

Juvenal Palacios
Ángel Torres-Toukourmidis

Aprendizaje cultural en el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de los jóvenes de 3°. de bachillerato del Colegio de Artes Juan José Plaza de Guayaquil

Introducción

La institución en sus orígenes nació como “Escuela Municipal de Bellas Artes”. El 15 de abril de 1941 comenzó a funcionar con un pénsum académico exclusivamente de asignaturas de artes plásticas, con seis años de estudio, producto de un incendio en la institución dio como resultado un año de cierre, reabriéndose el 19 de diciembre de 1972, donde se aprueba la ordenanza de creación del Colegio Municipal de Bellas Artes, ubicando además de las materias en arte asignaturas de formación general, necesarias para el ingreso a la Universidad.

En aquella época contaba con la especialidad de Pintura, Arte gráfico, Escultura, Cerámica y Diseño y decoración, manejando una lista donde destacan materias complementarias como son la teoría del color, estética, sociología, historia del arte, dibujo artístico y anatomía en todos sus ciclos, desde el año 2012 cambió el sistema educativo mediante acuerdo ministerial Acuerdo ministerial MINEDUC-ME-242-11 (Ministerio de Educación, 2012) y se reestructura como bachillerato general unificado lo que dio paso a un gran cambio en la malla curricular institucional dando mayor énfasis a las materias de cultura

general retirando horas clases a las materias de arte modificando las figuras profesionales de la oferta formativa del Bachillerato Técnico mediante acuerdo ministerial (Ministerio de Educacion, Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2016-00081-A., 2016).

Con estas actualizaciones la institución consta con una planta integrada por 23 docentes de los cuales ocho forman parte del grupo de maestros, manejando un promedio de 370 alumnos por año lectivo.

En la actualidad se añadieron a la modalidad a bachillerato general unificado y a la vez técnico artístico materias como: biología, matemática, química, físico químico, físico que son materias del tronco común y también se cambió la especialidad como escultura arte gráfico, pintura y cerámica, y diseño gráfico.

De los términos antes mencionados destacando la eliminación de ciertas materias de arte y la disminución de horas clases en la parte artística, dan como resultado el bajo nivel de interés en los estudiantes tanto en lo teórico y en lo práctico al no desarrollar de manera integral en toda su magnitud en la escultura, pintura y artes grafica como fue la idea original por lo que fue creada la institución, lo que infiere en el desarrollo del aprendizaje en el aspecto, social, psicológico y cultural.

Como exdirectivo del Colegio de Artes Fiscal Juan José Plaza he presenciado el cambio de la malla académica del colegio generando que los estudiantes en la actualidad se desarrollan sin los componentes de las materias que faltan lo que genera una ausencia de contenidos sin que se tenga la certeza de cómo agregarlos al proceso educativo.

Este artículo investigativo recoge los aspectos primordiales de las vivencias de estudiantes y maestros que, a partir de ello, se propone la pregunta científica: Como incide la gamificación de los museos en el aprendizaje artístico de los estudiantes de bachillerato técnico en artes plásticas. en el desarrollo cultural como medio de expresión genuina de la identidad artística al despertar la imaginación como elemento esencial de la creatividad mediante la implementación de la gamificación ampliando la identidad cultural del arte desarrollando el poder de la observación del análisis la crítica de la realidad despertando la

capacidad creativa tanto estética como artística y comprendiendo por medio del arte la complejidad de la alma humana desarrollando nuevas formas de expresión artísticas. Con la formación de este tipo de estudiantes, se tendrá asegurado el crecimiento y fortalecimiento de la cultura para en la sociedad.

Desarrollo

En un alto porcentaje las personas han sido parte del sistema educativo conociendo que la mayoría concluyo esta etapa, este proceso ha permitido cuestionar hasta cierto punto los parámetros en la estructura educativa, encontrando diferencias marcadas en la formación individual o grupal. “Los procesos de enseñanza-aprendizaje son más efectivos cuando se diseñan y ejecutan teniendo en mente los aspectos más relevantes de la cognición humana” (Zambrano, 2018 p. 3) entendemos que los procesos de aprendizaje son consistentes cuando existen las condiciones ideales, para el aprendizaje se requiere un intercambio de datos a largo plazo que permita que el cerebro procese la información en la memoria principal, esto conlleva a activar un sinnúmero de habilidades, actitudes, capacidades que derivan en un aprendizaje de excelencia.

El problema que presenta la educación ecuatoriana es evidente en que no existe una conexión estructural entre las etapas escolares y los valores culturales de la sociedad, en este caso reflejado en el aprendizaje de un bachillerato artístico en artes plásticas donde los estudiantes no presentan un marcado interés por conservar contenido histórico, patrimonial, artísticos apreciables y su desapego al tratar de vincularse con alguna institución relevante como son los museos.

Proponemos a los estudiantes visitar museos como oportunidad para aproximarse a historias y objetos construidos socialmente respecto de las disciplinas. Los museos muestran objetos del pasado, pero también permiten comprender tradiciones y lógicas actuales de las disciplinas y las luchas entre diferentes sectores de la academia. (Melgar *et al.*, 2017 p. 7)

Aprendizaje cultural

El aprendizaje cultural afronta el proceso de las aptitudes necesarias para establecer criterios artísticos, a estos aspectos del aprendizaje se los puede señalar como aspectos, social, psicológico y cultural.

En el aprendizaje social influye en gran medida la tecnología, las redes sociales, la música y el mismo entorno, con el paso del tiempo este desarrollo tecnológico ha ido creciendo de manera acelerada, cambiando la cultura y la forma en que vemos las cosas que nos permiten relacionarnos en sociedad, en el aprendizaje cultural tenemos factores que cambian esta situación nombrando a la religión, las costumbres y tradiciones que aportan varios significados relevantes, en el aprendizaje psicológico decimos que conlleva la idea de satisfacer necesidades personales que encierran a los anteriores conceptos presentados, buscando llenar parámetros que van a formar parte de su personalidad.

El aprendizaje de los estudiantes en el ambiente social y cultural se desarrolla con la asimilación de fundamentos y destrezas, para ello es necesario lograr un desenvolvimiento adecuado en el contexto complejo de su medio ambiente. El aprendizaje cultural es conocer y comprender los fundamentos artísticos y culturales donde determinantemente influye el aspecto psicológico del estudiante con las condiciones de ser un individuo en formación con poca experiencia para la comprensión de los fenómenos históricos, artísticos, cultural y patrimonial. El enfrentamiento de los conocimientos aprendidos con los nuevos saberes se disminuye si se prevé la combinación de ellos con un carácter de unificación estructural.

En estos “nuevos” museos, el público ya no se conforma con mirar los objetos expuestos, sino que busca una participación mucho más activa en ellos. Para determinadas personas, la visita al museo es un evento social que produce una experiencia de aprendizaje informal que podría describirse como una mezcla de ocio y de aprendizaje (García y Gutiérrez Berciano, 2018, p. 2)

El desarrollo educativo fundamental de la cultura, en la educación de estudiantes como método universal, está determinado por el acervo

de los bienes materiales, inmateriales que son el pasado y el presente de la civilización en los aspectos del contexto social, político, cultural, patrimonial y educativo.

Está constituido esencialmente por la tradición histórica, constituyendo el pasado con carácter formal, la presencia actual de las costumbres locales y su proyección futura, que es donde reside el complemento al contexto educativo dentro del valor cultural formativo de la identidad del estudiante, para que las visitas al museo sean los estudios explicativos y demostrativos de la creación de fundamentos basados en un carácter respetuoso, concreto, cualitativo, creciente, entretenido, integral y de un variado aprendizaje.

El acervo tangible e intangible del patrimonio conformado por las obras artísticas y culturales en el inicio de las civilizaciones tuvo una función utilitaria mientras que en la actualidad tienen una función estética. Las formas expuestas en los museos tienen un carácter particular en la expresión creativa del artista que a su vez se representan en manifestaciones culturales y sociales de una determinada comunidad.

El progreso de cambio del aspecto financiero, técnico, colectivo y legal de los grupos sociales para unir sus bienes y conocimientos determinando la creciente información e interrelación entre los diferentes estratos de la sociedad que conforman la identidad del grupo social.

Desde la perspectiva que asumimos, el aprendizaje está siempre presente independiente de que exista la intención explícita de su promoción, o un escenario institucionalizado para dichos fines, esto porque la complejidad de la vida social requiere de cambios constantes en el conocimiento y la acción de nuestra adaptación y comprensión (Valdivia-Barrios *et al.*, 2015, p. 234)

Aprendizaje artístico

La teoría del desarrollo perceptivo de la Gestalt afirma que las personas maduran aumentando su capacidad de discriminar entre las cualidades constitutivas de su entorno. Según esta teoría, un adulto puede percibir cualidades y relaciones entre cualidades que son mucho más

complejas y sutiles que las que pueden percibir la mayoría de los niños. Los psicólogos de la Gestalt denominan diferenciación perceptiva a este proceso que consiste en percibir, comparar y contrastar cualidades (...). Los críticos de arte pueden identificar cuadros realizados por el mismo artista y distinguir cuándo se creó la obra, incluso entre periodos de tiempo muy cortos. La gran experiencia que tienen observando formas visuales ha hecho que aumenten sus capacidades perceptivas. Gracias a su trabajo, han alcanzado una alta diferenciación perceptiva.

En la mayoría de sectores donde se desenvuelven los jóvenes:

Se observa una escasez de oportunidades en cuanto al acceso a espacios culturales. Por tal motivo se intenta trabajar con una dinámica relacional de las intervenciones, propiciando el armado de redes que contribuya al acceso a dichos espacios. (Xantakis, 2016, p. 222)

El carácter representativo tanto del lugar como de la región ha estado sujeto al aspecto político, determinando la comprensión y la integración social, donde los museos pueden exponer la variedad cultural del medio social, artístico, cultural y patrimonial, favoreciendo al progreso contextual de la comunidad tanto en las cualidades de su representación, color de piel, nivel económico y social.

Aprendizaje cultural en los museos

Los museos son áreas de carácter formativo variado, en el complicado proceso educativo, donde existen comunicaciones entre el aprendizaje, el saber, la interacción, y el carácter. El museo propugna que la colectividad sea atractiva, equivalente y equitativa. Es por ello que el museo tiene un nuevo, y dinámico rol en sus funciones culturales.

Los museos tienen una transcendental intervención en el proceso educativo por el carácter de inclusivo, democrático, inductivo, y contra el racismo en los propósitos educativos desarrollando una variedad cultural integradora en la época y lugar donde se aplica.

Los resultados científicos que se generan en las investigaciones, siempre tienen algún nivel de intervención e impacto sobre el contexto

educativo. Existe un vínculo entre las acciones de investigar e intervenir, pues a partir de la primera, se producen conocimientos que ayudan a transformar las prácticas educativas (Burgo-Bencomo, 2019, p. 326).

El arte, en la sociedad actual, puede aportar las herramientas necesarias para crear y desarrollar una conciencia crítica, apoyándose en la cultura visual, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. (...) Introducir el arte y, sobre todo, el arte actual en la infancia y en la juventud, de un modo lúdico, motivador y adaptado a su comprensión. Para lograr este fin se debe utilizar nuevas herramientas metodológicas en la propuesta de proyecto que empiece con una diagnosis a partir de evaluar a los estudiantes del colegio para fortalecer sus conocimientos y aplicarlos en la visita a un museo para destacar las funciones de las instituciones culturalmente aliadas (García y Gutiérrez-Berciano, 2018, p. 126).

Los museos utilizados como recurso didáctico, tomado como contexto de estudio, son lugares para desarrollar acciones educativas de los estudiantes que están sujetos a los conceptos predeterminados que lograran el entendimiento y crecimiento de la cultura y patrimonio con propósitos profundamente determinados, realizando actividades con un método, metodología, desarrollo y evaluación para obtener como resultado las prácticas y los conocimientos adecuados y significativos.

En el proceso educativo se pueden desarrollar conocimientos con creatividad interactiva, con mayor vigor y práctica con la visita de los estudiantes a los museos, viendo las obras artísticas de forma física en el sitio, y tecnológica teniendo un mayor campo de acción, lo que determinara que el estudiante elabore los estudios con carácter significativo.

Los museos tienen un potencial educativo-lúdico ilimitado y las posibilidades que ofrecen como fuente de recursos didácticos son infinitas. los museos poseen también un tremendo potencial para el estímulo y desarrollo de los objetivos de la educación multicultural pues abarcan múltiples dimensiones de las culturas (García y Gutiérrez-Berciano, 2018, p. 121).

El sistema de estudios de visita a los museos en forma virtual, interactuando con el profesor, tiene una metodología que estimula el

ritmo activo del estudio con un carácter individual, incentivando la búsqueda y la interpretación de contenidos que promuevan aspectos de solidaridad para desarrollar la identidad de los estudiantes que propugnen el desarrollo de las habilidades personales y sociales, así como su aplicación práctica en la sociedad.

Las funciones actuales de los museos corresponden a ser un lugar práctico en el proceso de aprendizaje en la investigación, e información de una diversidad de conocimientos.

Gamificación

La actividad de la gamificación como elemento vinculante entre el aprendizaje cultural y el aprendizaje artístico tiene el fin de fomentar la visita a los museos, para complementar los estudios teóricos y realizar prácticas para que el estudiante tenga una formación integral del arte, la cultura y el patrimonio en su contexto social, vinculando las funciones del colegio con las del museo, lo que determinara un refuerzo a la formación del acervo culturales.

La gamificación es un método educativo que transmite la mecánica de juegos en el ámbito educativo para lograr integrar conocimientos, mejores resultados, mejorar habilidades o recompensar acciones específicas, este tipo de aprendizaje gana terreno en los métodos de formación académica debido a su naturaleza agradable, al facilitar construir conocimiento de una manera lúdica, creando una experiencia positiva en la percepción del estudiantes (Torres-Toukoumidis y Mäeots, 2019), de tal manera que desarrollen una participación personal y fomentando el espíritu de innovación, algunas de las técnicas utilizadas son la mecánicas y dinámicas sugeridas como juegos, por lo general el sistema de puntos-recompensa-meta se hace dependiendo del motivo a alcanzar, de esta manera habrá que explotar más técnicas mecánicas que otras, la idea de la gamificación no es hacer un juego como recreación simple, sino usarla como herramienta transformadora del aprendizaje de conocimientos (Barbecho-Benalcázar *et al.*, 2020).

Es un método científico de percibir hechos basado en la percepción directa, la observación científica es el instrumento universal

del científico, que permite la conciencia planificada, y consciente de objetivos bien definidos y requiere un largo período de contacto objeto o fenómeno de la realidad circundante.

Metodología, contextualización y participantes

El objetivo general es diseñar una propuesta de aprendizaje cultural que vincule la gamificación con los museos a los estudiantes del Colegio de Artes Fiscal Juan José Plaza. Para ello se configuraron los siguientes objetivos específicos: fundamentar los elementos teóricos necesarios para el desarrollo de la propuesta; elaborar un instrumento que permita valorar la relevancia del aprendizaje cultural en el desarrollo académico; y construir una estrategia de gamificación que vincule a los museos al aprendizaje cultural.

Según Hernández Sampieri *et al.* (2014) se aplica una modalidad de investigación cuantitativa pues se pretende recolectar información de alcance descriptivo de tal manera que se pueda manifestar como se está desarrollando el aprendizaje cultural en la población seleccionada, respecto a los métodos utilizados en esta investigación, en el aspecto teórico se aplicó el método analítico sintético, pues por medio de la descomposición de los conceptos del aprendizaje se pudo sintetizar los elementos representativos que conforman el aprendizaje cultural para poder valorar la manera en como son percibidos por los estudiantes.

En el aspecto metodológico, el método aplicado fue la medición de las percepciones que tiene la población investigada respecto a cómo valoran los factores sociales, cultural y artísticos en la conformación del aprendizaje cultural como parte de su formación académica.

La técnica que se aplicará es la encuesta por medio de la cual se obtendrá la información necesaria para el desarrollo se utilizará como herramienta el cuestionario por medios electrónicos de *Google forms*, la cual se enviará a los correos electrónicos de los estudiantes seleccionados. Para la elaboración de la encuesta se realizaron 15 preguntas de las cuales 2 son dicotómicas y 13 politómicas, para esta construcción se plantearon algunas variables correspondientes a la

problemática investigada, respecto a los aspectos sociales se quisieron valorar que lugares visitan para tener conocimientos culturales, hasta qué punto la familia se vincula con la visita a lugares culturales y el uso de TIC preferida para adquirir conocimientos culturales y de qué manera han adquirido hasta el momento el conocimiento cultural.

Otra variable que se vincula a la investigación es el aspecto cultural del cual se quiere conocer que conocimientos considera que son parte del acervo cultural, el tiempo utilizado para obtener el aprendizaje cultural y que gasto económico realizan para acceder al aprendizaje cultural.

Respecto al ámbito artístico, se investigó que relevancia tiene para el desarrollo artístico el conocimiento cultural y en que otros espacios más allá de las clases tiene acceso al conocimiento cultural, finalmente se necesitaba conocer que relevancia ha tenido la gamificación en la formación cultural consultando que experiencias de aprendizaje por medio de gamificación ha vivido y la predisposición para la realización de actividades culturales por medio de esta estrategia.

Para validar el cuestionario se procedió a determinar un pilotaje de consulta con los ocho docentes del Colegio y con ocho estudiantes de otros paralelos la concordancia de las preguntas sobre las necesidades que requería la investigación donde los participantes calificaron la pertinencia de cada una de ellas siendo aprobadas por la mayoría de los evaluadores y con algunas modificaciones respecto a las palabras utilizadas en las respuestas.

La población seleccionada es de 357 estudiantes del Colegio Artes Fiscal Juan José Plaza, Guayaquil, de los cuales por medio de un muestreo por conveniencia se seleccionó la muestra de 32 alumnos que corresponde al 3ro Escultura-Arte gráfico realizada el 3 de febrero del 2022.

Resultados

¿Qué lugares culturales ha visitado en el último año?

Según la muestra de un total de 32 estudiantes, 23 de ellos no han tenido acercamiento alguno a lugares culturales mientras que tan solo nueve estudiantes visitaron teatros, museos etc.

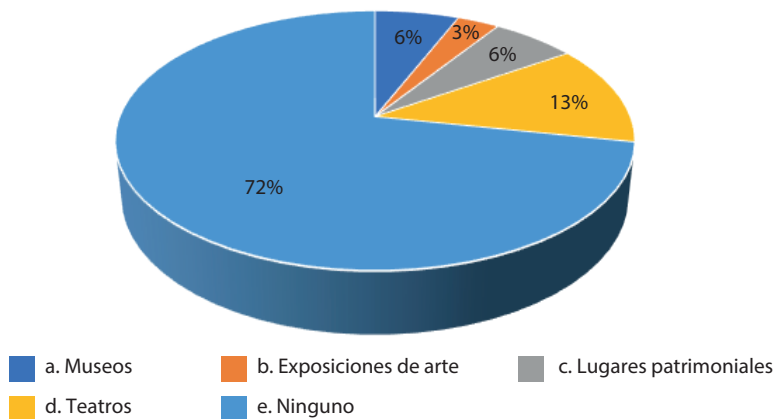


Figura 1. *Visita a lugares culturales*

¿Ha realizado esta visita junto a su familia?

En referencia a esta interrogante, la mayoría de los estudiantes visitan lugares culturales junto con su familia.

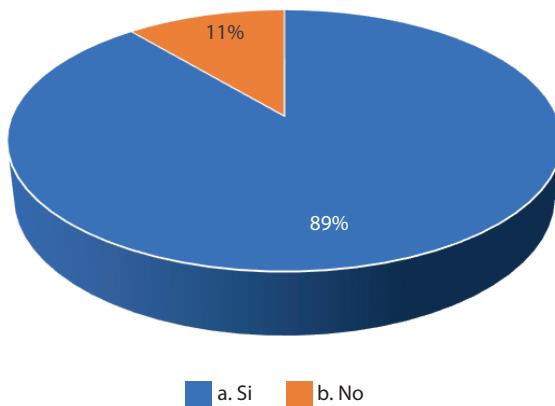


Figura 2. *Acompañamiento a la visita a lugares culturales*

¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos culturales?

La tecnología es uno de los medios más utilizados entre los jóvenes para adquirir conocimiento, destacando TikTok con 32, Instagram con 24, las demás plataformas con un regular uso entre sí.

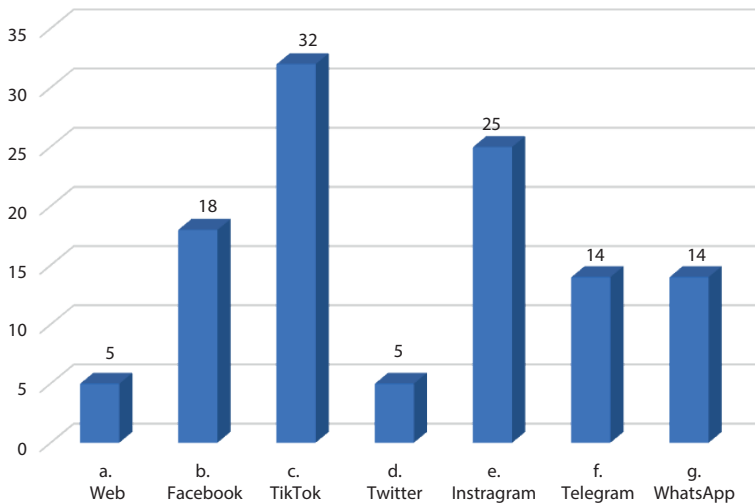


Figura 3. *Plataforma para acceder a conocimientos culturales*

¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento cultural?

Un grado no tan significativo domina la tabla con tiempos ocasionales y nunca buscar el conocimiento cultural.

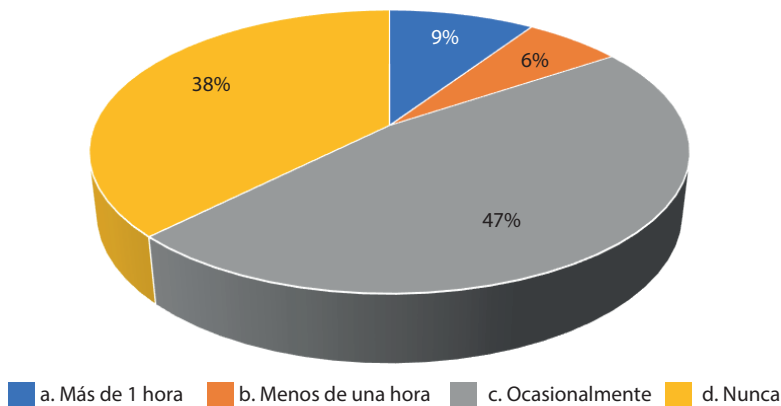


Figura 4. *Tiempo dedicado a la búsqueda de conocimiento cultural*

¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento cultural?

Tenemos a los centros educativos como principal eje de aprendizaje cultural, hogar e internet con bajo índice de relación de aprendizaje.

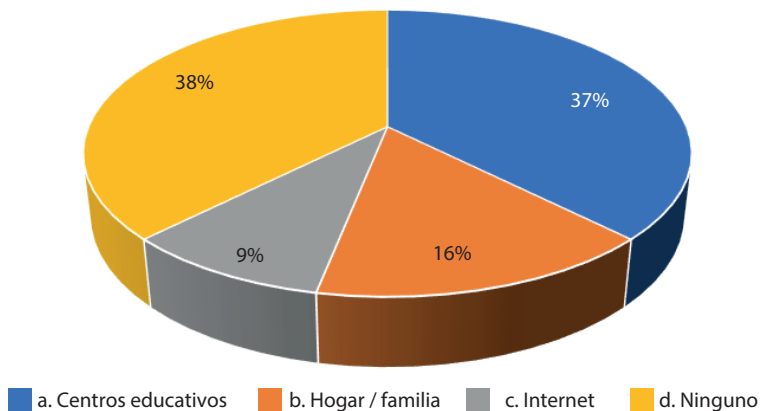


Figura 5. *Fuentes de conocimiento cultural*

¿Qué tan importante es el conocimiento cultural dentro de su preparación profesional?

Entre la relación de conocimiento cultural y preparación profesional existe un alto grado de indiferencia con un margen de 21 estudiantes en comparación cinco de ellos que consideran importante.

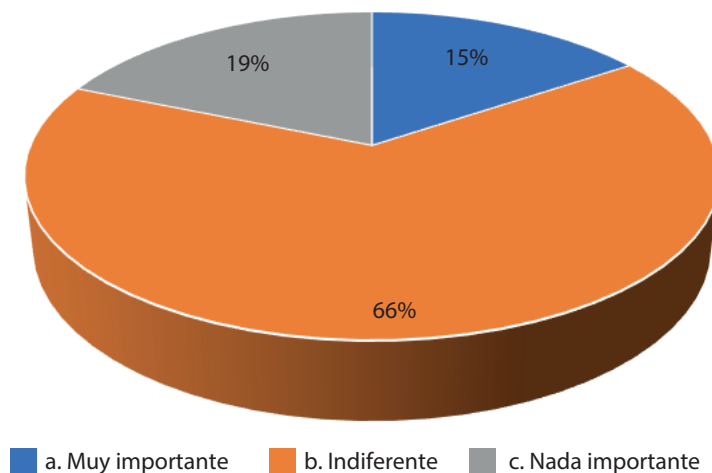


Figura 6. *Importancia del conocimiento cultural en la preparación profesional*

¿Qué conocimientos considera parte de su cultura?

Las materias que consideran más destacadas para relacionarlas con la cultura son varias, de los cuales 11 estudiantes expresan la importancia de las materias señaladas para la ampliación del conocimiento y cuatro afirman que no guardan relación alguna.

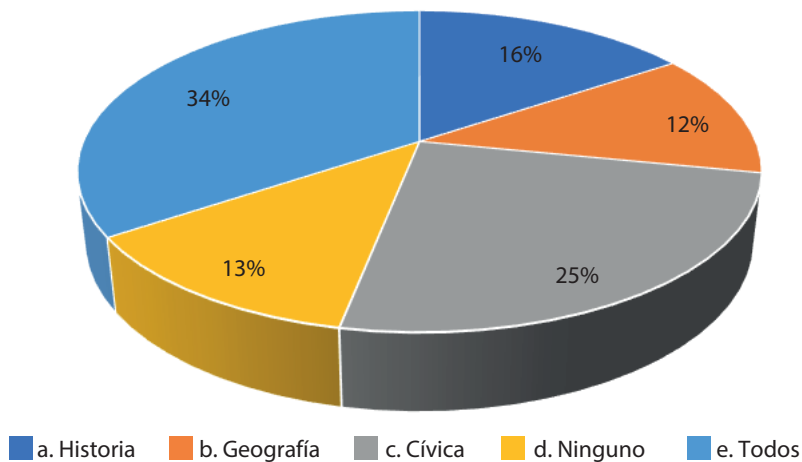


Figura 7. *Conocimientos considerados parte de la cultura*

¿Qué tanto has gastado el último año en acceder a conocimientos culturales?

El gasto invertido en el aprendizaje no es relevante para la búsqueda de este conocimiento cultural porque en su mayoría 21 estudiantes de los tabulados no han realizado ninguna clase de inversión y tenemos que nueve de ellos han invertido de \$20 a \$10 en acceder a un conocimiento cultural. De allí que la mayoría de las asistencias se realizan de manera subvencionada por instituciones públicas y otros organismos.

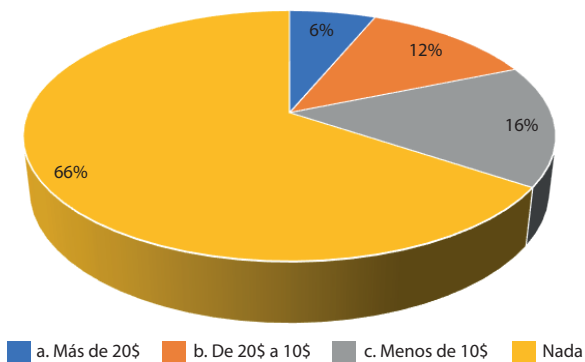


Figura 8. Gasto en adquirir conocimientos culturales

¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos artísticos?

Todas las plataformas mencionadas se encuentran en un porcentaje de uso bajo, ya que no son utilizadas para este fin, teniendo a 13 estudiantes que la utilizan para menesteres sociales y no artísticos.

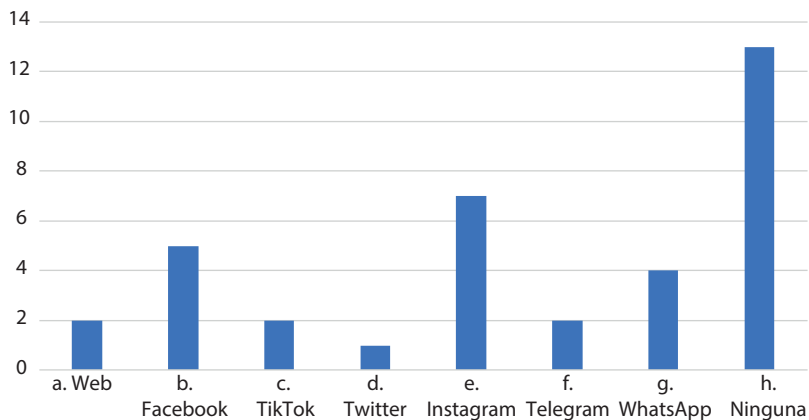


Figura 9. Plataforma para acceder a conocimientos artísticos

¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento artístico?

El tiempo invertido para la búsqueda de conocimientos artísticos tenemos que un grado significativo de 23 estudiantes no suelen buscar esta alternativa de estudio artístico y nueve de ellos invierte pocas horas en esta actividad.

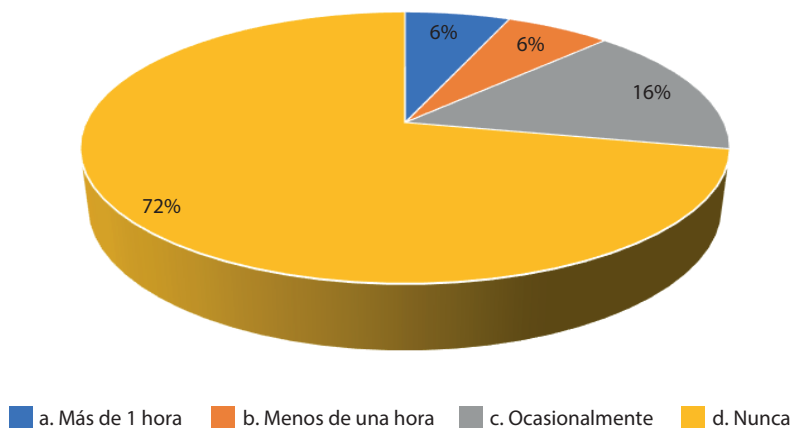


Figura 10. *Tiempo dedicado a la búsqueda de conocimiento artístico*

¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento artístico?

Tenemos que 20 estudiantes han recibido esta educación en los centros educativos, en cambio diez de ellos entre el hogar y el internet y dos que nos afirman que no han recibido conocimiento artístico alguno.

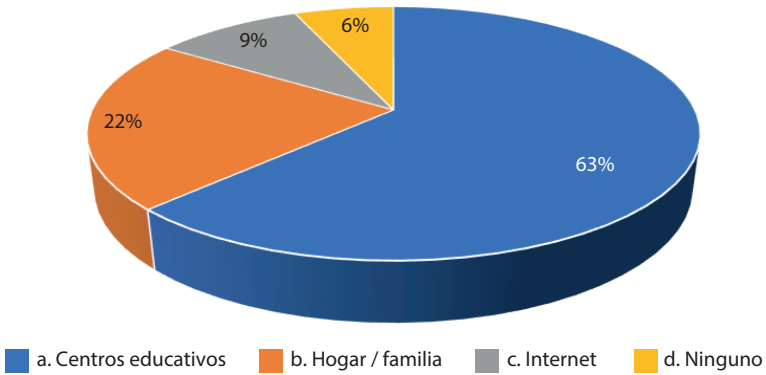


Figura 11. *Lugares donde recibe conocimiento artístico*

¿Qué tan importante es el conocimiento artístico dentro de su preparación profesional?

Esta muestra manifiesta que 29 estudiantes de un total de 32 consideran muy importante el conocimiento artístico, dos estudiantes indiferentes y uno que no lo relaciona con la importancia requerida.

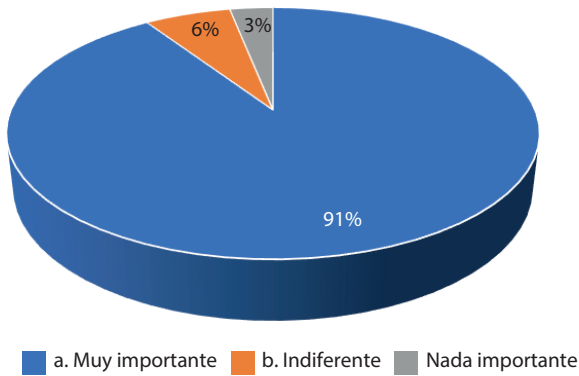


Figura 12. *Importancia del conocimiento artístico dentro de su preparación profesional*

¿Qué juegos educativos ha utilizado en el último año?

Vemos que diez estudiantes destacan la respuesta relacionando con las aplicaciones en redes sociales, cinco estudiantes entre página web y actividades en clase, teniendo 13 jóvenes que no han participado en ninguna clase de actividad educativa.

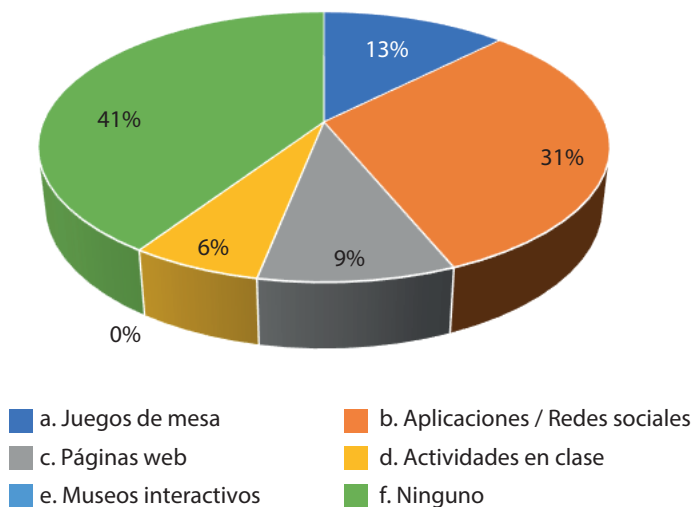


Figura 13. *Uso de juegos educativos*

¿Estarías dispuesto a vivir la experiencia de un juego interactivo relacionado con espacios culturales?

Notamos que los museos, las salas de exposiciones de arte y los lugares patrimoniales son los espacios escogidos para iniciar un aprendizaje interactivo y cultural, de ahí tenemos que 5 estudiantes prefieren el teatro y tres que son indiferentes al aprendizaje interactivo.

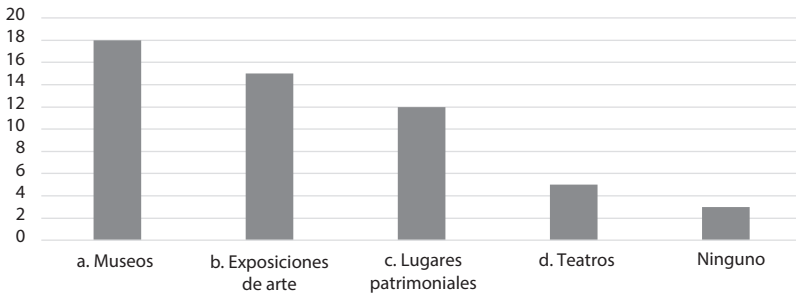


Figura 14. Predisposición a la experiencia de juego interactivo de espacios culturales

¿Considera que debería implementarse dentro de las actividades educativas actividades de juegos interactivos que los vinculen a los museos, exposiciones de arte, lugares patrimoniales y otros?

Respecto a la implementación de actividades y juegos educativos que vinculen a las salas de museo, exposiciones de arte y lugares patrimoniales, obtenemos una respuesta positiva de 24 estudiantes en relación con ocho que no están interesados en la actividad que da base a esta investigación.

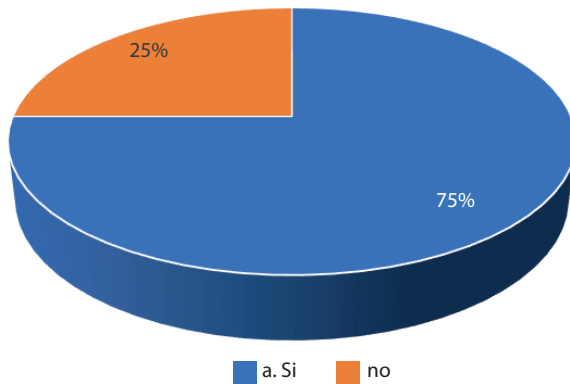


Figura 15. Implementación de actividades interactivas que vinculan espacios artísticos.

Conclusiones

Como una importante herramienta de gamificación para un mejor aprendizaje cultural, se realizará una adaptación digital del Museo Antropológico de Arte Contemporáneo, los jóvenes participarán creando sus propios espacios utilizando el museo como eje guía principal, se podrán observar mediante un móvil, lentes de realidad aumentada o cualquier otro dispositivo que lo soporte. En este juego creativo y a la vez representativo, se llevará a una realidad implícita el espacio establecido con sus elementos de aprendizaje.

- Uno de los primeros pasos para este juego digital es crear una cuenta OUV en la computadora.
- Luego descargar la aplicación de OUV en el celular.
- Crear nuestro proyecto de realidad aumentada con un Builder desde la computadora.
- Preparar el material que vamos a utilizar en el proyecto.
- Crear el diseño del museo tomando en cuenta el espacio real utilizando la herramienta Builder del programa en mención.

Como base de nuestro trabajo con la colaboración del museo, los estudiantes deben realizar una filmación de los espacios a intervenir con el móvil para complementar el trabajo del metaverso, recordando que el programa OVR es un programa de realidad aumentada, para ello el proyecto del museo y su contenido debe visualizarse con una capa de realidad verdadera dentro del juego digital.

Todos estos detalles darán valor a este universo de realidad aumentada que es la representación del museo como parte de una herramienta gamificadora de aprendizaje virtual más acorde al momento tecnológico que vivimos.

Las limitaciones que tuvo el estudio fueron fundamentalmente la estructura burocrática que existe en los museos para obtener la información. Esta limitación no es exclusiva del centro elegido para este proyecto, pues en la mayoría de estos espacios se sigue considerando que su aporte social y su fuente de ingresos radica en la visita

física a estos espacios —tema que también merece un estudio mas amplio— sumado a la preocupación de que la exhibición digital de sus obras pueda promover la falsificación, lo cual es otra concepción injustificada cuando en la actualidad existen nuevos mecanismos de difusión que garantizan la propiedad de los medios digitales como son los NTF o Non Fungible Tokens que permiten una apropiación legal y segura de los bienes culturales que estos espacios resguardan, siendo ambos los temas sugeridos a explorars en futuras investigaciones como elementos complementarios a la expansión de la gamificación en los museos y otros lugares de expresión artística y cultural, que de una u otra manera deben ingresar en el metaverso y a las redes sociales más allá de su uso como medio comunicacional, deben evolucionar para que la experiencia digital tenga más valor que la física.

Referencias bibliográficas

- Burgo-Bencomo, O. B., León González, J. L., Cáceres Mesa, M. L., Pérez Maya, C. J. Y Espinoza Freire, E. E. (2019). Algunas reflexiones sobre investigación e intervención educativa. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 316-330.
- Barbecho-Benalcázar, M., Uyaguari-Guamán, J., & Torres-Toukoumidis, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos*, 33-44. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300033>
- García, M., & Gutiérrrez-Berciano, S. S. (2018). El museo como espacio multicultural. *Revista Anual de Historia del Arte*, 128.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc. Graw Hill. <https://bit.ly/3LvSrv>
- Ministerio de Educación (2012). *Acuerdo ministerial MINEDUC-ME-242-11*. Registro Oficial.
- _____. (2016). *Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2016-00081-A*: Registro Oficil.
- Torres-Toukoumidis, A., & Mæcots, M. (2019). Implementation of Gamification Strategies For The Enhancement Of Digital Competences. En 13th International Technology, Education and Development Conference, 9510-9518.
- Valdivia-Barrios, A., Herrera, M. y Guerrero, M. (2015). *Aprendizaje y producción mediática digital en la escuela. Un abordaje etnográfico del aprendizaje como práctica cultural en Artes Visuales*. Santiago, Chile.

Xantakis, I. (2016). *VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. Espacios culturales de encuentro comunitario*. Buenos Aires, Argentina.

Anexos

Composición del cuestionario de investigación

Variable	Indicador	Pregunta
Aspectos sociales	Lugares que visita para tener conocimientos culturales Hasta qué punto la familia se vincula con la visita a lugares culturales En el uso de TIC que tanto las utilizan para adquirir conocimientos culturales De qué manera han adquirido hasta el momento su conocimiento cultural Que relevancia tiene para su desarrollo social el conocimiento cultural	1. ¿Qué lugares culturales ha visitado en el último año? a. Museos b. Exposiciones de arte c. Lugares patrimoniales d. Teatros e. Ninguno 2. ¿Ha realizado esta visita junto a su familia? a. Sí b. No 3. ¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos culturales? a. Web b. Facebook c. TikTok d. Twitter e. Instagram f. Telegram g. WhatsApp h. Ninguna 4. ¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento cultural? a. Más de 1 hora b. Menos de una hora c. Ocasionalmente d. Nunca 5. ¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento cultural? a. Centros educativos b. Hogar / familia c. Internet d. Ninguno

		<p>6. ¿Qué tan importante es el conocimiento cultural dentro de su preparación profesional?</p> <p>a. Muy importante b. Indiferente c. Nada importante</p>
Cultural	<p>Qué conocimientos son parte de su acervo cultural Tiempo utilizado para obtener aprendizaje cultural Qué gasto económico realizan para acceder al aprendizaje cultural</p>	<p>7. ¿Qué conocimientos considera parte de su cultura?</p> <p>a. Historia b. Geografía c. Cívica d. Ninguno e. Todos</p> <p>8. ¿Qué tanto has gastado el último año en acceder a conocimientos culturales?</p> <p>a. Más de 20\$ b. De 20\$ a 10\$ c. Menos de 10\$ d. Nada</p>
Artístico	<p>Qué relevancia tiene para su desarrollo artístico el conocimiento cultural En que otros espacios más allá de las clases tiene acceso a conocimiento cultural</p>	<p>9. ¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos artísticos?</p> <p>a. Web b. Facebook c. TikTok d. Twitter e. Instragram f. Telegram g. WhatsApp h. Ninguna</p> <p>10. ¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento artístico?</p> <p>a. Más de 1 hora b. Menos de una hora c. Ocasionalmente d. Nunca</p> <p>11. ¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento artístico?</p> <p>a. Centros educativo b. Hogar/familia c. Internet d. Ninguno</p>

		<p>12. ¿Qué tan importante es el conocimiento artístico dentro de su preparación profesional?</p> <p>a. Muy importante</p> <p>b. Indiferente</p> <p>c. Nada importante</p>
Gamificación	<p>Que experiencias de aprendizaje por medio de gamificación ha vivido</p>	<p>13. ¿Qué juegos educativos ha utilizado en el último año?</p> <p>a. Juegos de mesa</p> <p>b. Aplicaciones / Redes sociales</p> <p>c. Páginas web</p> <p>d. Actividades en clase</p> <p>e. Museos interactivos</p> <p>f. Ninguno</p>
	<p>Predisposición para la realización de actividades culturales por gamificación</p>	<p>14. ¿Estarías dispuesto a vivir la experiencia de un juego interactivo relacionado con espacios culturales como:</p> <p>a. Museos</p> <p>b. Exposiciones de arte</p> <p>c. Lugares patrimoniales</p> <p>d. Teatros</p> <p>e. Ninguno</p> <p>15. ¿Considera que debería implementarse dentro de las actividades educativas actividades de juegos interactivos que los vinculen a los museos, exposiciones de arte, lugares patrimoniales y otros?</p> <p>a. Si</p> <p>b. no</p>

Validación de cuestionario con estudiantes y docentes

Pregunta	Pertinente	No pertinente	Total
1. ¿Qué lugares culturales ha visitado en el último año? a. Museos b. Exposiciones de arte c. Lugares patrimoniales d. Teatros e. Ninguno	14	2	16
2. ¿Ha realizado esta visita junto a su familia? a. Sí b. No	9	7	16
3. ¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos culturales? a. Web b. Facebook c. TikTok d. Twitter e. Instragram f. Telegram g. WhatsApp h. Ninguna	16	0	16
4. ¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento cultural? a. Más de una hora b. Menos de una hora c. Ocasionalmente d. Nunca	15	1	16
5. ¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento cultural? a. Centros educativos b. Hogar/familia c. Internet d. Ninguno	16	0	16

<p>6. ¿Qué tan importante es el conocimiento cultural dentro de su preparación profesional?</p> <p>a. Muy importante b. Indiferente c. Nada importante</p>	14	2	16
<p>7. ¿Qué conocimientos considera parte de su cultura?</p> <p>a. Historia b. Geografía c. Cívica d. Ninguno e. Todos</p>	16	0	16
<p>8. ¿Qué tanto has gastado el último año en acceder a conocimientos culturales?</p> <p>a. Más de \$20 b. De \$20 a \$10 c. Menos de \$10 d. Nada</p>	12	4	16
<p>9. ¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos artísticos?</p> <p>a. Web b. Facebook c. TikTok d. Twitter e. Instragram f. Telegram g. WhatsApp h. Ninguna</p>	15	1	16
<p>10. ¿Qué plataforma virtual usa para acceder a conocimientos culturales?</p>	15	1	16
<p>10- ¿Semanalmente que tiempo le dedica a la búsqueda de conocimiento artístico?</p> <p>a. Más de 1 hora b. Menos de una hora c. Ocasionalmente d. Nunca</p>	12	4	16

<p>11. ¿En qué lugares usted ha recibido conocimiento artístico?</p> <p>a. Centros educativos b. Hogar/familia c. Internet d. Ninguno</p>	16	0	16
<p>12. ¿Qué tan importante es el conocimiento artístico dentro de su preparación profesional?</p> <p>a. Muy importante b. Indiferente c. Nada importante</p>	10	6	16
<p>13. ¿Qué juegos educativos ha utilizado en el último año?</p> <p>a. Juegos de mesa b. Aplicaciones/Redes sociales c. Páginas web d. Actividades en clase e. Museos interactivos f. Ninguno</p>	9	7	16
<p>14. ¿Estarías dispuesto a vivir la experiencia de un juego interactivo relacionado con espacios culturales como:</p> <p>a. Museos b. Exposiciones de arte c. Lugares patrimoniales d. Teatros e. Ninguno</p>	16	0	16
<p>15. ¿Considera que debería implementarse dentro de las actividades educativas actividades de juegos interactivos que los vinculen a los museos, exposiciones de arte, lugares patrimoniales y otros?</p> <p>a. Sí b. No</p>	16	0	16