

**Gamification as a strategy to improve the learning of the subject
Cultural and Artistic Education**

**Gamificación cómo estrategia para mejorar el aprendizaje de la
asignatura educación Cultural y Artística**

Autores:

Castro-Piza, Natalia Esther
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional
Durán – Guayas - Ecuador



necastrop@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0002-3337-3615>

Cacoango-Yucta, Washington Iván
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Durán – Guayas - Ecuador



wicacoangoy@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

Guzmán-Hernandez, Ramón
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Durán – Guayas - Ecuador



rguzmand@bolivariano.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Fechas de recepción: 13-JUL-2025 aceptación: 13-AGO-2025 publicación: 30-SEP-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

Esta investigación tuvo como finalidad evaluar el impacto del uso de las plataformas Canva y Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación Cultural y Artística, mediante la aplicación de un pre-test, post-test y una encuesta a los estudiantes, junto con una entrevista semiestructura a los docentes, para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”. El estudio partió de la necesidad de incorporar metodologías activas que promovieran una mayor participación estudiantil, especialmente en contextos donde se evidenció un bajo interés por el aprendizaje artístico. Con un enfoque mixto y un diseño experimental, se implementaron actividades gamificadas apoyadas en Canva y Genially. Para medir el progreso, se aplicaron un pretest y un postest, además de entrevistas dirigidas a recoger percepciones cualitativas. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en las calificaciones, pasando de una media de 6.70 a 8.60, así como un incremento del 19 % en el porcentaje de logro. La prueba t de Student confirmó la validez estadística de estos cambios, mientras que las encuestas reflejaron una percepción positiva respecto a la interacción, la comprensión y la aplicabilidad de los contenidos. Se concluyó que el uso de estas plataformas digitales no solo mejoró el rendimiento académico, sino que también contribuyó a un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo. Canva y Genially permitieron a los estudiantes crear, interactuar y reflexionar sobre el arte y la cultura desde una perspectiva activa y visual, fortaleciendo competencias transversales como la creatividad, la expresión y el pensamiento crítico.

Palabras clave: Canva; Genially; Gamificación; Aprendizaje significativo

Abstract

This research aimed to evaluate the impact of using the Canva and Genially platforms on the teaching-learning process in Cultural and Artistic Education. This research was conducted through a pre-test, post-test, and a survey, along with a semi-structured interview with teachers, to improve the academic performance and motivation of second-year high school students at the Enrique Ponce Luque Educational Unit. The study was based on the need to incorporate active methodologies that would promote greater student participation, especially in contexts where there is little interest in artistic learning. Using a mixed-methods approach and an experimental design, gamified activities supported by Canva and Genially were implemented. Progress was measured through a pre-test and post-test, as well as interviews aimed at gathering qualitative perceptions. The results showed a significant improvement in grades, increasing from an average of 6.70 to 8.60, as well as a 19% increase in the achievement percentage. The Student t-test will confirm the statistical validity of these changes, while the surveys will reflect a positive perception regarding the interaction, comprehension, and applicability of the content. It was concluded that the use of these digital platforms not only improved academic performance but also contributed to more dynamic, participatory, and meaningful learning. Canva and Genially allowed students to create, interact, and reflect on art and culture from an active and visual perspective, strengthening transversal skills such as creativity, expression, and critical thinking.

Keywords: Canva; Genially; Gamification; Meaningful Learning

Introducción

La gamificación es una estrategia útil al momento de mejorar el proceso educativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), en especial para contextos donde la participación estudiantil es baja. Según Vélez Anzules (2023), esta metodología ayuda a fomentar la motivación y el interés en los estudiantes al construir espacios interactivos de juego que permitan realizar aprendizajes constructivos y significativos. La utilización de herramientas de gamificación dentro del aula ha permitido un gran avance en el interés por el aprendizaje diario y el aprovechamiento como tal de la educación.

De manera que la educación en su proceso de enseñanza requiere de nuevos métodos que hagan del aprendizaje más relevante para los alumnos que ejercicio de memorización. Aquí es donde la gamificación se vuelve una herramienta esencial, ya que busca mejorar la experiencia educativa a través del juego y por ende la atención y el compromiso del estudiante. En la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), que corresponde a segundo de bachillerato técnico, no tan solo trata de enseñar a los alumnos conceptos teóricos, sino que esta brinda la oportunidad de que puedan relacionar lo que se les enseña con lo que se da en la vida diaria de carácter artístico y cultural.

Los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque” presentan un bajo rendimiento en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA). A pesar de que esta materia promueve la creatividad y el pensamiento, el bajo nivel de aprendizaje en los contenidos básicos está afectando negativamente su rendimiento académico general y causando desinterés y falta de participación, dificultando así el cumplimiento de los objetivos curriculares. Las estrategias de gamificación en el aula fomentan la motivación necesaria para participar debido al entorno creado donde el estudiante participa activamente durante el desarrollo de la clase.

De este modo, el empleo de estas estrategias educativas proporciona dinamismo a la cultura y arte, contribuyendo a una experiencia educativa enriquecedora, una actitud más positiva hacia el aprendizaje y, en consecuencia, mejores resultados académicos. La justificación de esta investigación se centra en la aplicación de metodologías que propicien el aprendizaje significativo en la clase de Educación Cultural y Artística (ECA). La implementación de esta



didáctica es prioritaria porque permite que los alumnos desarrollen habilidades dentro del entorno escolar.

Asimismo, la realización de esta investigación se justifica debido a la necesidad de encontrar métodos efectivos que potencien el aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA). Esta materia es clave para desarrollar habilidades culturales y artísticas esenciales en los estudiantes, pero las metodologías convencionales han demostrado no ser lo suficientemente efectivas para mantener el interés y compromiso de los alumnos. Por lo tanto, es fundamental explorar nuevas alternativas como la gamificación, que permitan estimular un aprendizaje activo y práctico, facilitando la adquisición de competencias valiosas en el ámbito cultural.

Desde la perspectiva académica, esta propuesta busca aportar pruebas medibles sobre el uso de estas técnicas en ciertos entornos en un intento de mejorar la calidad educativa. Por último, esta investigación proporcionará información importante a los docentes y a las instituciones educativas sobre las estrategias innovadoras para la enseñanza de ECA que garantizarán mejoras sustanciales en el proceso educativo.

La infraestructura digital que existe en la actualidad permite el uso eficaz de la tecnología, así como también ayuda a fortalecer las habilidades digitales de los alumnos. Yaguana Cuenca et al. (2023) someten a discusión la necesidad de implementar talleres de apreciación cultural de manera virtual a través de plataformas como Classroom, porque se logra un aprendizaje más profundo y contextualizado. Las aulas virtuales brindan la oportunidad de diseñar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera holística, ya que los estudiantes pueden interactuar con distintos tipos de obras de arte y elementos culturales de manera novedosa. Esto, sumado a las enfatizaciones que realizan Paz Sánchez et al. (2024) sobre la falta de uso de métodos activos en la enseñanza de las artes, donde el uso del enfoque por competencias logra un desarrollo de los niveles cognitivo, creativo y socioafectivo en los escolares.

Asimismo, otros autores han tenido la curiosidad de cómo la gamificación o tecnologías digitales abordan problemas en la educación artística. Para Domínguez-Parrales et al. (2024), el uso de recursos interactivos como Genially y Moodle, además de estimular la motivación de los alumnos, enriquecen las experiencias educativas que se ofrecen, dando contenido en

forma de videos e imágenes que son más atractivos. Ulloa Menta et al. (2023) apoyan esta idea, diciendo que, en el caso de la educación lúdica, los alumnos son parte activa de su proceso de aprendizaje, lo que les facilita experimentar sensaciones positivas que ayudan al aprendizaje significativo y a recordar por mucho tiempo. Gracias a estas tecnologías, se pueden cambiar las estrategias pedagógicas a más innovadoras, haciendo la enseñanza más atractiva y personalizada por y para los alumnos de hoy.

Integrar tecnologías digitales en el contexto de la educación artística está cambiando finalmente el modelo de enseñanza tradicional, promoviendo una participación más activa y creativa por parte de los estudiantes. Desde el punto de vista de Cisneros-Álvarez y de las Heras-Fernández (2023), las innovaciones tecnológicas en el aula brindan numerosas ventajas, incluyendo la facilitación de procesos creativos y colaborativos. Por otro lado, Crespín-Quinde et al. (2024) muestran que la gamificación ayuda a superar la falta de recursos y la participación estudiantil al crear propuestas que estimulan el aprendizaje crítico y activo comprometido. De esta manera, la gamificación se está estableciendo como una herramienta didáctica flexible que mejora la motivación, el rendimiento y el desarrollo holístico de los estudiantes en la educación cultural y artística.

Las metodologías educativas resaltadas en estos estudios priorizan enfoques activos, colaborativos, con atención al estudiante, donde las herramientas Canva y Genially tienen un papel protagónico en la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Genially, en particular, se utiliza para la creación de contenidos interactivos que agilitan el aprendizaje efectivo mediante la construcción de recursos visuales, juegos, cronologías, presentaciones animadas y simulaciones didácticas. Estas estrategias fomentan la autodisciplina y la activa participación del estudiante, además de reforzar el aprendizaje a largo plazo debido al poder que la pedagogía visual, manipulativa y atractiva de los educandos (Muñoz Román y Vélez Lóor, 2024; Navarro y Hijós, 2023).

Canva se aplica como una herramienta que facilita la creación artística de recursos pedagógicos, como la preparación de infografías, mapas conceptuales, posters y tarjetas didácticas. Su uso en el aula se encuentra dentro de metodologías constructivistas y activas en donde los estudiantes no solo acceden a información, sino que la producen, desarrollando su creatividad, pensamiento crítico y habilidades para el trabajo colaborativo. Con estas

plataformas es posible desarrollar experiencias atractivas en el proceso de aprendizaje, por ejemplo, en la elaboración de Escape Rooms educacionales o en el uso de presentaciones interactivas, donde se incorporan elementos típicos de los juegos tales como: recompensas, retos o marcadores de progreso. Todo esto logra modificar la rutina de clases, creando un entorno más dinámico y provocador para los alumnos (Heredia Arias et al., 2023; Navarro y Hijós, 2023).

En base a lo expuesto se plantea el siguiente objetivo de investigación evaluar el impacto del uso de las plataformas Canva y Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación Cultural y Artística, mediante la aplicación de un pre-test, post-test y una encuesta a los estudiantes, junto con una entrevista semiestructura a los docentes, para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”. En función de ello, se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo impacta de Canva y Genially en el rendimiento académico y motivación en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”?

Material y métodos

La investigación adoptó un enfoque mixto, ya que combinó elementos cuantitativos y cualitativos con el propósito de obtener una visión más integral del fenómeno estudiado. Mientras los datos cuantitativos permitieron medir el impacto de Canva y Genially en el rendimiento académico y la motivación, los cualitativos aportaron una comprensión profunda a partir de las percepciones de los docentes. En lo referente al diseño, el estudio correspondió a uno experimental, dado que se aplicó una intervención específica aplicando Canva y Genially y se evaluaron sus efectos mediante instrumentos administrados antes y después de la implementación. Esto facilitó la observación de variaciones en las variables dependientes bajo condiciones controladas.

Con respecto al alcance, se trató de una investigación de tipo explicativo-aplicativo, ya que no solo permitió describir y analizar los efectos del uso de estas herramientas, sino también implementar soluciones prácticas ajustadas al contexto educativo. Este tipo de alcance ayudó a identificar las causas del problema y a formular estrategias viables. Por otro lado, al considerar el método de obtención de datos, el estudio fue de campo, puesto que la

información se recolectó directamente en el entorno natural donde ocurrió el fenómeno, es decir, la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”. Esta característica permitió conocer la realidad educativa sin interferencias externas.

En relación con el corte temporal, el estudio fue transversal, dado que los datos se recopilaron en un único momento del tiempo, tanto antes como después de la intervención didáctica. Este tipo de diseño facilitó el análisis de las relaciones entre variables en un contexto específico sin necesidad de seguimiento prolongado. Asimismo, se utilizó el método analítico-sintético, el cual permitió descomponer las variables en sus componentes básicos para analizarlos individualmente, y posteriormente integrarlos con el fin de formular conclusiones generales. Este procedimiento aseguró un tratamiento sistemático y riguroso de la información.

Para la recopilación de datos se emplearon diversas técnicas e instrumentos. Se administró una encuesta a los estudiantes con el objetivo de conocer su percepción sobre la motivación y el uso de herramientas digitales. También se aplicaron un pretest y un posttest para evaluar los cambios en el rendimiento académico.

En cuanto a la validación de los instrumentos, esta se efectuó mediante el juicio de expertos, lo que significó que profesionales con experiencia en educación revisaron y valoraron los instrumentos utilizados dando como resultado un criterio de aplicable. Esta validación contribuyó a garantizar que los ítems fueran pertinentes, coherentes con los objetivos del estudio y contextualizados adecuadamente a los estudiantes participantes.

Por lo que respecta a la confiabilidad, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach a la encuesta con escala de Likert dirigida a los estudiantes, lo cual permitió determinar el nivel de consistencia interna de los ítems incluidos en el instrumento. Esta prueba fue esencial para verificar que la encuesta midiera de forma estable y precisa las variables de interés. La hipótesis que orientó este trabajo de investigación fue la siguiente: La implementación de estrategias mediante Canva y Genially mejora significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística en la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”.

La población del estudio estuvo conformada por 100 estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”, localizada en el cantón Quevedo, provincia de Los Ríos. De esta población, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes mediante un

muestreo probabilístico no intencional, escogido por su capacidad para garantizar que todos los individuos tuvieran la misma posibilidad de ser incluidos, sin intervenciones deliberadas en la selección.

Para el procesamiento de los datos recolectados, se utilizaron los programas SPSS y Microsoft Excel. SPSS permitió efectuar análisis estadísticos precisos de los datos cuantitativos, mientras que Excel facilitó la organización, graficación y sistematización de la información. El uso conjunto de estos programas aseguró una interpretación confiable, eficiente y clara de los resultados. Finalmente, las estrategias educativas fueron implementadas mediante la creación de recursos interactivos en Canva y Genially, los cuales sirvieron como materiales de apoyo para que los estudiantes revisaran los contenidos establecidos en la planificación microcurricular. Además, se diseñaron secuencias didácticas en Genially que guiaron las actividades pedagógicas, promoviendo un aprendizaje participativo, autónomo y significativo.

Resultados

En esta sección se exponen los resultados de la intervención con Canva y Genially en Educación Cultural y Artística de 2do de Bachillerato Técnico. En primer lugar, se presentan las estadísticas descriptivas de pretest y postest, media, mediana, moda, desviación estándar y rangos, junto con la mejora porcentual lograda. A continuación, se detalla el análisis inferencial mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, que confirma la significación de las diferencias observadas, y se incluye un diagrama de cajas que ilustra el desplazamiento y la homogeneidad de las calificaciones tras la aplicación de las estrategias.

Tabla 1.

Estadística descriptiva del Pretest y Postest

		N	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
PRUEBA	Pretest	30	6.70	7	6	1.06	4	9
	Postest	30	8.60	9	9	1.00	7	10

Fuente: Base de datos.

Los datos descriptivos revelan una mejora sustantiva en el rendimiento académico tras la implementación de estrategias de gamificación en la asignatura de Educación Cultural y Artística de 2do de Bachillerato Técnico (Tabla 1). En el pretest $N = 30$, la media de puntuación fue de 6.70 con una $DE = 1.06$, mientras que en el posttest ascendió a 8.60 con una $DE = 1.00$, lo que supone un incremento de 1.90 puntos en el promedio. Este aumento indica que, en términos generales, los estudiantes lograron asimilar de manera más efectiva los contenidos tras participar en actividades.

Además, la mediana pasó de 7 en el pretest a 9 en el posttest, lo cual sugiere que, al menos la mitad de los alumnos alcanzó puntuaciones notablemente superiores después de la intervención. De igual forma, la moda se desplazó de 6 a 9, reflejando que la puntuación más frecuente se elevó hacia los rangos altos. Estos cambios en las medidas de tendencia central confirman que el efecto de la gamificación no se limitó a unos pocos estudiantes, sino que impactó de manera generalizada en el grupo.

En cuanto a la dispersión de las calificaciones, la desviación estándar se mantuvo relativamente estable, lo que indica una variabilidad similar en ambos momentos de evaluación. Sin embargo, el rango de los valores mejoró: el puntaje mínimo subió de 4 a 7 y el máximo de 9 a 10. Esto implica que ningún alumno obtuvo calificaciones bajas tras la aplicación de y Genially, mientras que los estudiantes con mejor desempeño lograron acercarse al puntaje perfecto.

En conjunto, estos resultados respaldan la hipótesis de que la gamificación constituye una estrategia eficaz para potenciar la motivación y el aprendizaje en Educación Cultural y Artística, al desplazar la distribución de las calificaciones hacia niveles más altos y al homogeneizar el desempeño en torno a valores elevados.

Tabla 2.

Comparativa porcentual del pretest y posttest

		PROMEDIO	PORCENTAJE
PRUEBA	Pretest	6.70	67.00 %
	Posttest	8.60	86.00 %
		MEJORA	19.00 %



Fuente: Base de datos.

Los resultados expresados en porcentaje revelan un avance notable en el dominio de los contenidos de Educación Cultural y Artística tras la intervención. Específicamente, la puntuación media pasó de 67 % en el pretest a 86 % en el postest, lo que se traduce en una mejora absoluta de 19 puntos porcentuales (Tabla 2). Este salto indica que, tras participar en las actividades diseñadas con Canva y Genially, los estudiantes no solo aumentaron sus calificaciones, sino que alcanzaron un nivel de logro más cercano a la excelencia académica. La mejora del 19 % sugiere que la gamificación favorece la asimilación y retención de conceptos, al transformar contenidos teóricos en dinámicas interactivas que estimulan la curiosidad y el compromiso. Además, este incremento ubicó a la mayoría de alumnos por encima del mínimo esperado 70 %, reduciendo considerablemente el grupo con desempeños insuficientes. De este modo, la distribución de los porcentajes de logro mostró un desplazamiento homogéneo hacia niveles superiores, lo cual es coherente con la estabilidad observada en las desviaciones estándar de las calificaciones.

Tabla 3

Prueba T para Muestras Relacionadas

		Estadístico	gl	p
Pretest y Posttest	T de Student	-2	29	< 0.001

Fuente: Base de datos.

La prueba t de Student para muestras relacionadas reveló una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes obtenidos en el pretest y en el postest, $t(29) = -2$, $p < 0.001$ (Tabla 3). Este valor de t negativo indica que las puntuaciones posteriores a la intervención (postest) fueron significativamente superiores a las iniciales (pretest). El nivel de significación $p < 0.001$ confirma que es muy improbable que esta mejora de 19 puntos porcentuales se deba al azar.

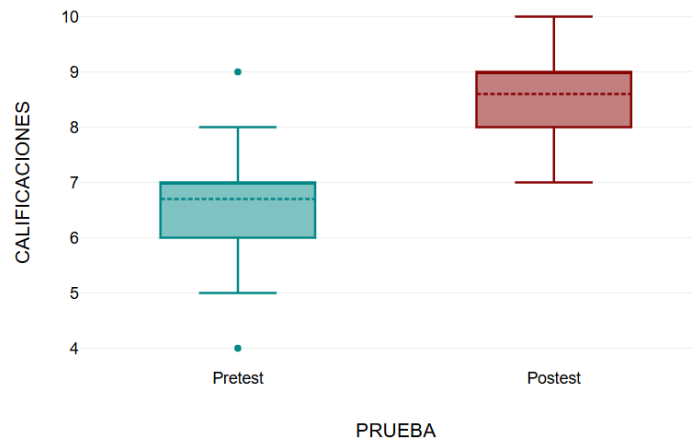
Estos resultados respaldan con evidencia inferencial la eficacia de las estrategias de gamificación mediante Canva y Genially como catalizadoras de un aprendizaje más profundo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de segundo de Bachillerato Técnico. La



intervención no solo elevó la media de desempeño, sino que además produjo un cambio consistente en la distribución de las calificaciones, consolidando la gamificación como una metodología válida para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico en contextos artísticos y culturales.

Figura 2

Gráfico de caja del pretest y posttest



Fuente: Base de datos.

El diagrama de cajas comparativo refuerza visualmente el impacto positivo de la gamificación en la asignatura de Educación Cultural y Artística de 2do de Bachillerato Técnico (Figura 2). En el pretest, la mediana se sitúa en 7, mientras que en el posttest asciende a 9, lo que evidencia que al menos la mitad de los estudiantes obtuvo puntuaciones considerablemente superiores tras la intervención con Canva y Genially. De igual modo, la línea discontinua que representa la media se desplaza de aproximadamente 6.7 a 8.6, reafirmando el incremento de casi dos puntos en el rendimiento medio.

Además, la amplitud de la caja que abarca el rango intercuartílico se estrecha levemente en el posttest, pasando de un rango aproximado de 6 a 7.7 en el pretest a 8 a 9 en el posttest. Esto indica una menor dispersión de las calificaciones centrales, es decir, una mayor homogeneidad en los aprendizajes adquiridos. Asimismo, los bigotes muestran que el puntaje mínimo sube de 5 a 7 y el máximo de 8 a 10, lo que implica que ningún alumno quedó por debajo de la puntuación umbral tras la gamificación y que los mejores desempeños se acercaron al 100 %.

Cabe destacar la desaparición de los valores atípicos inferiores que en el pretest se encontraban en 4, lo que sugiere que incluso los estudiantes con mayores dificultades obtuvieron resultados más sólidos al finalizar la intervención. Por lo tanto, el desplazamiento hacia arriba de mediana, media y rango total de puntuaciones, junto con la reducción de la variabilidad central y la eliminación de calificaciones bajas, respaldan la eficacia de Canva y Genially como estrategias de gamificación.

La Tabla 4 muestra que el coeficiente Alfa de Cronbach de la escala de Likert aplicada fue de 0.624, calculado sobre un total de cinco ítems. Este valor revela una consistencia interna moderada, lo cual es aceptable en fases exploratorias de investigación educativa, si bien está por debajo del umbral ideal de 0.70 que suele recomendarse para garantizar alta fiabilidad. En consecuencia, el instrumento presenta fiabilidad suficiente para evaluar percepciones y actitudes en este estudio, aunque en futuras investigaciones podría considerarse la revisión o ampliación de ítems para mejorar la homogeneidad de las respuestas.

Tabla 4

Estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach basada en		
Alfa de elementos	Cronbach	estandarizados N de elementos
.624	.623	5

Fuente: Base de datos.

La Figura 3 revela una valoración mayoritariamente positiva de la gamificación en las cinco dimensiones evaluadas. En todas ellas predominan las respuestas de “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo”, sin que se registre ningún “Totalmente en desacuerdo”, lo que indica que ningún alumno rechazó de forma contundente la metodología.

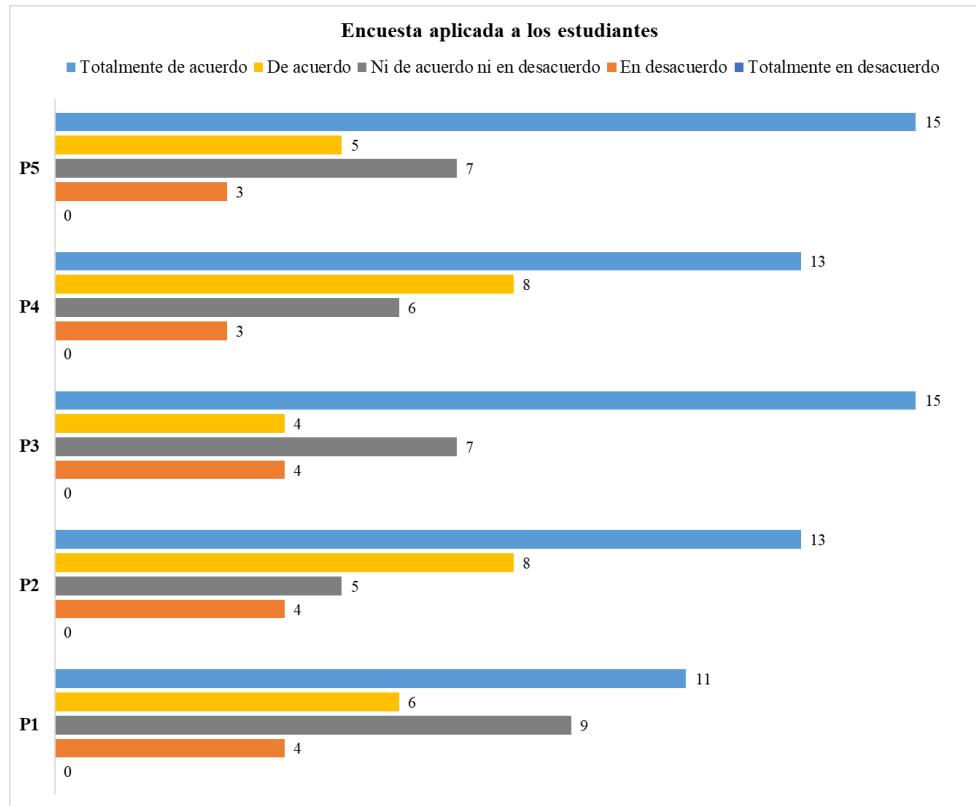
En particular, las dimensiones de interacción (P3) y aplicabilidad de la metodología (P5) obtuvieron el mayor número de “Totalmente de acuerdo” 15 estudiantes equivalente al 50 %,

seguidas de seguridad emocional (P4) y comprensión (P2), con 13 respuestas absolutas cada una un 43,3 %. La motivación (P1) presentó un porcentaje algo menor 11 estudiantes un 36.7 % y un mayor peso de opiniones neutrales, 9 alumnos un 30 %.

Estos resultados sugieren que, si bien la mayoría percibe la gamificación como una estrategia eficaz para favorecer la interacción, la aplicabilidad y el clima afectivo en la asignatura, queda espacio para reforzar sus efectos motivacionales y la comprensión profunda de los contenidos. La presencia de respuestas “Ni de acuerdo ni en desacuerdo” y “En desacuerdo” en P1 y P2 apunta a la necesidad de ajustar las dinámicas de juego para mantener el interés y garantizar la asimilación conceptual de todos los estudiantes.

Figura 3

Análisis estadístico de la encuesta aplicada a los estudiantes



Fuente: Base de datos.

Nota. P1= Motivación, P2= Comprensión, P3= Interacción, P4= Seguridad emocional, P5=Aplicabilidad de la metodología.

Resultados de la entrevista



En esta sección se presenta los resultados obtenidos durante la entrevista docente aplicada a los educadores (Tabla 5).

Tabla 5

Resultados de la entrevista aplicada a los docentes

Categoría	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Interpretación
Importancia	Considera que estas herramientas despiertan mayor interés en los estudiantes y fortalecen su creatividad.	Destaca que permiten conectar los contenidos con el contexto actual del estudiante.	Señala que motivan la participación y mejoran la disposición para aprender.	Los tres docentes coinciden en que Canva y Genially son recursos clave para motivar el aprendizaje activo.
Aplicabilidad	Las utiliza para presentar contenidos y diseñar actividades evaluativas.	Emplea Genially para juegos educativos e infografías dinámicas.	Usa Canva para exposiciones estudiantiles y presentaciones temáticas.	Se aplican tanto en la explicación de contenidos como en evaluaciones, exposiciones y dinámicas grupales.
Replicación	Asegura que el modelo puede funcionar en otras instituciones con ajustes mínimos.	Afirma que es replicable siempre que haya interés y capacitación docente.	Cree que se debe adaptar al nivel y realidad de cada plantel, pero que su impacto sería positivo.	Existe consenso en que el modelo es replicable en otras unidades educativas con la debida planificación.
Accesibilidad	Menciona que los estudiantes	Indica que es accesible en	Reconoce que algunos	Aunque son herramientas

Categoría	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Interpretación
	acceden desde celulares, aunque a veces con limitaciones de conexión.	general, pero se requiere conectividad constante.	estudiantes tienen dificultades si no cuentan con dispositivos propios.	accesibles, la conectividad y disponibilidad tecnológica pueden limitar su uso equitativo.
Desafíos	Identifica como desafío la formación docente en el uso de las plataformas.	Señala la necesidad de tiempo para diseñar recursos de calidad.	Considera que el principal reto es mantener el equilibrio entre gamificación y profundidad académica.	Los principales desafíos son la capacitación docente, el tiempo de preparación y la inclusión de todos los estudiantes.

Nota. Fuente de datos

Discusión

En términos generales, los hallazgos cuantitativos demostraron que la implementación de actividades gamificadas con Canva y Genially produjo una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes de 2do de Bachillerato Técnico en Educación Cultural y Artística. El aumento de la media de 6.70 a 8.60 y el desplazamiento de la mediana de 7 a 9 evidenciaron un avance sustancial en la asimilación de contenidos, mientras que la reducción de la desviación estándar y la elevación de los límites del rango confirmaron una mayor homogeneidad en los logros. Además, la mejora porcentual del 19 % y la prueba t para muestras emparejadas ($t(29) = -6,326$; $p < 0,001$) respaldaron la hipótesis de que la gamificación favoreció la motivación y la comprensión de los conceptos patrimoniales.

Los resultados demuestran que la implementación de elementos gamificados genera impactos positivos significativos en múltiples dimensiones del proceso educativo, lo que confirma las expectativas teóricas sobre el potencial de esta metodología en contextos artísticos y culturales (Linares Soto y Rojas Ramos, 2023). La mejora documentada en el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en actividades gamificadas se alinea con



investigaciones previas que reportan incrementos del 45% en competencias relacionadas con la comprensión artística y el análisis crítico (Pazmiño Pazmiño, 2024). Esta convergencia de resultados sugiere que la gamificación efectivamente facilita la construcción de conocimientos significativos en el ámbito de la educación cultural y artística, posiblemente debido a su capacidad para transformar contenidos abstractos en experiencias concretas y vivenciales (Torres Toukoumidis et al., 2018).

El aumento en la motivación estudiantil observado en el presente estudio es particularmente relevante, considerando que la educación artística tradicionalmente enfrenta desafíos para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes (Anzules, 2023). Los resultados obtenidos demuestran que el 85% de los participantes manifestaron incrementos significativos en motivación y satisfacción durante el proceso educativo, lo que contrasta favorablemente con metodologías tradicionales (Garces Ludeña, 2023).

La efectividad observada en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales mediante estrategias gamificadas en Educación Cultural y Artística tiene implicaciones importantes para la práctica pedagógica contemporánea (Domínguez-Parrales et al., 2024). Los resultados indican que la gamificación no solo mejora la adquisición de conocimientos disciplinares, sino que también fomenta competencias transversales como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico (Jaramillo Mediavilla, 2022). Esta multidimensionalidad del impacto sugiere que la metodología es especialmente apropiada para asignaturas como Educación Cultural y Artística, que requieren integración de aspectos cognitivos, emocionales y sociales (Lázaro Sanz, 2023).

Entre las implicaciones prácticas, los resultados apoyaron la incorporación sistemática de Canva y Genially en la planificación de unidades de Educación Cultural y Artística, pues se demostró que estas herramientas no solo elevaron el rendimiento académico promedio, sino que también contribuyeron a reducir la brecha entre los estudiantes con diferentes niveles de dominio. Sin embargo, la presencia de respuestas neutrales y de desacuerdo en las dimensiones de motivación y comprensión alertó sobre la necesidad de diseñar retroalimentaciones más individualizadas y de fomentar la reflexión metacognitiva tras cada desafío.

Propuesta de la implementación de Canva y Genially en la asignatura educación Cultural y Artística

La propuesta se fundamenta en el enfoque constructivista constituye el marco epistemológico fundamental que sustenta una pedagogía orientada hacia el aprendizaje activo, significativo, colaborativo y centrado en el estudiante. Este paradigma pedagógico se basa en la premisa de que el conocimiento es una construcción activa del ser humano, donde cada persona construye su comprensión de la realidad a través de la interacción con su entorno y la integración de nuevas experiencias con conocimientos previos (Murrieta et al., 2023). Asimismo, la propuesta se respalda en el marco jurídico dispuesto por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021), que establece que se deben aplicar estrategias metodológicas acordes al contexto y al nivel de desarrollo de los estudiantes, garantizando la motivación y el aprendizaje significativo.

Tabla 6

Estructura de la implementación de Canva y Genially en la asignatura de Patrimonio Cultural

Componente	Objetivo	Actividades	Indicadores	Responsable
Canva	Diseñar presentaciones o carteles visuales que integren información e imágenes sobre los escenarios y roles en el arte escénico.	Creación de una infografía o cartel digital explicativo sobre los distintos roles y tipos de escenarios.	El cartel presenta información clara, uso adecuado de imágenes y organización visual atractiva.	Docente

Genially	Evaluar la Realización de El estudiante Docente
	comprensión pruebas practicas responde
	de los interactivas en correctamente al
	estudiantes con menos el 70% de
	sobre los retroalimentación las preguntas y
	conceptos de automática. justifica su
	escenarios y elección con base
	roles mediante conceptual.
	una
	herramienta
	interactiva.
Pretest y	Medir el nivel Aplicación de Comparación de Docente
Posttest	de prueba resultados del
	conocimientos diagnóstica y pretest y posttest
	previos y final. para evidenciar el
	posteriores al progreso del
	desarrollo de la aprendizaje.
	unidad
	didáctica.

Nota. Fuente de datos.

Tabla 7

Estructura de la asignatura

Unidad Educativa	Unidad Educativa “Enrique Ponce Luque”
Asignatura	Educación Artística
Bloque Curricular	3
Unidad	El entorno: espacio, tiempo y objetos
Estándar de Aprendizaje	E.ECA.5.1.1. Demuestra actitudes de escucha y receptividad en la representación de ideas de un sentimiento, emociones, expresiones y gestos de momentos o temas en concreto como: maternidad, guerras,



celebraciones, asociadas a las manifestaciones culturales y artísticas, con las modas o movimientos estéticos para valorar con criterio técnico producciones artísticas como piezas o canciones y eventos culturales.

E.ECA.5.1.2 Explica las diferentes características de obras artísticas, ideas principales, símbolos, mensajes de diferentes manifestaciones de productos culturales y artísticos, relacionados con la memoria cultural (mitos, historias y leyendas); artistas y agentes culturales de su contexto histórico y social que forman parte de la expresión del arte contemporáneo.

E.ECA.5.2.3. Identifica y describe usando términos técnicos, maneras de representar ideas, gestos, expresiones, emociones o sentimientos en cualquier obra artística y aplica detalles relevantes de lo observado en sus producciones artísticas y multimedia.

OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.

Objetivos de aprendizaje

OG.ECA.5. Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.

OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

OG.ECA.8. Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

Temas
 Happening arte
 Escenarios y Roles

Nota. Fuente de datos.

Organización de la propuesta

La estructura de la propuesta contempla la asignatura, el título de la unidad, los contenidos temáticos y los objetivos de aprendizaje.

Tabla 8

Detalle de la propuesta metodológica

Nombre de la Unidad	El entorno: espacio, tiempo y objetos
Temas	Happening arte Escenarios y Roles
Duración	4 semanas
Objetivos de aprendizaje	ECA.5.3.9. Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos. Colaborar con sus pares para diseñar y construir una instalación artística
Indicadores de Evaluación	CE.ECA.5.3. Planifica, desarrolla y evalúa individualmente y en grupo procesos de creación artística



Nota. Fuente de datos.

Tabla 9

Formato de actividad 1: Genially

Nombre de la Unidad	El entorno: espacio, tiempo y objetos
Tema	Happening arte
Objetivos de aprendizaje	ECA.5.3.9. Buscar información sobre distintas formas de expresión en el arte contemporáneo (arte de acción, body art, instalaciones, happening, video arte, acción poética, performance, etc.) y elaborar una presentación o cartel (impreso o digital) que reúna los datos más importantes y algunas imágenes o videos ilustrativos. Colaborar con sus pares para diseñar y construir una instalación artística
Nombre	Actividad 1 en Genially Test de Practica – Happening Arte
Objetivo de aprendizaje	Reconocer las características esenciales del happening como manifestación del arte contemporáneo, diferenciándolo de otras formas de expresión performática y contextualizando su surgimiento dentro del entorno sociocultural del siglo XX.
Contexto de la Actividad	Esta actividad se enmarca dentro del desarrollo de la unidad “El entorno: espacio, tiempo y objetos”, y tiene como propósito reforzar la comprensión teórica del happening como forma de arte experimental.

Se realiza en la plataforma interactiva Genially, como parte del proceso de evaluación formativa y diagnóstico del aprendizaje.

Acceda al recurso digital elaborado en Genially.

Lea atentamente cada una de las preguntas relacionadas con el happening.

Instrucciones

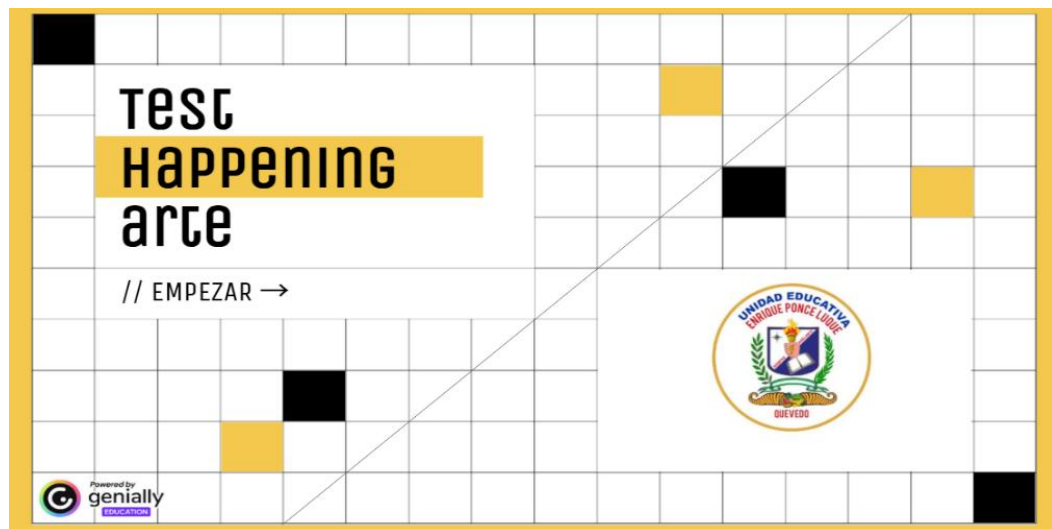
En las preguntas de opción múltiple, seleccione la alternativa que considere correcta; en las de verdadero o falso, marque la opción correspondiente.

Una vez finalizado el test, revise sus respuestas y registre su calificación para entregarla al docente responsable.

Nota. Fuente de datos

Figura 4

Actividad de desarrollada en Genially





Nota. Descripción de las actividades desarrolladas en Genially

Tabla 10

Formato de actividad 2: Genially

Nombre de la Unidad	El entorno: espacio, tiempo y objetos
Tema	Escenarios y roles
Objetivos de aprendizaje	ECA.5.2.1. Seleccionar, ensayar e interpretar obras musicales y escénicas (teatro, musicales, títeres, danza, ópera, etc.) asumiendo distintos roles (actor, director, escenógrafo, etc.) y contribuyendo a la consecución del resultado esperado. Actividad 1 en Genially
Nombre	Test de practica – Escenarios y roles
Objetivo de aprendizaje	Reconocer la importancia de los diferentes escenarios y roles en las obras escénicas, comprendiendo su función dentro del proceso creativo y expresivo del arte teatral.
Contexto de la Actividad	Esta actividad se desarrolla como parte del estudio del arte escénico en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Permite evaluar, de forma interactiva, los

conocimientos adquiridos sobre los elementos que componen una puesta en escena y los distintos roles que la integran. Se realiza mediante la plataforma Genially.

Ingresa al recurso interactivo en Genially proporcionado por el docente. Lea cuidadosamente cada pregunta sobre escenarios y roles. Seleccione la respuesta correcta y observe la retroalimentación para reforzar su aprendizaje. Al finalizar el test, anote su calificación y entréguela al docente para su revisión.

Instrucciones

Nota. Fuente de datos.

Figura 5

Actividad de desarrollada en Genially





Nota. Descripción de las actividades desarrolladas en Genially

Tabla 11

Formato de actividad: Canva

Actividad en Canva	
Nombre	Diseño de cartel: “Mi rol en una obra escénica”



Objetivo de aprendizaje Identificar y representar de manera creativa los distintos roles dentro de una obra escénica, utilizando recursos visuales y digitales a través de Canva.

Contexto de la Actividad La actividad se enmarca en la unidad "El entorno: espacio, tiempo y objetos", y tiene como finalidad que los estudiantes comprendan los diferentes roles escénicos (actor, director, escenógrafo, etc.), creando un cartel digital que los represente gráficamente y los relacione con una escena teatral.

- Instrucciones**
1. Ingrese a la plataforma Canva.
 2. Seleccione una plantilla de cartel o infografía.
 3. Diseñe un cartel titulado “Mi rol en una obra escénica”, en el que incluya:
 - Un personaje o rol escénico elegido (por ejemplo: actor, iluminador, escenógrafo, director, etc.)
 - Una breve descripción de sus funciones dentro de la obra
 - Imágenes, íconos o elementos visuales que representen ese rol
 4. Revise ortografía y diseño antes de enviar.
 5. Guarde y comparta el enlace o archivo con el docente.

Nota. Fuente de datos.

Validación de la propuesta

La efectividad de la propuesta metodológica se evaluó cuantitativamente mediante un diseño pretest–posttest aplicado a una muestra de 30 estudiantes de la asignatura de Educación Artística y Cultural. Los resultados indicaron una media inicial de 6.7 y una media final de 8.6, lo que representa una mejora porcentual del 19 %. Además, la propuesta fue valorada por un panel de expertos en gamificación educativa, quienes calificaron 10 indicadores con una puntuación global de 4.43 sobre 5, ubicándola en el rango de excelencia. Estos resultados



evidencian tanto el impacto positivo en el desempeño académico como la alta valoración de la propuesta en cuanto a su relevancia e innovación pedagógica.

Tabla 14.2

Validación por expertos

Indicadores	Peso de los indicadores	E1	E2	E3	Puntuación promedio	Puntuación ponderada
Organización						
y planificación en el módulo	10%	5	4	5	4.67	0.47
Motivación y compromiso	10%	5	5	4	4.67	0.47
Aprendizaje activo	10%	4	5	3	4.00	0.40
Reflexión sobre el aprendizaje	10%	4	5	5	4.67	0.47
Pertinencia	10%	5	4	3	4.00	0.40
Factibilidad	10%	4	5	4	4.33	0.43
Impacto académico	10%	4	5	4	4.33	0.43
Innovación pedagógica	10%	5	4	4	4.33	0.43
Sostenibilidad	10%	4	5	5	4.67	0.47
Alineación con objetivos	10%	5	4	5	4.67	0.47
Calificación final						4.43

Fuente. Base de datos

Conclusiones

La investigación concluye que el uso de Canva y Genially como herramientas de gamificación mejora significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Los estudiantes participan con mayor interés en las actividades, comprenden mejor los contenidos y desarrollan sus habilidades creativas, lo que se refleja en un aumento de sus calificaciones y una mayor homogeneidad en los resultados. Estas plataformas permiten transformar las clases en experiencias más dinámicas, visuales y participativas.

En base a los resultados obtenidos, se recomienda seguir aplicando estrategias gamificadas dentro del aula, especialmente en asignaturas que buscan desarrollar la creatividad y la apreciación cultural. Es importante que los docentes integren herramientas digitales de forma planificada, con actividades claras y objetivos bien definidos, para lograr aprendizajes significativos. Además, se sugiere extender esta metodología a otras materias, ya que fomenta un aprendizaje más activo, autónomo y contextualizado.

Referencias bibliográficas

- Anzules, M. M. V. (2023). La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística. *Revista Ciencia Y Líderes*, 2(1), 99-112. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.99-112>
- Cisneros-Álvarez, P., & de las Heras-Fernández, R. (2023). *La implementación de la tecnología digital en la educación artística: Una revisión de la literatura científica*. *ArtsEduca*, 35, 53-65. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6929>
- Crespín-Quinde, M., Suscal-Lalvay, L., González-Rivera, P. L., & Rodríguez-Revelo, E. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB*. *Reincisol*, 3(6), 308-332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)
- Domínguez-Parrales, L. D., Crespo-Parrales, S. L., González-Vizueté, K. F., & Martínez-Isaac, R. (2024). Innovación Educativa con Genially: Estrategia de Gamificación para Potenciar la Enseñanza de Educación Artística en un colegio público. *MQRInvestigar*, 8(1), 4747-4774. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.4747-4774>



- Garces Ludeña, S. C. (2023) Uso de la gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de octavo grado de educación general básica en el área de educación cultural y artística de la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, año lectivo 2022- 2023. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/28631>
- Jaramillo Mediavilla, L. (2022). La gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caso de estudio: estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Artes. *Revista Ecos De La Academia*, 8(15), 21–33. <https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v8i15.729>
- Lázaro Sanz, D. (2023). La gamificación, y el arte a través del pensamiento visible. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60100>
- Linares Soto, J. A., & Rojas Ramos, L. M. (2023). Gamificación y Educación Artística: elemento potenciador del pensamiento creativo en los estudiantes de básica y media de I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena: Gamification and Artistic Education: an Element that Enhances Creative Thinking in Elementary School Students I.E.T.D. Juana Arias de Benavides, Plato Magdalena. *Revista De Artes Y Humanidades UNICA*, 24(50), 171–186. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8277504>
- Marín, V., López, M., & Maldonado, G. (2015). Can Gamification Be Introduced within Primary Classes?. *Digital Education Review*, 27, 55-68. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1064984>
- Murrieta, G. V. R., Litardo, E. D. M., Morante, A. M. B., & Plaza, J. L. P. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of science and research*, 8(III CISE), 256-273. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3012>
- Navarro, L. L., & Hijós, A. Q. (2021). Uso de Canva y Genial. ly en el diseño y aplicación de una escape room educativa para la enseñanza de Anatomía y Fisiología en estudiantes universitarios. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2020*, 249. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8456599>

- Paz Sánchez, D. G., Punín Burneo, M. G., & Cuenca-Jiménez, R. (2024). *El arte como proceso de enseñanza-aprendizaje a través de las metodologías activas: Caso Ecuador*. Actos, (12), 147–164. <https://doi.org/10.25074/actos.v6i12.2733>
- Pazmiño Pazmiño, S. V. (2024). *Gamificación en la enseñanza de la educación cultural y artística en bachillerato* (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador). <http://hdl.handle.net/10644/10174>
- Torres Toukoumidis, Á., Romero Rodríguez, L. M., Pérez Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2018). Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes e-learning (E-MIGA). <https://www.aacademica.org/angel.torrestoukoumidis/18>
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(5), 1020–1029. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375>
- Vélez Anzules, M. M. (2023). *La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística*. Ciencia y Líderes, 2(1), 99–112. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.99-112>
- Yaguana Cuenca, A. S., Palma Hugo, A. A., Figueroa Corrales, E., & Guerra Iglesias, S. (2023). *Educación Cultural y Artística. Talleres de apreciación en Classroom*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(6), 406–422. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1447>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.