024), “el uso de tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la realidad virtual amplía las posibilidades de los juegos de rol, creando entornos de aprendizaje inmersivos donde los estudiantes experimentan situaciones cercanas a la vida real” (p. 37).

Tabla 1**.**
Diversos Tipos De Juegos.

Situación.	Juego Rol Físico.	Juego Rol Tecnológico.	Aspecto Positivo en la educación.
¿Qué son los juegos de rol?	Es un entorno físico presencial en donde varios niños o adolescentes toman un papel para desarrollar de acuerdo con un proceso preestablecido que intentan resolver o encontrar algo que amerite su búsqueda.	Un entorno virtual no físico. La creación de los personajes nace de acuerdo con un (pront) fijado para dar lugar a la creación que se manifiesta en escena virtual.	Al poder desarrollar habilidades de un sujeto en prueba en este caso su personaje se va adaptando a la realidad superficial de relacionarse con diferentes personas de la vida real.
¿Por dónde se desarrolla?	Se desarrolla mediante el ambiente físico real detallado anteriormente. En varios casos se puede realizar en hojas con lápices, cuadernos, dibujos, creación de material didáctico.	En un mundo ficticio irreal creado con unas ideas relevancias para el proceso de completar sus niveles y contexto biográfico. Se usan computadoras, tabletas, sonidos,	Mantiene la predisposición del espectador tanto físicamente como virtualmente. Siendo fundamental hay que recalcar que se persuade a partir de las

		gráficos 3D, entornos interactivos.	dos opciones. físicas y digitales.
¿Cómo se crean los escenarios?	Las ideas pueden basarse en la realidad que se percibe, ya que no pueden recurrir a mucho más para caracterizar los personajes.	Sin embargo, no hay límite de imaginación ya que se puede crear nuevos mundos de acuerdo con el problema específico que se presente del rol además que se usa distintos sonidos, elementos, proyecciones.	Juega con la realidad y la ficción demostrando una tarea asincrónica metacognitiva. Para potenciar o desarrollar habilidades poco comunes, en dos lugares tanto físicos como digitales.
La relación de jugadores.	La convivencia al momento de jugar se da cara a cara.	La relación que se crea parte de diferentes visiones o ideologías, se mezcla aspectos hasta culturales que permite ver más allá de lo común.	Se fundamenta los diferentes puntos de vista o de pensamientos y la culturización de costumbres olvidadas.
¿Cómo pueden acceder al	Se accede de acuerdo con el número de roles.	Mediante la virtualidad no puede existir un límite de personas para adquirir los temas preestablecidos, ya que	La relación no se limita al espacio ni entorno, más bien sucede de
¿Espacio proporcionado?	No existe un mínimo ni un máximo de personas, con tal de que tengan una predisposición para proceder con los roles.	No se limita a un espacio reducido, tiene un amplio ambiente en el cual se desarrolla de mejor manera la aventura.	De acuerdo con normas establecidas o diseñadas para que todos convivan de la mejor manera.

***Nota**:* Elaboración propia por Aucancela Keyla, 2025.

En las clases direccionadas a la literatura, se propone el uso de este recurso de gamificación, en donde cada estudiante se pone en los zapatos de sus compañeros. Entienden de dónde vienen, qué pasa cuando no entienden cosas o tareas que se mandan a casa o que

se realizan en clases. Cómo distrae su mente con las cosas que le gustan. Tiene una mirada direccionada la correlación y la empatía por los demás sobre temas que no sabían, pero necesitaban entender para poder comprender la realidad desde un punto de vista cooperativo.

2.4 Juegos de aventura

Sin embargo, se espera habilidades cognitivas, sociales, comunicacionales, etc., pero se establecieron en el contexto de la educación, lo que son; competencias, que se estructuran en niveles, guiando como; "referénciales de competencias" Romero, M (2012). Para lograr juntos potenciar las destrezas y habilidades suficientes para tener un nivel bueno con relación a la etapa del juego. La experiencia que se cree a partir de la resolución de problemas que se presenten a lo largo de la construcción, en este caso, del personaje al mando trae consigo una experiencia propia para el cual lo maneja, siendo así refutable, que mediante los juegos y sus componentes no solo se divierte si no que se adquiere conocimientos nuevos que potencian ciertas competencias.

Tabla 2**.**

Descripción Breve De Que Son Los Juegos De Aventura.

Aplicación.	Definición.	Propósito.	Que aporta a la educación.
Encontrar el tesoro en el aula de clases.	Se realiza la construcción de situaciones, pistas o acertijos que llamen o invoquen la curiosidad de cada participante que lleva consigo la mayoría del tiempo resolver para alcanzar un premio.	Se potencia la observación, trabajo en equipo, y obviamente un pensamiento reflexivo y crítico.	La convivencia y responsabilidad en cuanto a las normas éticas de la institución.

Cuentos didácticos interactivos.	Se expone una historia, pero los participantes que ingresen en el juego pueden tomar una de las dos opciones que se presentan y pueden ir creando el resto del proceso.	Desarrolla la habilidad lectora y la atención de los estudiantes sin olvidar que tienen o recae más la participación de ellos al escoger una opción que puede guiar otra situación.	Cuando se produce la creatividad al momento de la toma de decisiones se persuade al estudiante en la creación de su propia historia. Su pensamiento crítico.
Room Escape.	Como su nombre lo menciona deben salir de la habitación o escapar de ella, por qué está sucediendo algo que agota el tiempo de los sujetos en el juego.	Trabajo bajo presión, inclusión y la resolución en conjunto de acertijos, adivinanzas y refranes ya escritos con anterioridad.	Refleja el compañerismo en un tiempo corto además del pensamiento y toma de decisiones de manera reflexiva.

***Nota**:* Elaboración propia, Guaman Belén, 2025.

2.5 Juegos de simulación

La simulación de experiencias a través de los juegos necesariamente tiene que ver con la realidad aumentada en donde participan los sujetos para tener mayor alcance a entornos que no se pueden apreciar de forma física pero sí digital. De acuerdo con Ramírez y Ortega (2022), los juegos de simulación digitales fortalecen la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas al situar a los estudiantes en escenarios dinámicos que demandan respuestas inmediatas. En el ambiente que se deberá tomar decisiones de acuerdo con la resolución de temas para ganar el mayor alcance y establecerse como si fuera su propio entorno. Como señala Pérez (2021), la simulación ofrece un espacio seguro donde los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje, favoreciendo la reflexión crítica y el desarrollo de habilidades profesionales. Se trata de incentivar a los participantes mediante un espacio irreal a procesar los temas que se inducen en la participación, y en la conclusión para tener la línea de meta clara. Por ello, en la siguiente tabla se proponen las siguientes ventajas y desventajas de usar los juegos de simulación en la educación.

Tabla 3**.**

Juegos De Simulación.

En relación con:	Ventajas	Desventajas.
La efectividad.	De cierta manera aumenta la motivación de los estudiantes ya que no es algo común o cotidiano que se observe en las clases en las unidades educativas.	Mucha distracción no diseñada a medida puede incentivar a otras acciones que no responden a la planificación ya realizada.
El desarrollo cognitivo.	Como todo juego lleva consigo el desarrollo metacognitivo, es decir, reflexiona del proceso de las situaciones que se presentan a medida que suceden.	Si no se plantea exacto se puede solo llegar al resultado sin ver el desarrollo o el proceso prescrito.
Qué aprendizaje enseña mediante la experiencia.	Da paso a un aprendizaje de hacer y resolver, fomentando la integración como ser humano en la sociedad.	Es fundamental recalcar que la planeación de cada tema del juego de simulación debe ser exacta para que no exista roces con otras disciplinas o medios que distraigan el aprendizaje.

***Nota**:* Elaboración propia, Aucancela Keyla, 2025.

3. El juego en la educación

En la educación una diversión de métodos para que el alumnado pueda aprender de manera adecuada, por ello se han considerado varias categorías las cuales especifican su eficiencia, método y explicación:

- **Game Based Learning:** Se utiliza una variedad de juegos, los mismos fomentan el aprendizaje, cada tema es un contenido específico. **Ejemplo:** Para repasar una lección se da mediante un concurso de preguntas y respuestas, los cuales se les atribuye puntos a las respuestas correctas como cercanas.
- **Serious Games:** Están diseñadas con un fin educativo, están centradas en la materia para que las realicen por niveles los cuales valoran su progreso, tiempo, repaso y habilidad en la elaboración de cada nivel programado. **Ejemplo**: Un juego con niveles acerca de las matemáticas, cada nivel aumenta dificultad.
- **Realidad Virtual:** Se busca que el alumno interactúe con la obra, tema de manera entre ida como auténtica, mediante estás clases se logra una mayor concentración

en los conceptos y realidades. **Ejemplo**: Aprender sobre los cuadros de Picazo o incluso de Goya para lograr una comparativa de técnicas, mensajes y difusión artística.

- **Contenido Digital:** Se ha determinado que los vídeos se han convertido en una gran herramienta para fomentar información importante, incluso en las páginas web o blogs donde se recopila y transmite una diversidad de elementos importantes. **Ejemplo:** La plataforma YouTube, dónde se han subido por institución, profesionales y artistas temas fundamentales para las diferentes edades, luego de visualizar el contenido se puede llevar a cabo un quiz o una ronda de preguntas, acerca del tema presentado.

3.1 ¿Qué son los *serious games*?

Se entiende por *serious games* a los juegos, parten desde la seriedad de tomar las acciones o situaciones como parte fundamental del proceso de aprendizaje. Razón la cual se ha detenido a una mirada dirigida hacia la didáctica de clases y cómo puede relacionarse de acuerdo con la temática del entretenimiento. Según Abt (1970, p. 17), un *serious game* es “un juego que tiene un propósito específico, como la educación o el entretenimiento, y que se enfoca en la resolución de problemas y la toma de decisiones”. Es por ello, que se toma a conciencia la relación con la tecnología, no en el salón de clases, sino más bien de acuerdo con programar el juego que viene a ser un mediador en el recorrido del aprendizaje. La tecnología que se presenta varía con tanta frecuencia en todas las edades. Desde los más pequeños del hogar hasta los más experimentados en el ámbito tecnológico.

Con los *serious games*, el proceso de adquisición de conocimientos va siendo frecuente y rápido. A raíz de esto, se ha tomado en cuenta que el aprendizaje debe ser efectivo, claro y preciso además de relacionarse o adaptarse a las nuevas generaciones como por supuesto con las herramientas tecnologías que siguen manifestándose. En el entorno e instituciones educativos, se ha visualizado el uso constante de ellos, puesto que siempre lo requieren para resolver o entender los temas que se exponen. Sin embargo, siempre requieren currículums innovadores, capaces de relacionarse con los diversos temas y generaciones que aparecen. Ya

que proclaman que deben ser flexibles, que persuadan al estudiante a llegar más alto que una nota. Impulsando sus requerimientos en la sociedad con la simple finalidad de crear conocimientos de acuerdo con la buena praxis y la apropiación de las tecnologías digitales.

3.2 Mas allá del entretenimiento

Como herramienta de auto reflexión y descubrimiento, se usa el juego como un paso para llegar al entretenimiento buscado para satisfacer las mentes preocupadas o cansadas. Se pone en consideración que los juegos vienen desde tiempos remotos, en donde eran usados como eventos para la distracción de las personas en la antigüedad. Desde salir a la calle para conversar o correr con un grupo de personas. Desde la visión de un docente en clases, se vio en la necesidad de llamar al entretenimiento para que se despeje la mente; ya que, varios de los que salían de sus casas, se aburrían dentro de ellas cada día de lo que se considera actualmente la semana.

Ilustración 9.
Nueva Forma De Aprender.



***Nota**:* Elaboración propia, Guaman Belén, 2025.

Sin embargo, no se puede dejar de lado que aquellas situaciones por más pequeñas que se presenten tanto en el ámbito educativo como ayudan de una gran magnitud, el desarrollo social y autonomía de cada sujeto que está en puesta en escena de cada juego que está desarrollando o probando. Al ser un deleite de poder pasar su tiempo libre, se visualiza la distracción o el entretenimiento que se reconoce como la satisfacción de cada usuario. Razón

la cual, se menciona que va más allá de solo entretener sino de poder relajarse y aprender de igual o mejor manera las cualidades o características que se puedan reconocer.

3.3 Nuevas formas de aprendizaje.

En el marco del proyecto sobre la edutainment se aplican estrategias nuevas que llevan consigo el adquirir los conocimientos de manera nueva, como forma de transmitir el conocimiento adecuada y divertidamente. Nuevamente caer en las formas de aprendizaje tradicional es vagamente un no en la participación de los estudiantes más aún, si se trata de niños que oscilan entre la niñez y la adolescencia. Reconocer el mundo en donde se desarrolla cotidianamente, es fundamental ya que requiere de pasar dificultades que son atribuidas a ser experiencias, y las instituciones educativas no se quedan atrás.

Ilustracion 11
Expresion con el medio



***Nota**: Elaboración propia, por Guaman Belén, 2025.*

Ya que la mayoría del tiempo los niños están dentro de un sistema educativo que ofrece la educación de diferentes disciplinas. En este caso, se dirige una mirada a la educación cultural y artística, en donde se observa un aprendizaje no activo sino más bien distraído, porque no se desarrolla un pensamiento crítico desde la forma de jugar y tomar el papel

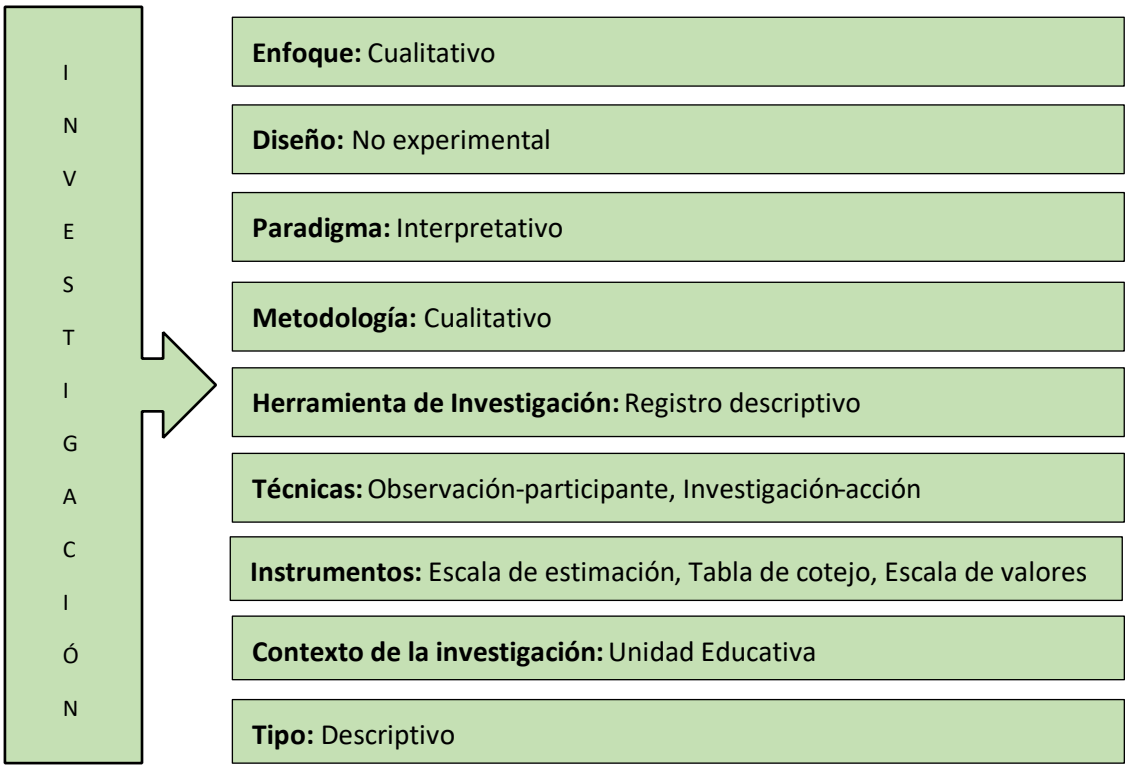
necesario para enfrentar las dificultades que se exponen. Como menciona, Paula Franco (2019) “Implementar formas innovadoras de poder llevar el conocimiento de manera que sean actividades lúdicas con visiones más allá del tradicionalismo mediadas a través de herramientas culturales que aparecen en su entorno” (pág. 3). Siendo así, una forma de innovación educativa que tiene como objetivo poder llevar el conocimiento, ya no de forma tradicional sino más bien nueva, novedosa y que busque la atención como mediador del aprendizaje.

Marco Metodológico

1. Metodología.

El presente proyecto de investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, orientado a la interpretación y comprensión del campo dentro de su contexto natural. Los principales elementos metodológicos que sustentan la investigación se encuentran representados en la figura correspondiente. El cual permite visualizar de manera general el proceso seguido durante el estudio.

Ilustración 10**.**
La Metodología Que Se Empleo.



Nota*:* Elaboración propia por Guamán Belén, 2025.

La investigación se fundamentó en el análisis del campo escolar, lo que posibilito la información a partir de la interacción directa mediante prácticas con el contexto artístico. Para ello se emplearon técnicas propias del enfoque cualitativo, tales como la observación participante y la investigación acción dentro de la unidad educativa, lo que permitió una visión profunda y contextualizada de la realidad dentro del entorno en la asignatura de ECA (Educación Cultural y Artística) en el área de artes visuales. Asimismo, se aplicaron diversos instrumentos de recolección de datos, seleccionados de acuerdo con los objetivos del estudio, con el fin de garantizar pertinencia y coherencia de los datos. El desarrollo del proceso se llevó a cabo siguiendo un cronograma previamente establecido y una planificación estructurada, asegurando un desarrollo ordenado de la investigación. Para lograr los objetivos propuestos mediante el juego “Ludus Art”.

2. Enfoque

Mediante la presente investigación se aplicó un enfoque cualitativo, el cual se concibe como “un proceso interpretativo de indagación que examina un problema humano o social” (Creswell, 1998 como se citó en 2020). La utilización de este enfoque permitió explorar y comprender los diversos aspectos y fenómenos relacionados con el objeto de estudio, con el propósito de conocer las experiencias que influyen en los diferentes contextos de los individuos, en este sentido Guerrero (2016) señala que:

> La investigación Cualitativa se centra en comprender y profundizar los fenómenos, utilizándolos desde el punto de vista de los participantes en su ambiente y en relación con los aspectos que los rodean. Normalmente es escogido cuando se busca comprender la perspectiva de individuos o grupos de personas a los que se investigará, acerca de los sucesos que los rodean, ahondar en sus experiencias, opiniones, conociendo de esta forma cómo subjetivamente perciben su realidad (p.16).

El uso del enfoque cualitativo constituye una herramienta fundamental para la comprensión de los aspectos sociales y educativos desde una perspectiva vivencial de los sujetos que intervienen en dichos contextos. En concordancia con ello, Quecedo y Castaño (2002) sostiene que “La investigación cualitativa es flexible en cuanto al modo de conducir los estudios. Se siguen lineamientos orientadores, pero no reglas. Los métodos están al servicio del investigador; de manera que el procedimiento no está supeditado a una técnica”. En relación con el tema abordado, esta flexibilidad permite comprender cómo los participantes interactúan a partir de sus propias experiencias, interpretan sus aprendizajes y los relacionan con los otros individuos y su contexto social como educativo.

3. Diseño

El método de investigación se comprende como una herramienta que posibilita la organización, sistematización y comprensión en los datos recolectados a lo largo del desarrollo

del estudio. A través de la aplicación de procedimientos y etapas previamente definidas, se garantiza un análisis coherente en la obtención de resultados lógicos que contribuyan a dar respuestas a la pregunta de investigación. En este estudio se empleó el método descriptivo, el cual se fundamenta en la identificación y documentación de las características presentes en determinadas situaciones. Según García y García (2012), “la investigación descriptiva se enmarca en la metodología no experimental y, como su propio nombre indica, consiste en describir una situación real natural mediante la observación sistemática” (p. 103). Permite conocer las características de un fenómeno especifico y obtener datos reales a través de la observación, interacción directa y el registro de evidencias que sustentan el proceso investigativo.

Asimismo, “el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (Guevara; Verdezoto; Castro, 2020). Finalmente, la investigación descriptiva permitió desarrollar una descripción detallada del hecho, favoreciendo la participación activa de los estudiantes mediante el uso de herramientas artísticas. Estas herramientas facilitaron la exploración y estimulación de la creatividad, así como la intervención de espacios alternativos de creación y expresión, contribuyendo al fortalecimiento del proceso educativo desde una perspectiva integral.

4. Paradigma

La presente investigación abarca un paradigma no experimental donde se pretende intervenir de manera observatorio más manipulando variables sin manipular ni manipular el desarrollo de los personajes involucrados. Basándose en su experiencia en el entorno social y su interacción con el mismo de cierta manera conociendo la relación que llegan a tener entre estos, de este modo Miranda; Ortiz (2007) dan a conocer que:

> Este, encuentra su razón de ser en las dimensiones, en el sentido de que toma en cuenta las experiencias para el entendimiento del mundo y reconoce en la configuración

> de las subjetividades la influencia de aspectos históricos, culturales y sociales. Así, el conocimiento puede asumirse como el resultado de un ejercicio de construcción humana que no concluye al acercarse a las respuestas y soluciones frente a los problemas, sino que se transforma y abre a otras posibilidades epistemológicas (p.32).

A partir de lo mencionado se intervino en el desarrollo cognitivo de los estudiantes desde una visión propia de cada estudiante, teniendo en cuenta su experimentación con el entorno tanto educativo como social con el fin de poder generar aportaciones significativas y enriquecedoras al conocimiento y desarrollo personal de los estudiantes.

5. Técnicas

La técnica de la investigación se orienta a la descripción de una realidad educativa concreta, vinculada a la aplicación de estrategias ludificadas, a través de la *edutainment*, usando reglas del *serious game* en el área de Educación Cultural y Artística. Desde esta participación se desarrolló el rol de observador participante (OP), lo que me permitió integrar activamente en el contexto educativo y comprender de manera profunda las dinámicas de enseñanza y aprendizaje que emergen en el aula, para poder proseguir de manera adecuada en las actividades planificadas. Para luego poder intervenir con investigador acción (IA), así determinado que se siga las reglas, materiales y técnicas con el tiempo de trabajo, para poder recopilar información y obtener resultados para reflexionar el trabajo.

Este posicionamiento metodológico resulto pertinente para responder a la pregunta de investigación: ¿Cómo incide la estrategia ludificada en el aprendizaje de los alumnos?, ya que posibilita analizar no solo los resultados visibles del proceso educativo, sino también las interacciones y significados que los estudiantes construyeron durante el juego ludificado. En concordancia con el enfoque cualitativo, la observación participante favoreció una mirada reflexiva y contextualizada del fenómeno educativo, permitiendo describir como el uso del

edutainment influyo en la motivación, la participación y la apropiación de los aprendizajes artísticos.

En este marco, también se adoptó la investigación acción como técnica central del estudio, debido a su carácter transformador y reflexivo dentro del ámbito educativo. Según Latorre (2005), “Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan” (p. 23), Esta metodología resulta especialmente adecuada para el análisis de estrategias ludificadas, ya que no se limita a observar la realidad, sino que busco intervenir con el propósito de mejorar la práctica pedagógica. Asimismo, la investigación-acción se constituye como un recurso didáctico que integra contenidos conceptuales, procedimientos y actitudinales, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Al respecto Sagastizabal y Perlo (2006) señalan que, “Este enfoque promueve la recolección de información en el campo, el compromiso ético y social del investigador y la transformación de la realidad educativa como ejes fundamentales del proceso didáctico”. Permitió analizar como la estrategia ludificada incide en el desarrollo integral de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística, al fomentar la creatividad, la participación y la expresión. Orientado a adaptar y mejorar las formas de enseñar y aprender, en función de las necesidades y características del contexto educativo.

6. Herramientas de Investigación

6.1 Corte Transversal.

El corte que se aplica en el desarrollo de la investigación es transversal ya que se va recogiendo la información conforme las planificaciones y cómo se desarrollan las clases, pero siempre es en un momento único. Lleva una estructura de las semanas trabajadas en conjunto al horario de clases, para así sincronizar a las actividades y las evaluaciones propuestas para cada actividad con un fin de registro y apoyo en la propuesta artística, beneficiando una secuencia y orden de actividades.

Ilustración 11.

Cronograma de actividades.

Cronograma	Solicitud de permisos	Presentación de las planificaciones	Clase de Artes Literarias	Clase de Artes Musicales	Clase de Artes Visuales	Clase de Artes Escénicas	Clase de Artes Escénicas	Clase de Artes Visuales	Creación de la maqueta Hetero Evaluación
Semana 1	X	X							
Semana 2			X						
Semana 3				X					
Semana 4					X				
Semana 5						X			
Semana 6							X		
Semana 7								X	
Semana 8									X

Horario Séptimo Año de Básica					
Horario	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**
Hora 8:15 - 9:00	Matemáticas	Matemáticas	Lengua y Literatura	Matemáticas	Lengua y Literatura
Tercera Hora 9:00 - 9:45	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Inglés	Matemáticas
Cuarta Hora 9:45 - 10:30	Educación Física	Acompañamiento Cívico	Educación Artística	Ciencias Naturales	Inglés
Receso 10:30 - 11:00					
Quinta Hora 11:00 - 11:45	Ciencias Naturales	Estudios Sociales	Estudios Sociales	Animación a la lectura	Ciencias Naturales

Espacio de Trabajo		
Espacios	**Actividad**	**Vestimenta**
Aula	Artes Visuales	Formal
Patio	Artes Musicales	Deportivo
Aula	Artes Escénicas	Deportivo
Aula	Artes Literarias	Formal
Sala Audiovisual	Artes Escénicas	Formal
Aula	Artes Plásticas	Deportivo

***Nota**:* Elaboración propia, por Guaman Belén, 2025.

6.2 Indicadores

Los indicadores son aquellos que miden los objetivos, son cuantificables y medibles. Se elaboran en función a los objetivos. Se debe redactar en conjunto a los instrumentos. Para ello es necesario categorizar los objetivos y del mismo desglosar las diferentes características a investigar en el proyecto, el mismo ayuda a mantenerse centrado en el objetivo y no vincularlo con subtemas que salen de la idea principal afectando los resultados. Estos resultados se les determinara a partir de los instrumentos de investigación, los cuales son escogidos con bastante cautela, sincronía con el tema y comprensión de investigador como de los participantes.

Tabla 4.

Objetivos Para Los Instrumentos.

Objetivos	Indicadores
Determinar qué es la edutainment y la influencia de las herramientas tecno-analógicas en los estudiantes.	Grado de satisfacción de los estudiantes. porcentaje de participación en las clases.
Implementar modelos de edutainment para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Número de actividades realizadas y alcanzar las metas propuestas.
Analizar la efectividad de la aplicación de la edutainment como herramienta tecno-analógica con estudiantes en el área de ECA	Alcance de trabajo, es el número de personas que asistieron y trabajaron en las actividades solicitadas.

Nota: Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.

7. Instrumentos para la recolección de información

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaran para poder aplicar la recolección de datos e información serán los diarios de campo y los registros descriptivos, estas facilitaran la obtención de evidencia que aporte a la investigación ya que se lo considera como “Es una herramienta específica utilizada para recopilar y analizar información en el proceso de investigación” (Medina; Rojas; Bustamante; Loaiza; Martel; Catillo, 2023, p. 12).

7. 1 Lista de Cotejo

Funciona como una herramienta importante dentro del estudio del investigador puesto que nos permite realizar un registro analítico de las experiencias en tiempo real y de cierta manera evitar la pérdida de información relevante, además facilita la identificación de situaciones o necesidades que se puedan presentar en el medio de estudio promoviendo el aprendizaje continuo y el análisis reflexivo y así poder tener un acercamiento a las distintas realidades de una forma sensible y significativa, Valverde (1993) lo considera como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes. (p. 309)

7.2 Escala de Estimación

Este consta de la organización de una serie de preguntas que documentan los hechos para investigar de forma sistematizada, as este sirve como evidencia de la información recolectada, pero teórica emocional lo que nos permite comprender y adentrarnos más en la situación a investigar. Para reforzar la información de la investigación de Génesis, M (2016) que menciona: “Se utiliza para registrar la evolución de una destreza a lo largo del tiempo, permitiendo identificar las áreas de fortaleza y las que requieren mayor atención”.

Tabla 5.

Valores Utilizados.

Excelente	Muy contento	Contento	Triste	Necesito ayuda
1	2	3	4	5

***Nota**:* Elaboración propia, Aucancela Keyla, 2025.

7.3 Escala de Valoración

Se utilizó para evaluar el grado en que cumplen los estudiantes el desenvolvimiento, su comportamiento a través de diferentes niveles. En el mismo se refleja en nivel de logro para obtener una habilidad o progreso en la conducta ante las normativas previamente indicadas. Cada valor es un aporte para el reconocimiento de entendimiento, desarrollo y comprensión de las clases ejercidas, así logrando evaluar que tan eficiente fue la clase, cual temas hay que reforzar y que actividades deberían reestructurarse o cambiar por otro acorde a al nivel educativo.

Ilustración 12.

Reglamento edutainment.

Reglamento	
Gana +1	Pierde -1
Silencio	Hacer bulla
Respeto	Irrespeto
Seguir las instrucciones	No prestar atención
Traer el material	No traer el material
Compañerismo	Egoísmo

Nota: Elaboración propia, por Guaman Belén, 2025.

8. Sujetos de Estudio

La investigación fue elaborada en una institución ubicada en la zona distrital DOI 03 entre las calles 13 de noviembre y Catamayo, en la provincia del Cañar, centro de la ciudad, en el periodo académico 2025-2026, jornada matutina. La institución es de carácter fiscal y pluri docente y comprende estudiantes entre las edades de 9 y 16 años. Los cuales pertenecen a los niveles de educación básica, elemental y preparatoria. De igual manera, se contó con la colaboración de un docente tutor de la institución educativa que llegó a formar parte del plan de estudio.

Tabla 6.

Sujetos De Estudio.

Género	Estudiante
Hombre	15
Mujeres	20
Total	35

Nota: Elaboración propia, Aucancela Keyla, 2025.

9. Diamante Curricular.

Trabajo bajo presión, inclusión y la resolución en conjunto de acertijos, adivinanzas y refranes ya escritos, los juegos o el entretenimiento en las clases de ECA en la educación

media de la Unidad Educativa situada en el distrito zonal DO03. A continuación, se presenta el procedimiento correspondiente el cual tiene como mediador a las planificaciones realizadas en las 8 semanas de Prácticas preprofesionales. Así logrando entender la estructura del trabajo planificado, cuáles son sus objetivos, que tipos de actividades prioriza.

Ilustración 13.

Propuesta Realizada Edutainment.



Nota: *Elaboración propia, por Guaman Belén 2025.*

Propuesta Educativa Artística

JUEGO LUDUS ART

Objetivo: Mediante el trabajo autónomo y colectivo crear diversas representaciones artísticas enfocadas en el desenvolvimiento personal, creativo y colaborativo.

Destreza: Manejo y uso de materiales artificiales como naturales en la obra artística representando un bosque mágico.

Índice de logros: Manejo adecuado de los materiales, seguimiento de las instrucciones indicadas, recolección de los trabajos realizados en clases.

Introducción: La educación artística es un componente fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que permite expresar emociones, ideas mediante la creatividad de manera única y personal. Alineado con la *edutainment*, ya que combina el aprendizaje y la diversión. En este sentido, la presente propuesta educativa busca fomentar el desarrollo personal y colectivo a través de las Artes Visuales, ya que busca desarrollar habilidades y conocimientos en este campo para poder desenvolver las habilidades sociales como intelectuales.

Enfoque de la *Edutainment*

Actividades lúdicas: Las actividades propuestas, como dibujo libre, cadáver exquisito, fomenta la creatividad y la imaginación de los estudiantes, así logrando comprender sus gustos, ideas, personajes de su entorno, como se involucra en los juegos, como lleva a cabo su motricidad fija para poder recrear una imagen desde nuestra imaginación.

Exploración de materiales: Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con diferentes materiales y técnicas, como lo son la arcilla, el globo y el lienzo, lo que ayuda a desarrollar habilidades prácticas, impartir nuevas actividades, con materiales que son considerados difíciles o ajenos a su edad, permitir creer y poder utilizar otros materiales que le ayudan en su entorno como a poder expresar sus emociones.

Trabajo colaborativo: La propuesta fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y de comunicación. Poder ejercer el compañerismo, no discriminar a los compañeros por sus entornos, aprende a compartir para poder recibir ayuda de la misma manera, lograr interactuar y beneficiar un entorno seguro para su equilibrio socio emocional.

Justificación

La propuesta LUDUS ART se enfoca en el desarrollo de habilidades artísticas y personales en los estudiantes, a través de la exploración de diferentes técnicas y materiales en las Artes Visuales. El objetivo es crear un ambiente de aprendizaje Lúdico y divertido, dónde los estudiantes puedan expresarse libremente y desarrollar su creatividad. A partir de reglas para no afectar a ninguno y poder tener un ambiente adecuado, limitado al aprendizaje interacción y respetuoso mediante una diversión sana.

Marco Teórico

La propuesta LUDUS ART se basa en la teoría del arte como un proceso de creación y exploración, dónde el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje Eisner (1963, p. 12). Según Eisner, el arte es “un proceso de descubrimiento y exploración”, así el individuo expresa sus emociones e ideas a través de la creatividad de manera personal y colaborativa.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2963, p. 16), es relevante para esta propuesta, ya que sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando se relaciona con la experiencia y el conocimiento previo de los individuos. En este sentido, la propuesta busca relacionar las Artes visuales con las experiencias personales.

Dibujo: Los estudiantes aprenderán a dibujar utilizando diferentes materiales como lápices, marcadores, acuarelas, témperas, entre otros. “Los estudiantes aprenderán a dibujar en cuadrícula, para crear un dibujo preciso y detallado” (Edwards, 1979, p. 20). El dibujo es el mayor medio de expresión de emociones, ideas y de la imaginación. Por el mismo se obtienen diversas representaciones gráficas, lo que lleva a diferentes emociones y mensajes ante la recepción del público.

Pintura: Los estudiantes crearán un relato personal en el lienzo, utilizando su imaginación, “los estudiantes crearán un retrato en lienzo, utilizando rasgos personales o del compañero” (Picasso, 1907, p. 5). Como también podrán jugar con la cromática de colores, que representan sus sentimientos, como se reflejan, como creen que les ven los demás

compañeros, el poder validar cada rasgo propio sin tener vergüenza o miedo al representarse a uno mismo.

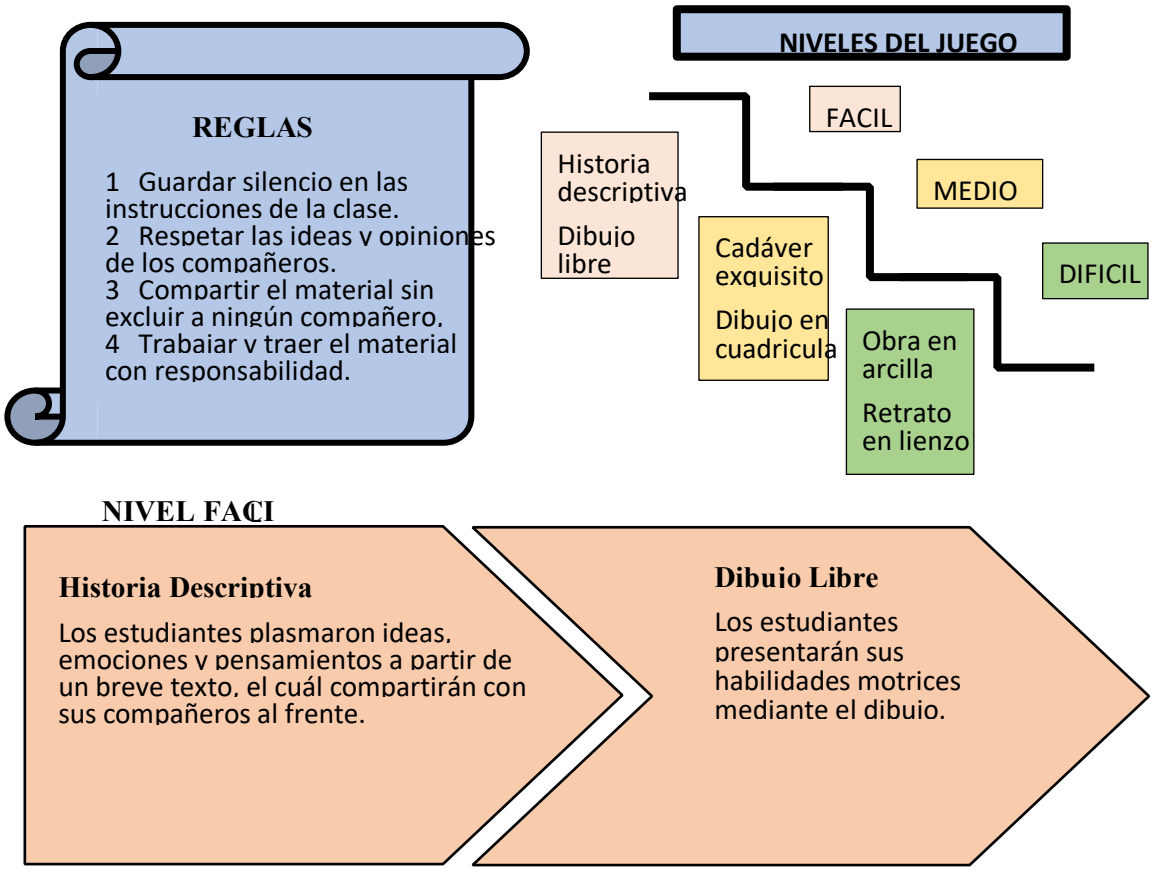
Escultura: Los estudiantes crearán una obra en arcilla a partir de la imaginación, dónde "los estudiantes crearán una obra en arcilla, utilizando su imaginación y gustos para liberar sus emociones" (Henri, 1923, p. 15), estos serán sus compañeros en las exposiciones, ayudando a reflejar que nada es imposible, serán sus compañeros, sus monstruos y objetos de apoyo para poder exponer en clases.

Collage: Los estudiantes crearán un cadáver exquisito, un dibujo colectivo que combinan diferentes partes del cuerpo, por lo cual, "los estudiantes realizarán dibujos sobre sus gustos, sin restricciones" (Lowenfeld, 1957, p. 30), logrando comprender a los seres míticos y que pueden existir más acorde al conjunto de ideas, logran un momento divertido y emocionante dónde quieren acabar pronto para lograr apreciar el final entre risas o sorpresa, ahí conversando entre todos que historia podría narrar dicho dibujo.

Actividades Por Desarrollar

Ilustración 14.

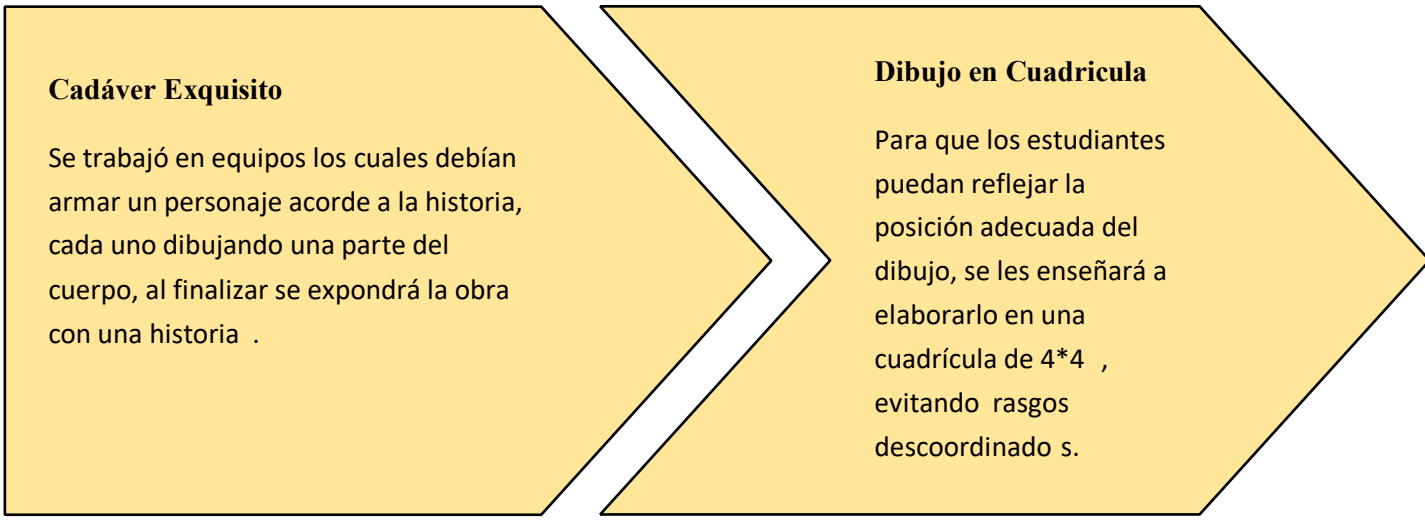
Nivel 1. Mas Objetivos.



Nota: Elaboración propia, por Guaman Belén 2026

Ilustración 15.

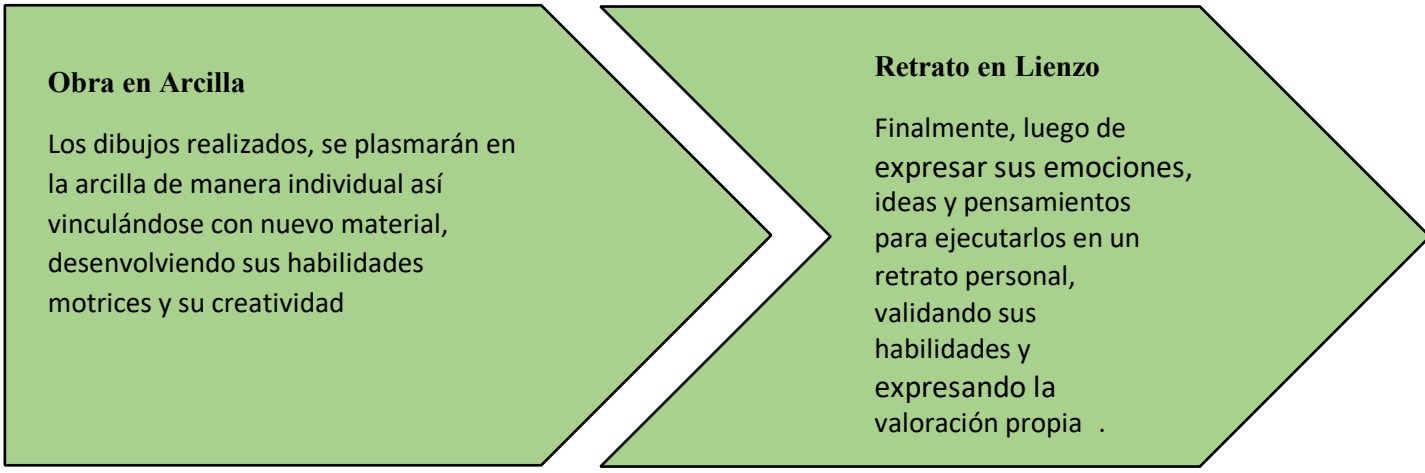
Nivel 2 Edutainment.



***Nota**:* Elaboración propia por Aucancela Keyla 2026.

Ilustración 16.

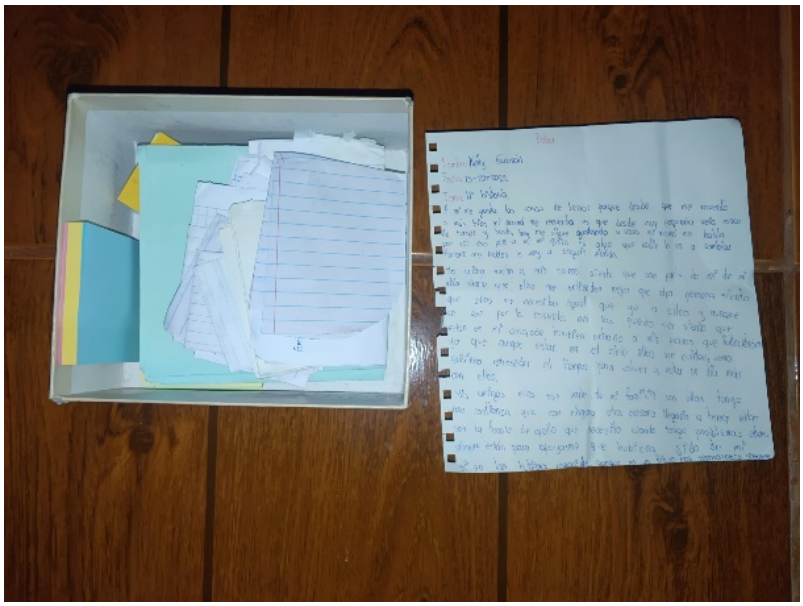
Nivel 3 Edutainment.



***Nota**:* Elaboración propia por Guaman Belén, 2025.

Ilustración 17.

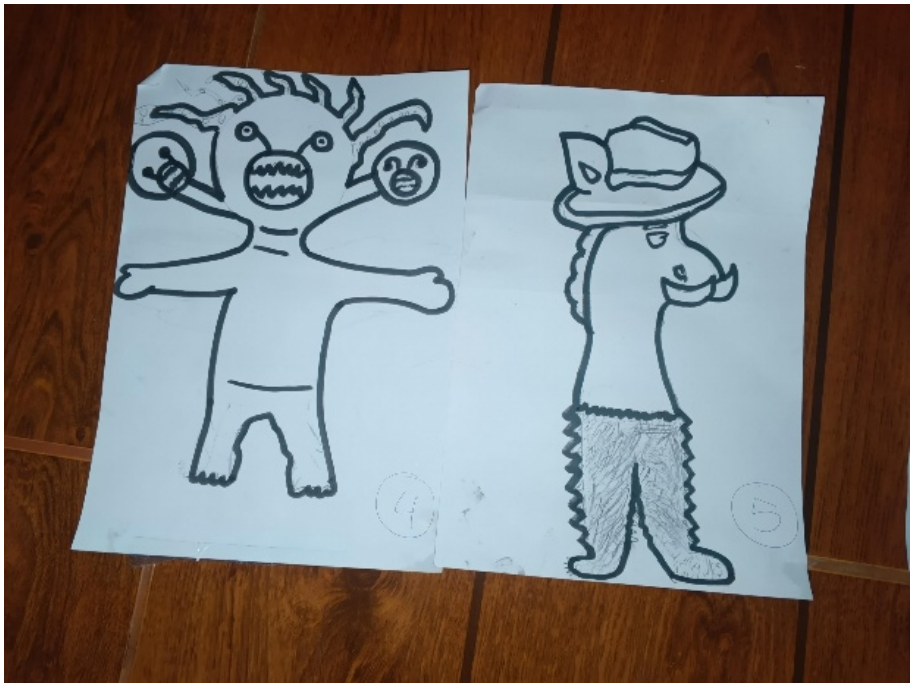
Procedimiento. Nivel 1.



Nota: Elaboración propia por Guaman Belén 2025.

Ilustración 18.

Nivel 2 Desarrollo, Resultados.



Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, 2025.

Ilustración 19.

Nivel 3 Resultados.



Nota*:* Elaboración propia por Aucancela Keyla 2025.

Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos permiten afirmar que la estrategia ludificada /edutainment) incide de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística, en términos de motivación, creatividad y participación. Por lo cual, estos hallazgos coinciden con lo planteado por Deterding (2011) quienes señalan, “La incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos incrementan el compromiso de los estudiantes y mejora su experiencia de aprendizaje”. Por lo cual, los estudiantes mejoraron sus habilidades,

su creatividad se desenvolvió, así pienso en práctica el aprendizaje significativo, en el cuál al ser partícipes los estudiantes en la clase, lograron comprender de mejor manera los temas relacionados a la creación de personajes, dar forma y exploración de la arcilla y a crear la identidad mediante el retrato, este conlleva práctica y comprensión propia como el de su alrededor.

En el desarrollo creativo y la expresión artística, los resultados se vinculan con los apostes de Eisner (2004), quien destaca “La importancia de la educación artística como medio para potenciar la sensibilidad, la imaginación y el pensamiento crítico”. Facilito experiencias de aprendizaje significativo, incluso aquellas que ocurren en la informalidad Por ello, se han ampliado las maneras de concebir el proceso de aprendizaje y el rol de la escuela debido a que los escenarios de construcción del conocimiento se han diversificado. Ha caducado la idea de un aprendizaje monopolizado por la escuela tradicional, hoy en día se ratifica una amplia gama de posibilidades que van más allá del unidimensional concepto de aprendizaje.

El fortalecimiento del trabajo colaborativo confirma el valor del enfoque de investigación-acción en la mejora de la práctica educativa. La posibilidad de reflexionar sobre la acción y su reacción, ajustando las estrategias en función a las necesidades de un aprendizaje más inclusivo y significativo. En este sentido, los resultados se tratan de poder anticipar una profesión o tema que se pueda representar con una situación que amerite su estudio a profundidad a partir del arte.

Tabla 7.

Triangulación De Resultados.

Lista de cotejo.	**Escala de Estimación**
Los datos obtenidos permiten dirigirnos a la pregunta de investigación, evidenciando que los estudiantes: Comprenden que las actividades están realizadas para que aprendan jugando. Muestren iniciativa por participar en actividades que refuercen el aprendizaje que se transmite mediante el *edutainment* como una estrategia ludificada, participan en clases acordes al tema de ECA que se presenta y supera los niveles de juego en cada clase. Presenta un comportamiento adecuado, actitud y disposición de trabajo para desarrollar los niveles necesarios que están dentro de la estrategia *edutainment*. mediante el uso de los juegos, se expresa o expone la manera en cómo les ha servido para hablar en público y resuelve problemas sencillos de acuerdo con un pensamiento crítico, reflexivo de problemas cotidianos que se desenvuelven de acuerdo con las dinámicas reales, propuestas en clase.	Se evidencia, de acuerdo con la escala de estimación, datos que respaldan la estrategia ludificada (*edutainment*) en el área de ECA desde diferentes dimensiones. Con respecto al trabajo colaborativo y ambiente de compañerismo en el aula de clases, la escala de estimación refleja una valoración positiva al usar la *edutainment*, porque los estudiantes consideran que este enfoque contribuye a mejorar la interacción y la cooperación entre pares, donde se identifica más relación y organización al momento de intercambiar ideas para la construcción de obras o la resolución de temas que se proponen. Este factor es coherente, ya que envía una mayor disposición al diálogo y una minoría de conflictos durante las actividades lúdicas. Respecto a la motivación activa, los datos obtenidos en la escala demuestran que el *edutainment* favorece de manera notable las actividades, al momento de tener interés y disposición al desarrollar las actividades propuestas en clase.

Escala de Valoración. La triangulación de los datos obtenidos mediante la rúbrica de evaluación permite analizar de acuerdo con equivalencias cualitativas la incidencia de la estrategia (*edutainment*) con los estudiantes en el área de ECA. En relación con el uso de los juegos como una manera para poder adquirir el aprendizaje de los estudiantes, los resultados muestran niveles de valoración favorable lo que indica una disposición positiva a la integral al juego como uno de los factores principales en la estrategia de aprendizaje más alQue visualiza el proceso seguido durante el estudio. La escala, muestra que los niños reconocen fácilmente una clase normal y una clase con la *edutainment* de manera que sea una forma válida y significativa de aprendizaje. La escala muestra niveles altos de si los estudiantes son capaces de transferir la *edutainment* como una estrategia de clases a diferentes asignaturas. En relación con el nivel de entretenimiento generado por la *edutainment*, la escala de valores muestra una respuesta positiva en la mayoría de los estudiantes, quienes manifiestan altos niveles de disfrute e interés en las actividades o juegos lúdicos. En pocas palabras, la escala de valores evidencia que, la estrategia ludificada (*edutainment*) incide positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, al promover el uso del juego como herramienta pedagógica, fortalecer la comprensión del aprendizaje basado en el entretenimiento, favorecer la transferencia a otras áreas del conocimiento y generar un entorno educativo motivador y significativo.	**Teoría.** “El juego es libre, es libertad. En esta idea de libertad el hombre es un ser libre... La libertad del hombre posibilitará integrarse al mundo, y de este modo, si el hombre es un ser libre y el juego es una actividad libre se da una dialéctica perfecta que permite al individuo transformar su realidad social”. (Freire, como se citó en SciELO, 2022, p. 20) . “El juego es para el niño un producto de la asimilación, haciéndolo partícipe como elemento asimilador a la imaginación creadora después de aprender a coger, agitarse, arrojar, balancearse, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por el placer de ser la causa, en una palabra, por el placer de la propia actividad”. (Piaget, como se citó en Dialnet, 2024, p. 5) “Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan” (Piaget, 1962).

Postura del Investigador. A partir de las prácticas observadas, se colige que el *edutainment* (o educación entretenida) constituye una estrategia pedagógica de alto impacto en la motivación del discente. La implementación de actividades lúdicas permitió mantener la estructura y el orden dentro del aula, favoreciendo simultáneamente el interés por participar en procesos de lluvia de ideas y resolución de interrogantes durante las ocho semanas, de acuerdo con su integración y desarrollo de habilidades. La integración del componente lúdico como catalizador de la participación generó logro un aprendizaje significativo en el aula. Se observó una transición hacia un ambiente de aprendizaje relajado, caracterizado por la reducción de los niveles de estrés y un incremento en la capacidad atencional de los estudiantes, una independencia en el desenvolvimiento con los materiales de trabajo. En este sentido, el *edutainment* facilitó una ruptura con la cotidianidad académica tradicional, promoviendo una metodología de enseñanza que prioriza la libertad y la innovación, evitando el refrán “no puedo, todo le sale mal”, a un “lo logre, me gusta mi trabajo, podemos aprender con más materiales, me gustó jugar y aprender”	

Nota*:* Elaboración propia por Aucancela Keyla 2026.

Discusión de hallazgos.

Los resultados se obtuvieron a partir de la investigación-acción desarrollado en el aula, durante la aplicación de la estrategia ludificada mediante la Edutainment en el área de Educación Cultural y Artística. Para su análisis, la información recolectada se organizó en categorías que permitieron evidenciar la incidencia de dicha estrategia en el aprendizaje de los estudiantes del subnivel medio.

Categoría 1: Motivación y participación activa.

Se hallo principalmente el incremento significativo en la motivación y a la participación activa de los estudiantes durante las actividades ludificadas. Logrando observar mayor

disposición para involucrarse en las tareas propuestas, así como una actitud positiva frente al material nuevo como actividades socio creativas. Así, los estudiantes participaron de manera espontánea, asumiendo un rol activo, que lo contrasta con las dinámicas tradicionales previamente observadas en el aula.

Categoría 2: Expresión artística y desarrollo creativo

La aplicación de la estrategia ludificada (edutainment) favoreció el desarrollo de la creatividad y la expresión artística de los estudiantes. Los alumnos exploraron diversas formas de expresión, experimentando con materiales y técnicas, manifestando emociones e ideas de manera libre y autentica. Evidenciando una mayor confianza en la producción artística y una valoración al área artística como espacio de creación y reflexión.

Categoría 3: Trabajo colaborativo e interacción social

Se denota el fortalecimiento de la interacción social como el trabajo colaborativo durante las tareas. En el cual, debemos entender el ambiente en donde se manifiesta nuestro núcleo problémico actividades ludificadas, los estudiantes compartieron ideas, tomaron ideas en conjunto y en este caso, los estudiantes de la Institución Educativa ubicada en Cañar zona 3 de educación. Construyeron aprendizajes de forma autónoma como colectiva. Promoviendo en el aula un clima más inclusivo y participativo, favoreciendo la cooperación y el respeto entre compañeros, cuando un estudiante no tenía el material sus compañeros se lo compartían obviando el egoísmo y logrando interactuar de manera eficaz.

Categoría 4: Actitudes frente al juego.

El juego permitió reducir la resistencia frente a los niveles ludificadas, promoviendo una actitud más abierta, reflexiva y comprometida hasta llegar a la meta. Al subir de categoría los estudiantes mostraron autonomía y responsabilidad en el desarrollo de las actividades, evidenciando una apropiación significativa en la expresión de sus emociones, a no dudar en

sus trabajos y en especial a motivarse sin afectar a los compañeros, ser más unidos, y lograr ver desde otra perspectiva el arte.

Conclusiones.

A partir del análisis integral de los datos obtenidos a lo largo de las prácticas preprofesionales, en la que se emplearon instrumentos como: la lista de cotejo, la escala de estimación y la escala de valoración, se evidencian resultados significativos que reflejan la incidencia de la estrategia ludificada en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados muestran que la implementación de esta estrategia no solo se adapta al ritmo y estilo de aprendizaje de cada alumno, sino que también favorece la motivación, creatividad y la participación activa, elementos clave para la construcción del conocimiento de manera significativa, desde algunos autores, como; Freire, Piaget y Vygotsky que hablan sobre el juego en la educación y la diversión que tienen los niños, es completamente necesaria para que crezcan desde una mirada crítica y explorando las formas de conocimiento.

Sin embargo, el *edutaiment* como estrategia ludificada, invita a cada uno de los niños a incentivar sus creatividades originalidad o su imaginación, que van de la mano con la asignatura de ECA. Potenciando una parte integral favorecida desde el momento en el que los estudiantes expresan sus ideas mediante diferentes lenguajes y formas de comunicación, siempre y cuando se incida con reglas en base a los *serious games* para mantener la armonía en el aula, de caso contrario no se tendrá la atención de los estudiantes, será un momento de libre albedrío, no se podría seguir con lo niveles de manera ordenada incluso se podría quedar trabajando en un solo nivel po la poca concordancia al realizar los trabajos.

A modo de cierre, la diversión no sólo es una forma de entretener más bien es una forma innovadora y eficaz de poder comunicarse con los niños, desbloqueándole su propio potencial. Se verifico la incidencia en el aprendizaje el *edutainment* como estrategia ludificada en ECA, pero puede ser trabaja con diversas áreas artísticas o con otras asignaturas porque demuestra su motivación, creatividad, participación al momento de entender y reconocer los

temas sin que sea a modo tradicional la transmisión de conocimientos. Transformando el entorno del aula en un lugar con una experiencia agradable, significativa consolidándose como una forma de potenciar la integridad de cada estudiante.

En conclusión, todo lo que se abarcó desde los objetivos hasta la propuesta, se relacionó porque, se aplicó, el *edutainment* como una estrategia ludificada en la enseñanza de ECA con los estudiantes de Educación General Básica. Por lo que, se determinó que el *edutainment* y su influencia en los estudiantes. También se implementó modelos lúdicos que podrías ser analógicos, de simulación, entre otros, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, dependiendo de la zona, materiales, acceso tecnológico, para poner proseguir con diferentes categorías ludificadas, desde nuestra experiencia fue gratificante lograr intervenir en el arte para un mayor desenvolvimiento de habilidades, mantener a los niños concentrados y entretenidos con entusiasmo al momento de realizar las actividades, obtener una soltura en la exploración de materiales para la comprensión del medio y de las emociones. La clase fue un momento de compartir experiencias, trabajo en equipo valorando a todos por igual, obras que se adaptan al ritmo y estilo de aprendizaje de cada alumno, sino que también favorece la motivación, creatividad y la participación explorando diferentes metodologías respetando las prioridades personales y resaltando la importancia de las clases de Educación Cultural y Artística para un desarrollo intelectual, creativo y social.

Recomendaciones.

La diversión no sólo es una forma de entretener más bien es una forma innovadora y eficaz de poder comunicarse con los niños, desbloqueándole su propio potencial. Al verificar su incidencia en el aprendizaje porque demuestra su motivación, creatividad, participación al momento de entender y reconocer los temas sin que sea a modo tradicional la transmisión de conocimientos. Se recomienda trabajar con recursos tecnológicos, a través de plataformas virtuales, vídeo juegos, apps de entrenamiento para poder usarlo como una guía de conocimiento, repaso, incluso un mini campo de aventura donde el explorar un territorio es a

partir de desafíos matemáticos, analíticos, rompiendo el esquema de armas, puzles simples, sino sea un entretenimiento con rasgos educativos que marquen un apoyo en su educación, calidad de vida y mejora en su aprendizaje.

El *edutainment* transforma el entorno del aula en un lugar con una experiencia agradable, significativa consolidándose como una forma de potenciar la integridad de cada estudiante. Nunca dejar de lado, lo que se aprende teóricamente porque cuando se lleva a la práctica resulta muy favorecedor. Aquellos, son elementos clave para la construcción del conocimiento de manera significativa, desde algunos autores, como; Freire, Piaget y Vygotsky que hablan sobre el juego en la educación y la diversión que tienen los niños, es completamente necesaria para que crezcan desde una mirada crítica y explorando las formas de conocimiento. El juego es arte, el arte nos acompaña en toda actividad, clase, acción y desarrollo, la creatividad y la imaginación son la fuente del conocimiento, no es necesario competencias dónde desafían las habilidades, más bien son necesarias las diferentes habilidades porque entre las mismas se apoyan y pueden crear obras, que representan los momentos más importantes de su desarrollo, porque cuando creces no se acuerdan de las clases de matemáticas memorizadas, más bien, se acuerdan de aquellos recreos dónde compartías juegos, conversaciones, emociones significantes para su futuro.

Referencias bibliográficas.

Castro, S. (2008). Juego Simulaciones y simulación. Juego y los entornos multimediales en educación, mito o potencialidad. https://www.redalyc.org/pdf/3761/3769.pdf

La educación ¿mito o potencialidad? Revista de Investigación, (65), 223-245.

Moya, B. (2024). Juegos de estrategia. Revista Neuronium V10 Número 2. Edición Especial CIMA-México ISSN: 24225193. https://www..com/study-docs/24936802

López. (2024) & Cabero Almenara, J., y Puentes Puente, A. (2020). La Realidad Aumentada:

tecnología emergente para la sociedad del aprendizaje. AULA. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales, 66 (2), 35-51. https://share.google/5fbeN132odjJ2qwOy

Romero, M. (2025). Serious game para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. Revista de Educación a Distancia Número 34.*tecnología emergente para la sociedad del aprendizaje. AULA.* Revista de Humanidades y Ciencias Sociales, 66 (2), 35-51. https://share.google/5fbeN132odjJ2qwOy

Romero, M. (2025). *Serious game para el desarrollo de las competencias del siglo XXI.* Revista de Educación a Distancia Número 34. file:///Users/keylaaucancela/Downloads/editum,+romero turpo.pdf

Navarro-Patón, R., Campo-Vázquez, J., Mecías-Calvo, M., Navarro-Patón, R., Campo-Vázquez, J., & Mecías-Calvo, M. (1d. C., enero 1). *Can a Gamified Proposal Increase the Motivation, Satisfaction of Basic Psychological Needs, and Enjoyment of Primary Education Students? Brawl Stars in Physical Education.* (can-a-gamified--ofbasic-psychological- -of-primary-education-students) [Chapter].

Smowltech. (2023, 13 de abril). *Edutainment: qué es, orígenes y beneficios*. Smowl. https://smowl.net/es/blog/edutainment/

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? British Journal of Educational Technology, 34(3), 255-264.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. McGraw-Hill.

Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic Books.

Montessori, M. (1912). The Montessori method. Frederick A. Stokes Company.

Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. Norton.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

ProFuturo. (2023, 3 de febrero). *Edutainment: ¿qué quieres saber?* https://profuturo.education/observatorio/tendencias/edutainment-que-quieres-saber/

GI Global. (s. f.). *Capítulo de libro (DOI 10.4018/979-8-3693-6084-2.ch004)*. IGI Global. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6084-2.ch004

Profuturo. (2023, 3 de febrero). *Edutainment: qué necesitas saber sobre el entretenimiento educativo*. https://profuturo.education/observdutainment-que-quieres-saber/

Institución Educativa Jerome Bruner. (s. f.). *Jerome Bruner y el aprendizaje por descubrimiento*. https://upaeponline-educaciel_Aprendizaje_por_Descubrimiento

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.

Creswell, J. W. (2020). *Diseño de la investigación: enfoques cualitativo, cuantitativo y mixto* (4.ª ed.). Pearson Educación.

García, M., & García, J. L. (2012). *Metodología de la investigación educativa*. Editorial Síntesis.

Guevara, G. P., Verdezoto, A. R., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptiva, experimental y no experimental). *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 163–173. https://doi.org/xxxxx

Guerrero, M. A. (2016). *La investigación cualitativa en el ámbito educativo*. Editorial Universitaria.

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). *Introducción a la investigación cualitativa. Revista de Psicodidáctica*, (14), 5–39.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó.

Sagastizabal, M. Á., & Perlo, C. L. (2006). *La investigación-acción como estrategia de cambio en las prácticas educativas*. Homo Sapiens Ediciones.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* Pfeiffer.

Bruner, J. (1996). *Hacia una teoría del aprendizaje por descubrimiento*. Fondo de Cultura Económica.

García, P., & García, L. (2012). *Metodología de investigación descriptiva en educación*. Editorial Académica Española.

Latorre, A. (2005). *Investigación-acción en educación artística*. Paidós.

Sagastizábal, M., & Perlo, R. (2006). *Investigación-acción y educación artística: prácticas creativas*. Editorial Paidós.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Currículo de Educación Cultural y Artística para Educación General Básica*. https://recursos.educacion.gob.ec

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control* (p. 42). Freeman.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuit: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry,* 11(4), 227-268 (p. 231).

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ* (p. 34). Bantam Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (p. 56). Harvard University Press.

Flavell, J. H. (1979). *Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry.* American Psychologist, 34(10), 906-911.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy.* Palgrave Macmillan.

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Schraw, G. (1998). *Promoting general metacognitive awareness.* Instructional Science, 26(1-2), 113-125.

Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning.* Grune & Stratton.

Duchamp, M. (1917). *Fountain. Arte conceptual.*

Edwards, B. (1979). *Drawing on the right side of the brain.* Tarcher.

Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

Henri, R. (1923). *The art spirit.* J.B. Lippincott Company.

Lowenfeld, V. (1957). *Creative and mental growth.* Macmillan.

Abt, C. C. (1970). *Serious games.* University Press of America.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.

Picasso, P. (1907). *Les Demoiselles d'Avignon*. Pintura.

Anexos.

Tabla 8.

Cronograma De Actividades 2.

Semana / Nivel	Sesión	Objetivo	Destrezas ECA	Indicadores de logro	Materiales	Descripción de actividad	Evaluación
Semana 1-2 **Fácil: Descubriendo mi imaginación**	1	Estimular la creatividad mediante la narrativa.	ECA.3.1.1; ECA.3.1.3	Crea historia descriptiva coherente con elementos visuales.	Hojas A4 Lápices Marcadores Dibujos o imágenes	Los estudiantes escriben una breve historia basada en una experiencia. Se comparten en el aula y comentan ideas creativas.	**Escala de estimación**: Creatividad y coherencia. **Tabla de cotejo:** Elementos de la historia reflejados en la escritura.
	2	Representar visualmente la historia mediante dibujo libre.	ECA.3.1.1; ECA.3.1.3	Representa la historia en un dibujo con uso adecuado de color y forma.	Hojas A4 Lápices Marcadores	Dibujo libre basado en la historia creada en la sesión anterior. Socialización y reflexión sobre emociones y creatividad.	**Escala de estimación:** Creatividad. **Tabla de cotejo:** integración de la historia en el dibujo.

Semana 3-4 **Medio:** **Jugando con formas y cooperación**	1	Fomentar la colaboración y creatividad en la creación colectiva.	ECA.3.1.2	Participa activamente en el cadáver exquisito, respetando aportes de compañeros.	Papel A4 Cartulina Lápices Marcadores	Cadáver exquisito grupal: cada estudiante dibuja una sección de manera oculta. Al final se ensamblan las partes.	**Escala de valores:** Participación y cooperación **Tabla de cotejo:** Cohesión y creatividad en la imagen final.
	2	Desarrollar organización	ECA.3.1.5	Dibuja respetando	Papel A4, lápices,	Cada estudiante reproduce o crea un	Escala de valores: precisión; Tabla de
		espacial y proporción mediante cuadrícula.		proporciones dentro de la cuadrícula 4×4.	marcadores, regla	dibujo en cuadrícula, respetando ubicación y proporción de elementos. Socialización de resultados.	cotejo: uso correcto de cuadrícula y proporciones.

Semana 5 / **Difícil:** **Del plano al volumen**	1	Desarrollar habilidades tridimensionales y expresión visual en modelado.	O.ECA.4.1; O.ECA.4.4	Modela un personaje en arcilla mostrando proporción y expresión.	Arcilla de modelado Herramientas de modelado	Diseño y modelado de personaje en arcilla. Reflexión grupal sobre expresión, forma y creatividad.	**Escala de estimación**: Técnica y creatividad **Tabla de cotejo:** Proporción Expresividad Acabado.
Semana 6-7 **Difícil:** **Del plano al volumen**	2	Aplicar técnicas de observación y expresión en retrato pictórico.	O.ECA.4.1; O.ECA.4.4; O.ECA.4.7	Elabora un retrato reflejando observación, técnica y expresión emocional.	Lienzos Pinceles Pinturas acrílicas Temperas Vasos Agua	Creación de retrato en lienzo aplicando técnicas de proporción, color y expresión. Exhibición y reflexión sobre el proceso y resultado.	**Escala de estimación**: Técnica y creatividad **Tabla de cotejo:** Proporción Color Expresión Acabado final.

Nota: Elaboración propia por, Aucancela Keyla, Guaman Belén, 2025.

Tabla 9.

Primer Instrumento De Investigación.

Grupos - Categorías	Concepción	Interés	Interacción	Desenvolvimiento	Observaciones
G1	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Si logré pasar los niveles pero debo mejorar en el comportamiento.
G2	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Si conozco juegos y me ayudaron con el estrés, me pareció muy divertido.
G3	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Perdimos algunas vidas por hacer mucha bulla pero nos gustó mucho los juegos.
G4	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Aprendí más sobre el arte y me gustó que me ayudarán a no rendirme si no lograba un nivel
G5	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Si logré pasar los niveles pero debo mejorar en el comportamiento.

G6	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?.**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Si conozco juegos y me ayudaron con el estrés, me pareció muy divertido.
G7	**¿Te favorece el aprendizaje basado en el entretenimiento?**	**Ahora conozco más sobre la edutainment.**	**Reconoce que el juego tiene un objetivo como meta en el aprendizaje.**	**Logre pasar cada nivel sin perder puntos.**	Logré pasar todos los niveles y me divertí mucho trabajando.

Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, Guaman Belén 2025.

Tabla 10.

Segundo Instrumento De Investigación. Escala de Estimación.

Grupos	**Grupo 1**					**Grupo 2**					**Grupo 3**				
Instrumentos Complementarios															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
En qué nivel consideras que los recursos utilizados en clase ayudan a comprender mejor los contenidos?			X					X						X	
Componentes del Pensamiento Complejo															

Escala	Nada	Poco	Moderado	Bastante	Mucho	Nada	Poco	Moderado	Bastante	Mucho	Nada	Poco	Moderado	Bastante	M
¿Cuánto sientes que la edutainment permitió desarrollar tu creatividad y pensamiento crítico?				X				X					X		
Competencias Interpersonales															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
En qué medida perciben que el edutainment mejora la convivencia y el trabajo colaborativo?			X					X					X		
Dimensión del Aprendizaje y Desarrollo															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
En qué medida consideras que la edutainment favorece tu motivación para participar activamente?				X					X					X	

Nota: *Elaboración propia por Aucancela Keyla y Guaman Belén, 2025.*

Tabla 11.

Escala De Estimación 2.0

Grupos	Grupo 4					Grupo 4					Grupo 6				
Instrumentos Complementarios															
Categorías	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
En qué nivel consideras que los recursos utilizados en clase ayudan a comprender mejor los contenidos?			X					X						X	
Componentes del Pensamiento Complejo															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
¿Cuánto sientes que la edutainment permitió desarrollar tu creatividad y pensamiento crítico?				X				X					X		
Competencias Interpersonales															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**

En qué medida perciben que el edutainment mejora la convivencia y el trabajo colaborativo?			X					X					X		
Dimensión del Aprendizaje y Desarrollo															
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**M**
En qué medida consideras que la edutainment favorece tu motivación para participar activamente?				X					X					X	

Nota: Elaboración propia por, Aucancela Keyla, Guaman Belén 2025.

Tabla 12.

Escala De Estimación. 3.0

Grupos	**Grupo 7**				
Instrumentos Complementarios					
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**
¿En qué nivel consideras que los recursos utilizados en clase ayudan a comprender mejor los contenidos?			X		

Componentes del Pensamiento Complejo					
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**
¿Cuánto sientes que la edutainment permitió desarrollar tu creatividad y pensamiento crítico?				X	
Competencias Interpersonales					
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**
En qué medida perciben que el edutainment mejora la convivencia y el trabajo colaborativo?					X
Dimensión del Aprendizaje y Desarrollo					
Escala	**Nada**	**Poco**	**Moderado**	**Bastante**	**Mucho**
En qué medida consideras que la edutainment favorece tu motivación para participar activamente?				X	

Nota: Elaborado por Aucancela Keyla, Guaman Belén, 2025.

Tabla 13.

Instrumento De Investigación 3.

Categorías	**Grupos**	**G1**				**G2**				**G3**			
	Resultados	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Competencia Clave	Logré pasar cada nivel sin perder puntos.				X			X				X	
Aprendizaje Significativo	Ahora conozco más sobre la estrategia de gamificación y la edutainment				X			X				X	

Autoconocimiento y Valores	He sido capaz de reflexionar para obtener una meta				X			X				X	
Conocimiento Declarativo	A partir de ahora voy a usar los edutainment para aprender			X				X				X	
Mentalidad de Crecimiento	Me gustaría seguir trabajando estás actividades			X				X					X
Evaluación Auténtica	Te gustó el resultado de los trabajos			X				X					X
Material Innovador	Recomiendan el uso de objetos no cotidianos para tu enseñanza.							X					X
Inteligencia Emocional	Te entretuvo y te mantuvo feliz con esta estrategia de gamificación				X			X				X	

Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, Guaman Belén 2025.

Tabla 14.

Instrumentos De Valores. 2.0

Categorías	**Grupos**	**G3**				**G4**				**G5**			
	Categorías	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Competencia Clave	Logre pasar cada nivel sin perder puntos.				X			X				X	
Aprendizaje Significativo	Ahora conozco más sobre la estrategia de gamificación y la edutainment				X			X				X	
Autoconocimiento y Valores	He Sido capaz de reflexionar para obtener una meta				X				X				X
Conocimiento Declarativo	A partir de ahora voy a usar los edutainment para aprender				X				X			X	
Mentalidad de Crecimiento	Me gustaría seguir trabajando estás actividades				X			X					X
Evaluación Auténtica	Te gustó el resultado de los trabajos				X			X					X

Material Innovador	Recomiendan el uso de objetos no cotidianos para tu enseñanza.				X				X				X
Inteligencia Emocional	Te entretuvo y te mantuvo feliz con esta estrategia de gamificación				X			X				X	

Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, Guaman Belén 2025.

Tabla 15.

Instrumento De Valores 3.0

Categorías	Grupos	G7			
	Categorías	1	2	3	4
Competencia Clave	Logre pasar cada nivel sin perder puntos.			X	
Aprendizaje Significativo	Ahora conozco más sobre la estrategia de gamificación y la edutainment			X	
Autoconocimiento y Valores	He Sido capaz de reflexionar para obtener una meta			X	
Conocimiento Declarativo	A partir de ahora voy a usar los edutainment para aprender			X	
Mentalidad de Crecimiento	Me gustaría seguir trabajando estás actividades			X	
Evaluación Auténtica	Te gustó el resultado de los trabajos			X	
Material Innovador	Recomiendan el uso de objetos no cotidianos para tu enseñanza.				X
Inteligencia Emocional	Te entretuvo y te mantuvo feliz con esta estrategia de gamificación			X	

Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla, Guaman Belén 2025.

Ilustración 20.

Códigos De Estudiantes.

Grupo	Integrantes	Grupo	Integrantes
G1	A Ab Abc Abcd Abcde	G5	E Ea Eab Eabc Eabcd
G2	B Ba Bab Babc Babcd	G6	F Fa Fab Fabc Fabcd
G3	C Ca Cab Cabc Cabcd	G7	G Ga Gab Gabc Gabcd
G4	D Da Dab Dabc Dabcd	Total	Siete grupos Cinco personas

Grupo	Integrantes	Grupo	Integrantes
G1	Mariano Jhon Melany Angeles Kelly	G5	Sebastián Anderson Maryuri Charly Anthony
G2	James Patricio Gustavo Lenín Bryan	G6	Isaac Joaquín Robinson Erick Kelvin
G3	Clara Yaiza Juliana Estefania Evelyn	G7	Jessica Jhovana Rubí Anahí Ivanova
G4	Emilio Maxx Eduar Gabriela Stalin	Total	Siete grupos. Cinco personas.

Nota: Elaboración propia, por Guaman Belén y Aucancela Keyla, 2025.

Ilustración 21.
Clases de Edutainment.



Nota: Elaborado por Guaman Belen 2026.

Ilustración 22.

Trabajando En Clases.



Nota: Elaboración propia por Aucancela Keyla 2026.

Ilustración 23.

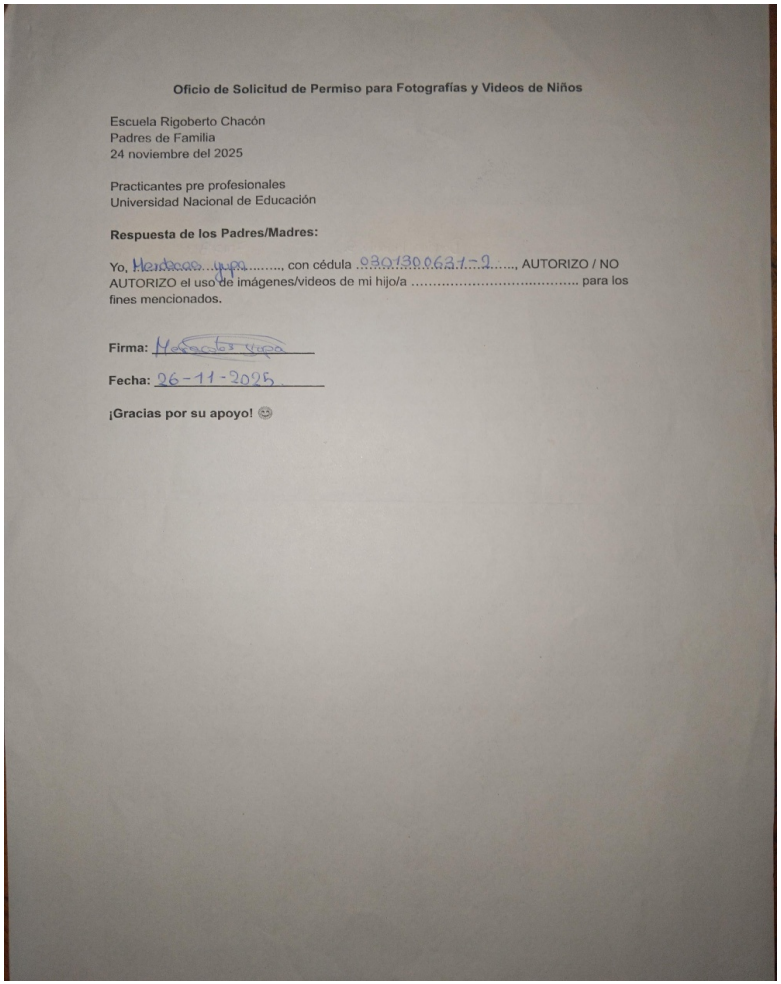
Trabajo Realizado En Grupo.



Nota: Elaboración propia por Guaman Belen 2025.

Ilustración 24.

Permiso Pedido a Padres de Familia, Fotografías.



Oficio de Solicitud de Permiso para Fotografías y Videos de Niños

Escuela Rigoberto Chacón
Padres de Familia
24 noviembre del 2025

Practicantes pre profesionales
Universidad Nacional de Educación

Respuesta de los Padres/Madres:

Yo, Mercedes Yupa....., con cédula 0301300631-9....., AUTORIZO / NO AUTORIZO el uso de imágenes/videos de mi hijo/a ..... para los fines mencionados.

Firma: Mercedes Yupa

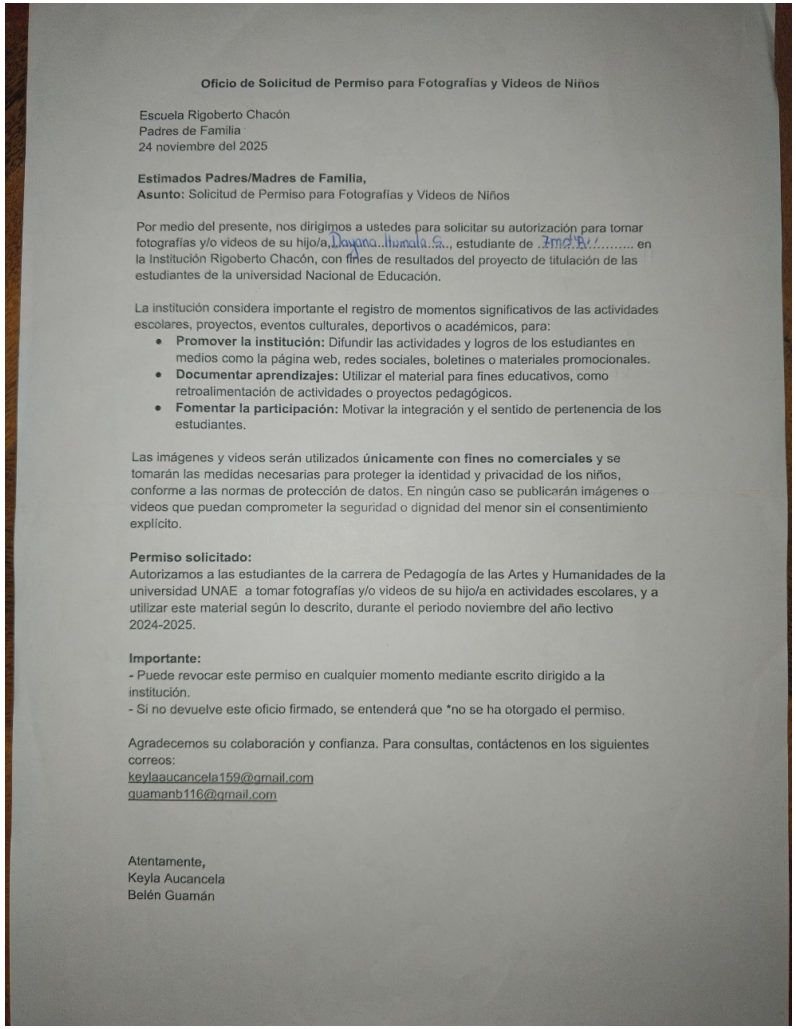
Fecha: 26-11-2025

¡Gracias por su apoyo! ☺

Nota: Elaboración propia por Guaman Belen 2026.

Ilustración 25.

Oficio De Solicitud Permiso.



Oficio de Solicitud de Permiso para Fotografías y Videos de Niños

Escuela Rigoberto Chacón
Padres de Familia
24 noviembre del 2025

Estimados Padres/Madres de Familia,
Asunto: Solicitud de Permiso para Fotografías y Videos de Niños

Por medio del presente, nos dirigimos a ustedes para solicitar su autorización para tomar fotografías y/o videos de su hijo/a, Dayana Iturala G., estudiante de 3ro B, en la Institución Rigoberto Chacón, con fines de resultados del proyecto de titulación de las estudiantes de la universidad Nacional de Educación.

La institución considera importante el registro de momentos significativos de las actividades escolares, proyectos, eventos culturales, deportivos o académicos, para:

- **Promover la institución:** Difundir las actividades y logros de los estudiantes en medios como la página web, redes sociales, boletines o materiales promocionales.
- **Documentar aprendizajes:** Utilizar el material para fines educativos, como retroalimentación de actividades o proyectos pedagógicos.
- **Fomentar la participación:** Motivar la integración y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

Las imágenes y videos serán utilizados **únicamente con fines no comerciales** y se tomarán las medidas necesarias para proteger la identidad y privacidad de los niños, conforme a las normas de protección de datos. En ningún caso se publicarán imágenes o videos que puedan comprometer la seguridad o dignidad del menor sin el consentimiento explícito.

Permiso solicitado:
Autorizamos a las estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades de la universidad UNAE a tomar fotografías y/o videos de su hijo/a en actividades escolares, y a utilizar este material según lo descrito, durante el periodo noviembre del año lectivo 2024-2025.

Importante:
- Puede revocar este permiso en cualquier momento mediante escrito dirigido a la institución.
- Si no devuelve este oficio firmado, se entenderá que *no se ha otorgado el permiso.

Agradecemos su colaboración y confianza. Para consultas, contáctenos en los siguientes correos:
keylaaucancela159@gmail.com
guamanb116@gmail.com

Atentamente,
Keyla Aucancela
Belén Guamán

Nota: Elaboración propia por Guaman Belen 2025.