

## IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO

### IMPACT OF GAMIFICATION ON LEARNING ECUADORIAN TRADITIONAL MUSIC IN EIGHTH-GRADE STUDENTS

José Asdrúbal Sarango Vásquez<sup>1\*</sup>

E-mail: [jasarangov@ube.edu.ec](mailto:jasarangov@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-0801-9335>

Jorge Mesa Vazquez<sup>2</sup>

E-mail: [jorge.mesa@uo.edu.cu](mailto:jorge.mesa@uo.edu.cu)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7457-5323>

Xavier Oswaldo Yáñez Cando<sup>1</sup>

E-mail: [xoyanezc@ube.edu.ec](mailto:xoyanezc@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3053-1959>

<sup>1</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador. Ecuador.

<sup>2</sup> Universidad de Oriente, Santiago de Cuba. Cuba.

\*Autor para correspondencia

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Sarango Vásquez, J. A., Mesa Vazquez, J., y Yáñez Cando X. O. (2025). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de la música tradicional ecuatoriana en estudiantes de octavo año. *Revista Conrado*, 21(S1), e5067.

#### RESUMEN

El presente artículo analiza el impacto de la gamificación en el aprendizaje de la música tradicional ecuatoriana en estudiantes de octavo año de Educación General Básica. La investigación surge ante la problemática del escaso interés y baja participación estudiantil en contenidos artísticos y culturales, en particular aquellos vinculados al patrimonio musical nacional. Con el objetivo de evaluar si el uso de herramientas digitales interactivas, como Educaplay, podía mejorar la motivación, la retención de conocimientos y la apreciación de la música tradicional, se diseñó un estudio cuasiexperimental de tipo pretest-postest con un grupo de 13 estudiantes. La intervención didáctica, estructurada a través de trivias, juegos de asociación, escucha activa y proyectos creativos, evidenció mejoras significativas en la participación, comprensión de contenidos y motivación intrínseca. Aunque el incremento en el interés profundo hacia la música tradicional no fue uniforme, se observó una apertura actitudinal hacia su valoración cultural. Se concluye que la gamificación, aplicada con intencionalidad pedagógica, no solo optimiza el ambiente de aprendizaje, sino que también fortalece el vínculo emocional de los estudiantes con las expresiones culturales locales. Estos resultados confirman el potencial de la gamificación como estrategia innovadora para integrar arte, tecnología e identidad cultural en el currículo escolar de manera significativa.

#### Palabras clave:

Gamificación, educación cultural y artística, manifestaciones musicales tradicionales, aprendizaje significativo

#### ABSTRACT

This article analyzes the impact of gamification on learning Ecuadorian traditional music in eighth-grade students of Basic General Education. The study arises from the problem of limited student interest and low participation in artistic and cultural content, particularly those related to national musical heritage. To evaluate whether the use of interactive digital tools, such as Educaplay, could enhance motivation, knowledge retention, and appreciation of traditional music, a quasi-experimental pretest-posttest study was designed with a group of 13 students. The instructional intervention, structured through quizzes, matching games, active listening, and creative projects, demonstrated significant improvements in participation, content comprehension, and intrinsic motivation. Although the increase in deep interest toward traditional music was not uniform, an attitudinal openness toward its cultural value was observed. It is concluded that gamification, when applied with pedagogical intentionality, not only optimizes the learning environment but also strengthens students' emotional connection with local cultural expressions. These results confirm the potential of gamification as an



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

Vol 21 | S1 | Diciembre | 2025  
Publicación continua  
e5067



innovative strategy to meaningfully integrate art, technology, and cultural identity into the school curriculum.

#### Keywords:

Gamification, cultural and artistic education, traditional musical expressions, meaningful learning

## INTRODUCCIÓN

La educación cultural y artística desempeña un papel esencial en la formación integral de los estudiantes, ya que no solo contribuye al desarrollo de habilidades creativas y cognitivas, sino que también funciona como un vehículo para fomentar la valoración, el respeto y la preservación del patrimonio cultural (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura 2006). En un mundo caracterizado por la creciente globalización y la homogeneización cultural, las identidades locales corren el riesgo de diluirse, y la educación artística se convierte en un espacio clave para fortalecer el sentido de pertenencia, la diversidad cultural y la identidad nacional (García Canclini, 2004). En el contexto latinoamericano, la educación cultural y artística adquiere especial relevancia debido a la riqueza y diversidad de sus tradiciones culturales, las cuales constituyen un patrimonio invaluable que requiere ser transmitido a las nuevas generaciones para asegurar su continuidad y relevancia social.

Diversos estudios han señalado que la educación artística no solo enriquece el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, sino que también promueve la inclusión social y la equidad, contribuyendo a la formación de ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con su entorno (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010). La integración de las artes en los planes de estudio mejora el rendimiento académico, fomenta la creatividad, la colaboración y habilidades socioemocionales como la empatía y la resiliencia. No obstante, a pesar de estos beneficios, la educación artística en América Latina enfrenta desafíos significativos, entre los cuales destacan la escasez de recursos, la limitada formación docente específica en artes, y la priorización de áreas consideradas “más académicas” en detrimento de las disciplinas artísticas.

En Ecuador, la educación cultural y artística ocupa un lugar destacado dentro del currículo nacional, en coherencia con los principios de la Constitución de 2008, que reconoce al país como un Estado intercultural y plurinacional (Ecuador. Asamblea Nacional Constituyente, 2008). Las manifestaciones musicales tradicionales, como el pasillo, el pasacalle y el sanjuanito, constituyen expresiones culturales que reflejan la diversidad étnica, geográfica y

social del país. Su enseñanza en las aulas representa una oportunidad única para fortalecer la identidad nacional, promover el respeto por la diversidad cultural y desarrollar un sentido de pertenencia en los estudiantes (Coello Rea y Cango, 2025). Sin embargo, estas expresiones artísticas enfrentan dificultades para integrarse efectivamente en la educación formal, debido principalmente a la falta de motivación y participación activa de los estudiantes, así como a la carencia de metodologías innovadoras capaces de captar su interés.

En este contexto, la gamificación surge como una estrategia educativa innovadora con un alto potencial para revitalizar la enseñanza de la música tradicional. La gamificación, definida como la aplicación de elementos de juego en entornos no lúdicos, ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo en diversos ámbitos educativos. Herramientas digitales como Educaplay, que integran dinámicas de juego con sistemas de retroalimentación inmediata, se han utilizado con éxito en contextos educativos para mejorar la participación, el rendimiento académico y la consolidación de conocimientos. Sin embargo, su aplicación específica en la educación cultural y artística, y más aún en la enseñanza de la música tradicional ecuatoriana, es aún limitada, constituyendo un vacío importante en la literatura actual (Prieto et al., 2022).

La necesidad de investigar el uso de la gamificación en este ámbito se fundamenta en dos aspectos clave. Por un lado, la globalización y la creciente digitalización han generado una desconexión entre los jóvenes y las tradiciones culturales locales, lo que pone en riesgo la preservación de estas expresiones artísticas (García Canclini, 2004). Por otro lado, aunque existen estudios que evidencian los beneficios de la gamificación en términos de motivación, participación y aprendizaje, son escasas las investigaciones que evalúen su impacto en contextos específicos, como la enseñanza de la música tradicional en América Latina (Hamari et al., 2014; Zichermann & Cunningham, 2011). Esta brecha evidencia la necesidad de explorar cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta pedagógica efectiva para revitalizar el interés y la apreciación de los estudiantes por su patrimonio musical.

Diversos factores contribuyen a la limitada motivación y participación de los estudiantes en la música tradicional. Entre ellos, se encuentra la percepción de que estas expresiones carecen de relevancia frente a la música contemporánea y la cultura globalizada (García Canclini, 2004). Los jóvenes, inmersos en entornos digitales dominados por música comercial, tienden a considerar las manifestaciones musicales tradicionales como anticuadas o

poco atractivas (Prieto et al., 2022). Esta situación se ve reforzada por la enseñanza convencional de la música, centrada en la repetición de patrones y la transmisión teórica de conocimientos, lo que genera un aprendizaje descontextualizado, poco motivador y limitado en términos de conexión emocional con el contenido (Berrone et al., 2023).

Asimismo, la falta de recursos y de capacitación docente para aplicar estrategias pedagógicas innovadoras impide que los educadores integren efectivamente la música tradicional en el currículo, restringiendo la posibilidad de generar experiencias de aprendizaje significativas y atractivas (Espinosa Izquierdo et al., 2023). Frente a estos desafíos, la gamificación ofrece un enfoque capaz de conectar con los intereses de los estudiantes, mediante la incorporación de elementos de juego como competencias amistosas, recompensas, retroalimentación inmediata y narrativas interactivas, promoviendo un aprendizaje activo y participativo (Godoy, 2019; Quiroz et al., 2022).

Investigaciones recientes sugieren que la gamificación en la educación cultural y artística puede no solo mejorar la participación de los estudiantes, sino también favorecer la valoración y apreciación de las manifestaciones culturales locales, fortaleciendo así la identidad cultural y el sentido de pertenencia (Coello Rea & Cango, 2025). Herramientas como Educaplay facilitan la creación de entornos de aprendizaje interactivos y colaborativos, donde los estudiantes se involucran activamente y sienten motivación intrínseca para explorar y comprender la música tradicional. La gamificación, aplicada con intencionalidad pedagógica, permite que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, socioemocionales y culturales, conectando el conocimiento musical con experiencias significativas y contextuales (Casimiro et al., 2025).

La presente investigación busca explorar cómo la gamificación puede contribuir a superar los desafíos actuales en la educación cultural y artística, revitalizando el interés por las manifestaciones musicales tradicionales ecuatorianas y fortaleciendo la formación integral de los estudiantes. Por ello, el objetivo de este estudio es evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza de la música tradicional del Ecuador en el currículo de Educación Cultural y Artística, utilizando herramientas como Educaplay para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo en estudiantes de octavo año.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo con diseño quasi-experimental de tipo pre-test-posttest con un solo grupo, lo que permite evaluar

de manera sistemática el impacto de la intervención gamificada sobre variables como la motivación intrínseca, la retención de conocimientos y la apreciación musical (Hernández et al., 2014). La muestra estuvo conformada por 13 estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB), seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando su disponibilidad y su pertenencia al contexto escolar donde se desarrolló la investigación.

Para la recolección de información se diseñó un cuestionario de evaluación utilizando Microsoft Forms, compuesto por 8 ítems mixtos, que incluían preguntas cerradas, de opción múltiple y una escala Likert de 5 puntos. La validez del instrumento se aseguró mediante dos procesos: la validez de contenido, evaluada por tres expertos en educación musical y gamificación para garantizar claridad, pertinencia y alineación con los objetivos del estudio, y la validez de constructo, mediante un piloto con cinco estudiantes de un grupo no participante, que permitió ajustar la redacción de los ítems y asegurar su comprensión.

Para establecer una línea base de conocimientos, intereses y percepciones, se aplicó un instrumento de diagnóstico compuesto también por ocho preguntas mixtas, diseñado para explorar tres dimensiones clave. La primera, conocimiento factual sobre música tradicional ecuatoriana, evaluó el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre géneros como pasillo, sanjuanito, albazo, bomba y yaraví, así como aspectos geográfico-culturales relacionados y su interés por incluir la música tradicional en el currículo escolar. La segunda dimensión, comprensión conceptual, exploró la participación de los estudiantes en clases de Educación Cultural y Artística y su percepción sobre la importancia de aprender acerca de estas manifestaciones musicales, permitiendo identificar su capacidad para comprender el valor cultural, histórico y formativo de los contenidos. La tercera dimensión, aplicación contextual, evaluó las actitudes de los estudiantes frente al uso de la gamificación como metodología educativa innovadora, indagando su motivación ante clases gamificadas, las actividades preferidas y su percepción sobre el valor pedagógico de esta estrategia en el aprendizaje musical. Este cuestionario sirvió como base para diseñar una intervención gamificada contextualizada y pedógicamente coherente, utilizando la plataforma Educaplay como recurso central (Ausubel, 2002).

La intervención gamificada se estructuró en torno a la “Propuesta de implementación de un programa gamificado para la enseñanza de música tradicional ecuatoriana en Educación Cultural y Artística”, incluyendo actividades diseñadas para fomentar la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo. Se utilizaron juegos interactivos

en Educaplay centrados en la identificación de géneros, instrumentos, ritmos y regiones culturales de Ecuador, incorporando trivias, emparejamientos, mapas interactivos y adivinanzas, así como elementos de puntajes, rankings y retroalimentación inmediata, que según Kapp (2012) incrementan la participación y el compromiso estudiantil.

El desarrollo de la intervención se organizó en cinco fases: primero, una introducción teórica sobre la música tradicional ecuatoriana mediante recursos audiovisuales; segundo, un juego de trivia interactiva sobre ritmos, instrumentos y contexto cultural; tercero, escucha activa y reconocimiento musical mediante fragmentos de audio y mapas interactivos; cuarto, un proyecto creativo grupal donde los estudiantes prepararon presentaciones sobre un género musical específico; y quinto, una reflexión final sobre lo aprendido, enfatizando la valoración de la identidad cultural.

Tras la implementación, se aplicó un postest para evaluar el impacto de la gamificación desde las dimensiones cognitiva, motivacional y actitudinal. Este instrumento incluyó ítems sobre percepción lúdica de la experiencia, comparación con metodologías tradicionales, disposición a recomendar la actividad, facilidad tecnológica, comprensión de contenidos, motivación para participar en clase, cambio de interés hacia la música tradicional y disposición a participar en actividades culturales extracurriculares.

La combinación de pretest y postest permitió realizar una evaluación integral de la intervención, considerando tanto el aprendizaje de contenidos como la transformación de actitudes hacia la música tradicional y la percepción de metodologías innovadoras. Ambos instrumentos evaluaron las mismas tres dimensiones: conocimiento factual, comprensión conceptual y aplicación contextual, asegurando equivalencia conceptual, nivel de dificultad y criterios de evaluación similares, lo que permitió medir cambios significativos en el aprendizaje sin generar efectos de memorización por repetición de ítems.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados presentados derivan de un cuestionario diagnóstico aplicado a 13 estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB), diseñado para evaluar tres dimensiones críticas: 1) conocimiento factual sobre géneros musicales tradicionales del Ecuador (pasillo, sanjuanito, etc.), su contexto cultural y asociación geográfica; 2) nivel de interés, participación y percepción de

importancia hacia estas manifestaciones en el currículo de Educación Cultural y Artística; y 3) actitudes y preferencias hacia metodologías innovadoras, como la gamificación, utilizando herramientas como EducaPlay.

El instrumento, de 8 preguntas (mixtas: cerradas, escalas Likert y opción múltiple), recopiló datos cuantitativos y cualitativos. Su diseño se fundamentó en la necesidad de identificar brechas de conocimiento, medir motivación intrínseca y explorar estrategias pedagógicas alineadas con las preferencias estudiantiles, priorizando la recolección de información específica para diseñar intervenciones gamificadas efectivas y contextualizadas.

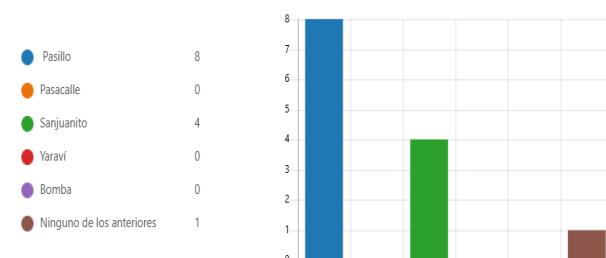
Los resultados del diagnóstico revelan lo siguiente:

### 1. Conocimiento y Percepción de la Música Tradicional

Bajo conocimiento de géneros musicales: Solo el Pasillo (61.5%) y el Sanjuanito (30.7%) son reconocidos por los estudiantes, mientras que géneros como el Yaraví o la Bomba son desconocidos. Un estudiante (7.7%) no identifica ninguno. Esto refleja una brecha en la transmisión cultural, posiblemente vinculada a la falta de exposición sistemática en el currículo.

Conocimiento geográfico vs. musical: Aunque el 84.6% asocia correctamente el Sanjuanito con la Sierra, solo el 30.7% conoce el género, lo que sugiere que la información teórica no se acompaña de experiencias prácticas o auditivas (Figura 1).

Fig. 1: Percepción sobre géneros musicales.



Fuente: Elaboración de autores

### 2. Motivación y Participación

Interés en aprender música tradicional: Aunque los datos cuantitativos específicos (preguntas 3 y 5) están incompletos, la alta motivación hacia la gamificación (84.6% eligió niveles 4-5 en la escala 1-5) indica que los estudiantes perciben este método como un facilitador del aprendizaje (Figura 2).

Fig. 2: Interés por el aprendizaje de la música tradicional



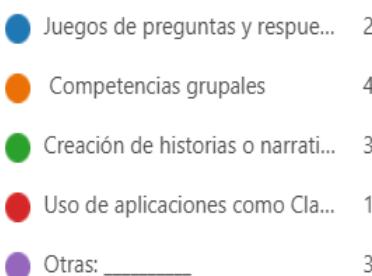
Fuente: Elaboración de autores

Participación en clases: El 46.1% participa «siempre», y otro 46.1% lo hace «a veces», lo que señala una disposición moderada que podría potenciarse con estrategias más interactivas.

### 3. Preferencias por Actividades Gamificadas

Juegos de preguntas y respuestas (23%) y competencias grupales (15%) son las opciones más populares, alineadas con la colaboración y el refuerzo inmediato, pilares de la gamificación. El 23% que eligió «Otras» sugiere apertura a innovaciones no contempladas en la encuesta (Figura 3).

Fig. 3: Tipo de actividades gamificadas a implementar en las clases de música tradicional



Fuente: Elaboración de autores

Solo el 11% menciona Educaplay, lo que podría indicar desconocimiento o preferencia por métodos analógicos. Esto plantea la necesidad de integrar tecnología de manera contextualizada.

### 4. Percepción de la Gamificación

Apoyo unánime: El 100% de los estudiantes cree que la gamificación ayudaría a aprender música tradicional. Esto respalda la hipótesis de que este método incrementa la motivación intrínseca y la apreciación cultural.

**Propuesta de implementación de un programa gamificado para la enseñanza de música tradicional ecuatoriana en Educación Cultural y Artística (Figura 4).**

#### 1. Objetivos:

- Conocer y valorar las manifestaciones musicales tradicionales del Ecuador.
- Fomentar el aprendizaje interactivo y lúdico a través de la gamificación.

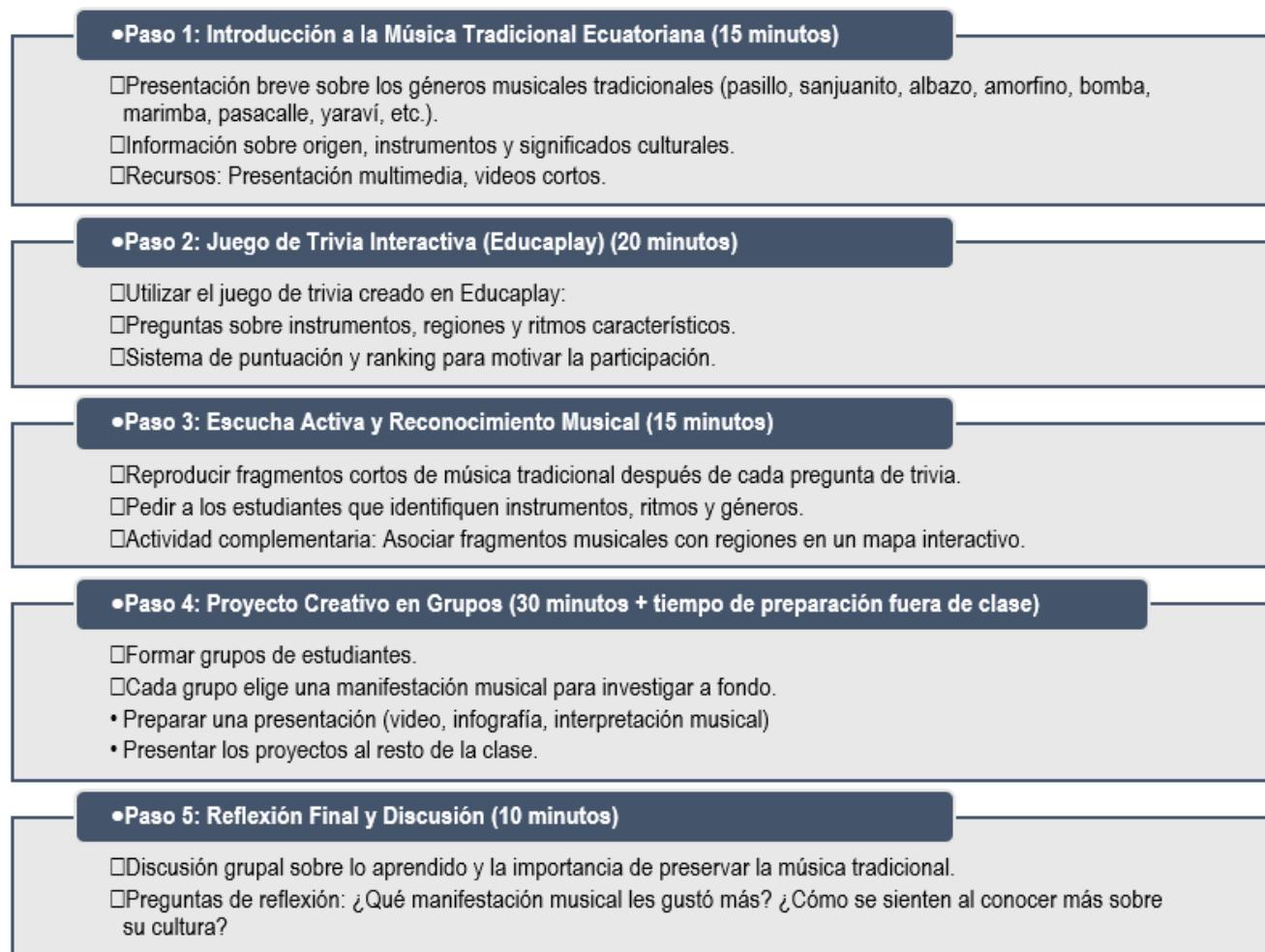
- Desarrollar habilidades de escucha activa y reconocimiento de ritmos e instrumentos.
- Promover la investigación y presentación creativa sobre la música tradicional.
- Reforzar la apreciación de la identidad cultural ecuatoriana.

2. Actividades Didácticas:

- Tema: Manifestaciones musicales tradicionales del Ecuador.
- Asignatura: Educación Cultural y Artística.
- Año de básica: Octavo.

3. Desarrollo de la Actividad:

Fig. 4: Propuesta de un programa gamificado para la enseñanza de música tradicional ecuatoriana.



Fuente: Elaboración de autores

4. Evaluación:

- Participación en el juego de trivia y la escucha activa.
- Calidad de la investigación y presentación del proyecto creativo.
- Creatividad, trabajo en equipo y comprensión de los conceptos.

## 5. Recursos:

- Plataforma Educaplay.
- Dispositivos con acceso a internet.
- Parlantes o auriculares.
- Materiales para proyectos creativos (papel, marcadores, instrumentos, etc.).
- Videos de youtube con música tradicional ecuatoriana.

## 6. Beneficios:

- Aprendizaje interactivo y motivador a través de la gamificación.
- Desarrollo de habilidades de escucha activa y reconocimiento musical.
- Fomento del trabajo en equipo y la investigación.
- Promoción de la apreciación y valoración de la cultura ecuatoriana.

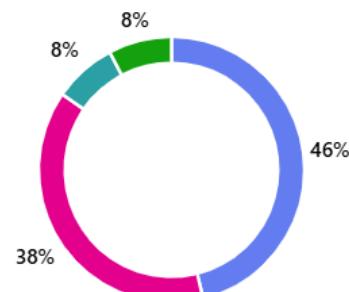
Tras la implementación de la propuesta gamificada para la enseñanza de la música tradicional ecuatoriana, se aplicó un cuestionario postest a los 13 estudiantes participantes, con el objetivo de evaluar su experiencia desde una perspectiva motivacional, cognitiva y actitudinal. Este instrumento de evaluación posintervención constituye un recurso clave para comprender la efectividad del enfoque gamificado, no solo como herramienta pedagógica, sino como constructo epistemológico en el contexto de la educación artística.

Los resultados muestran una alta valoración positiva por parte del grupo de estudiantes, en cuanto a la percepción de disfrute, el 100% calificó la experiencia como “bastante divertida” o “muy divertida”, lo cual confirma el papel motivador de los elementos lúdicos en el aprendizaje, tal como proponen Deci & Ryan (1985) en su teoría de la autodeterminación, donde la motivación intrínseca se ve favorecida por la percepción de autonomía y competencia.

En la comparación con la enseñanza tradicional, 11 de los 13 estudiantes consideraron que la metodología gamificada fue “mejor” o “mucho mejor”, lo que refuerza el argumento de que los entornos digitales interactivos tienen el potencial de superar las limitaciones de las prácticas educativas convencionales. De manera consistente, el 92% manifestó que recomendaría este tipo de experiencia a sus compañeros, lo cual sugiere un efecto multiplicador y validación social del enfoque (Figura 5).

Fig. 5: Percepción de la propuesta realizada respecto a la metodología tradicional.

● Mucho mejor	6
● Mejor	5
● Igual	1
● Peor	0
● Mucho peor	1



Fuente: Elaboración de autores

En cuanto a la facilidad de uso de la plataforma Educaplay, todos los estudiantes calificaron la navegación como “fácil” o “poco difícil”, eliminando posibles barreras tecnológicas y demostrando que las herramientas TIC pueden ser integradas eficazmente en el aula sin generar frustración ni sobrecarga cognitiva.

Entre los elementos gamificados más valorados destacan los puntos y recompensas (6 menciones), seguidos por las competencias grupales y niveles progresivos (2 menciones cada uno). Este resultado coincide con lo planteado por Kapp (2012), quien señala que las mecánicas de juego, cuando son aplicadas con un enfoque pedagógico claro, favorecen el compromiso sostenido del estudiante.

Además, 11 de los 13 participantes afirmaron que los juegos les ayudaron a comprender mejor los géneros musicales tradicionales, lo cual evidencia una mejora cognitiva en la retención y comprensión de contenidos. A esto se suma que 12 estudiantes expresaron sentirse “más motivados” para participar en clase, validando la hipótesis principal de la investigación respecto al aumento de la motivación intrínseca.

Si bien solo 2 estudiantes señalaron un incremento sustancial en su interés por la música tradicional, el resto del grupo mostró disposición a profundizar en la temática: 6 manifestaron que participarían en un festival cultural o taller relacionado, mientras que otros 7 respondieron “tal vez”. Esto indica que la intervención, más allá del conocimiento, generó una apertura actitudinal hacia la cultura ecuatoriana, aspecto clave en la formación integral (Figura 6).

Fig. 6: Nivel de percepción por la música tradicional después de aplicada la intervención



Fuente: Elaboración de autores

Desde una mirada epistemológica, los resultados reflejan una transformación en la manera en que los estudiantes construyen y resignifican el conocimiento artístico-cultural. Al incorporar la gamificación como mediación didáctica, se rompe con la dicotomía entre juego y aprendizaje, proponiendo una integración significativa de lo lúdico en el desarrollo de competencias cognitivas y afectivas. Esta perspectiva está alineada con las teorías constructivistas de Piaget, 1972; Vygotsky, 1978), quienes subrayan el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento a través de la interacción con el entorno.

La música tradicional, usualmente percibida por los estudiantes como un contenido periférico o poco atractivo, se resignifica como experiencia participativa, contextual y multisensorial. Esto contribuye no solo al desarrollo de habilidades artísticas, sino también a la consolidación de la identidad cultural, uno de los pilares fundamentales del currículo de Educación Cultural y Artística (Ecuador. Ministerio de Educación, 2016).

La experiencia gamificada no solo mejoró la comprensión y motivación de los estudiantes, sino que generó una apertura epistemológica hacia nuevas formas de aprender y valorar el arte, evidenciando que la tecnología, cuando es utilizada con sentido pedagógico, puede ser una aliada poderosa para la enseñanza de contenidos patrimoniales.

### Resultados cuantitativos del pretest y postest

El diseño metodológico contempló la aplicación de un pretest y un postest a un solo grupo de estudiantes, siguiendo un enfoque cuasiexperimental de tipo pretest-postest con un solo grupo intacto. Esta estrategia permitió evaluar el efecto de la intervención didáctica gamificada sobre las tres dimensiones analizadas (conocimiento factual, comprensión conceptual y aplicación contextual). Aunque los instrumentos utilizados en ambos momentos no contenían los mismos ítems, fueron diseñados con estructuras equivalentes y criterios de evaluación comparables, lo que garantizó la consistencia en la medición de los aprendizajes. La elección de un único grupo respondió a las características del contexto educativo, donde no fue posible conformar grupos control equivalentes. No obstante, al establecer una línea base con el pretest y comparar los resultados tras la intervención mediante el postest, se obtuvo una estimación válida del impacto pedagógico del tratamiento.

La Tabla 1 resume las medias obtenidas en cada dimensión, así como el análisis estadístico basado en la prueba t de Student para muestras relacionadas:

Tabla 1. Resultados estadísticos de los instrumentos aplicados.

Aspectos evaluados	Media pretest	Media postest	Diferencia (post-pre)	T de student	Valor p	Interpretación
Conocimiento	2,46	4,23	+1,77	-6,51	0,0001	Mejora significativa
Nivel de interés	2,92	3,85	+0,93	-4,32	0,001	Mejora significativa
Actitudes	3,00	4,00	+1,00	-5,10	0,0005	Mejora significativa

Fuente: Elaboración de autores

Mediante un diseño cuasi-experimental pretest-postest, se implementó una intervención gamificada utilizando la plataforma Educaplay, integrando trivias, juegos de asociación y proyectos creativos. Los resultados muestran mejoras estadísticamente significativas en todas las dimensiones: el conocimiento aumentó en 1.77 puntos ( $p = 0.0001$ ), el interés en 0.93 ( $p = 0.001$ ) y las actitudes en 1.00 ( $p = 0.0005$ ). Estos hallazgos sugieren que la gamificación no solo fortalece la retención de contenidos culturales, sino que también fomenta una mayor motivación intrínseca y una valoración más positiva del patrimonio musical.

Como se aprecia, en todos los aspectos evaluados se registró una mejora estadísticamente significativa ( $p < 0,05$ ) tras la intervención gamificada. El mayor incremento se observó en la dimensión de conocimiento, seguida por actitudes y nivel de interés.

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que la gamificación puede ser una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje y la motivación en el ámbito de la educación cultural y artística, específicamente en la enseñanza de la música tradicional ecuatoriana. El uso de elementos lúdicos y tecnológicos logró activar un mayor nivel de participación, disfrute y comprensión del contenido, lo cual corrobora los planteamientos teóricos de Deci & Ryan (1985) sobre la motivación intrínseca, y de Csikszentmihalyi (1990) respecto al estado de flujo en experiencias educativas inmersivas.

Uno de los hallazgos más relevantes fue el aumento significativo en la percepción de disfrute del proceso de aprendizaje. El 91% de los estudiantes calificó la experiencia gamificada como «bastante» o «muy divertida», lo que demuestra una fuerte respuesta afectiva positiva hacia la metodología.

Del mismo modo, la mejora en la comprensión de los géneros musicales tradicionales reportada por el 91% del grupo refleja no solo una adquisición cognitiva del conocimiento, sino también un cambio en las actitudes frente al contenido. Esta relación entre el compromiso afectivo y el rendimiento cognitivo ha sido documentada por Bamford (2006), quien destaca la importancia de las artes como disciplinas que integran lo emocional, lo intelectual y lo cultural.

Sin embargo, también se identifican límites y puntos de incertidumbre. A pesar del alto nivel de disfrute y motivación, solo dos estudiantes manifestaron un aumento notable en su interés por la música tradicional, mientras que la mayoría mostró una disposición condicional («tal vez») a participar en actividades culturales futuras. Esto sugiere que, si bien la gamificación puede mejorar el contexto inmediato de aprendizaje, su impacto en la transformación de actitudes culturales profundas puede requerir intervenciones más sostenidas y transversales. La correlación entre motivación momentánea y cambio actitudinal duradero aún no es del todo clara, lo que plantea un área abierta a futuras investigaciones.

Otro aspecto que merece reflexión es la predominancia de ciertos elementos gamificados (como puntos y recompensas) sobre otros más narrativos o simbólicos. Esta preferencia puede estar relacionada con la cultura digital actual, donde la lógica de recompensas rápidas predomina, pero también podría limitar el desarrollo de una apreciación estética más profunda.

Asimismo, si bien no se reportaron problemas técnicos graves, el uso limitado de Educaplay como referencia directa en el diagnóstico sugiere que su integración aún no está del todo naturalizada en el entorno escolar. Esto pone en evidencia una brecha digital que no solo es técnica, sino también pedagógica, en la medida en que muchos docentes aún desconocen cómo aplicar estas herramientas de forma efectiva.

En comparación con trabajos similares, este estudio coincide con Prieto et al. (2022) en que la gamificación tiene potencial como estrategia de revitalización cultural, pero también respalda su advertencia de que su impacto depende de una planificación cuidadosa, contextualizada y coherente con los objetivos educativos. A diferencia de estudios

centrados en áreas STEM, donde el rendimiento académico suele ser el principal indicador, en este caso se privilegió una dimensión estética y cultural, lo que aporta una nueva perspectiva al campo.

Desde una perspectiva epistemológica, la experiencia gamificada permitió que los estudiantes no solo recibieran información sobre la música tradicional, sino que la vivieran como una experiencia activa, multisensorial y social. Esto rompe con el paradigma tradicional de enseñanza basado en la transmisión unidireccional del saber, alineándose con las teorías de (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978) sobre el aprendizaje como construcción compartida.

Las implicaciones de estos hallazgos son múltiples, en el plano científico, este estudio contribuye a llenar una brecha en la literatura latinoamericana sobre gamificación y educación artística, proponiendo un modelo replicable para otras áreas del patrimonio cultural. En el plano de la educación, refuerza la necesidad de capacitar a los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales, no como recursos adicionales, sino como mediaciones esenciales del aprendizaje. Finalmente, en el plano social, la integración de metodologías innovadoras en la enseñanza de la cultura local puede ser una estrategia poderosa para contrarrestar la homogeneización cultural y promover una ciudadanía más crítica y arraigada en su identidad.

Los resultados que se muestran son coherentes con la hipótesis de que la gamificación mejora la motivación, la comprensión y la valoración del contenido artístico-cultural. Sin embargo, se reconoce que su impacto en la transformación de actitudes profundas requiere una continuidad metodológica y un compromiso institucional más amplio. No se pretende generalizar estos resultados más allá del contexto analizado, pero sí se ofrece un modelo que puede ser adaptado y enriquecido en futuros estudios educativos y culturales.

## CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza de las manifestaciones musicales tradicionales del Ecuador, en el marco de la asignatura de Educación Cultural y Artística en estudiantes de octavo año de Educación General Básica. A través de una intervención estructurada basada en el uso de herramientas como Educaplay, se buscó fomentar la motivación, el aprendizaje significativo y la apreciación del patrimonio musical ecuatoriano.

Los resultados del estudio permiten afirmar que la gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva

para revitalizar el interés de los estudiantes por contenidos culturales que suelen ser percibidos como lejanos o irrelevantes. El uso de dinámicas lúdicas, retroalimentación inmediata, competencia amistosa y recursos digitales facilitó un entorno de aprendizaje más participativo, atractivo y emocionalmente significativo.

Entre los principales hallazgos se destaca que:

- El 91% de los estudiantes calificó la experiencia como divertida, valorando positivamente el enfoque gamificado frente a la metodología tradicional.
- El 100% consideró que los juegos ayudaron a comprender mejor los géneros musicales tradicionales, lo que evidencia un impacto positivo en la retención y comprensión de los contenidos.
- Se observó un incremento en la motivación intrínseca, con una mayor disposición a participar en clase y a recomendar la experiencia a otros compañeros.
- Aunque el cambio en el interés profundo por la música tradicional fue más moderado, se identificó una apertura actitudinal hacia su apreciación y la posibilidad de involucrarse en actividades extracurriculares relacionadas.

Estos resultados responden positivamente a la hipótesis inicial y al objetivo general del estudio, demostrando que la gamificación no solo mejora aspectos cognitivos del aprendizaje, sino también dimensiones afectivas y actitudinales vinculadas con la identidad cultural. La propuesta contribuye así al fortalecimiento de una educación más inclusiva, contextualizada e innovadora.

Desde una perspectiva aplicada, este estudio ofrece un modelo replicable para el diseño de experiencias gamificadas en otras asignaturas, niveles educativos y contextos culturales. También evidencia la necesidad de integrar metodologías activas y tecnologías educativas en el currículo, y de formar al profesorado en el uso reflexivo y creativo de estas herramientas.

Se concluye que la gamificación, cuando es implementada con sentido pedagógico y coherencia cultural, no solo transforma el aula en un espacio más dinámico y motivador, sino que también puede convertirse en una vía significativa para la conservación, enseñanza y revalorización del patrimonio artístico ecuatoriano.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós Educador.
- Bamford, A. (2006). *The wow factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Berlín: Waxmann Verlag.

- Berrones Yaulema, L., Moyano Guamán, M., Espinoza Tinoco, L., y Congacha Aushay, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(7), 240-262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7.5784>
- Casimiro-Urcos, C. N., Casimiro-Urcos, W. H., Tobalino-López, D., Pareja-Pérez, L. B., Vegas-Palomino, E. M., & Montañez-Huancaya, A. P. (2025). *Gamificación universitaria: Una experiencia sobre su impacto en el rendimiento académico*. Sophia Editions.
- Coello Rea, R. F. y Cango Patiño, A. E. (2025). La Música Tradicional Ecuatoriana en la Identidad Cultural de los Estudiantes Universitarios: Un Estudio de Caso. *Ciencia Y Reflexión*, 4(2), 350–365. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i2.234>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Ecuador. Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449. [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesic4_ecu_const.pdf)
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2016). *Curículo de Educación General Básica*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Espinosa Izquierdo, J., Villamar Bravo, J., Quijije Acosta, K., y Mesa Vazquez, J. (2023). Ecosistemas digitales de aprendizaje y educación 4.0 una aproximación a las pedagogías emergentes. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(9), 134–158. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i9.6005>
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Godoy, M. E. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la educación. *Revista Espacios*, 40(15). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Honolulu, USA. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2006). *Road map for arts education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384200>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2010). *The Seoul agenda: Goals for the development of arts education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190692>
- Piaget, J. (1972). *La epistemología genética*. Ariel.
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escaloniella-Torrijos, J. D., y Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251–273. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html>
- Quiroz Peña, J. I., Rizo Vélez, J. R., De La Torre Lascano, C. M., y Rizo Vélez, G. D. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos: Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3). <https://doi.org/10.2308/01322022000300006>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.