

**Diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación para el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes del curso Cátedra Unadista.**

Ingris Paola Arzuaga Rangel

Mariangel Liñán Olmedo

Angélica Patricia Vides Daza

Asesora:

Dra. Vicky Del Rosario Ahumada De La Rosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela Ciencias de la Educación - ECEDU

Maestría en Educación

2024

## Resumen

La propuesta de investigación tuvo por objetivo el diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación para el desarrollo del curso Cátedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, para mejorar el proceso de aprendizaje y hacerlo significativo. Para tales fines, se propuso abordar el tema desde el enfoque cualitativo, no experimental y descriptivo, se revisaron los lineamientos y componentes curriculares para el curso de Cátedra Unadista, identificando los elementos clave de la gamificación, como puntos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata como parte de las nuevas tendencias en tecnologías educativas que pudiesen incluirse en el proceso de planeación del curso. El diseño propuesto, considera tanto las competencias a desarrollar como las características de los estudiantes. Como resultado se presenta una estrategia para el logro de aprendizajes significativos, de manera que se promueva un avance en el rendimiento académico y mejora en la motivación demostrando que la gamificación es una herramienta eficaz para transformar la experiencia de aprendizaje en la educación superior.

***Palabras claves:*** Gamificación, didáctica, aprendizaje, enseñanza, tecnología.

### **Abstract**

This research proposal aimed to design a didactic strategy based on gamification for the development of the Cátedra Unadista course at the Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), to improve the learning process and make it meaningful. For these purposes, it was proposed to address the topic from a qualitative, non-experimental and descriptive approach, the guidelines and curricular components for the Cátedra Unadista course were reviewed, identifying the key elements of gamification, such as points, rewards, levels and immediate feedback. as part of the new trends in educational technologies that could be included in the course planning process. The proposed design considers both the competencies to be developed and the characteristics of the students. As a result, a strategy is presented to achieve significant learning, so as to promote progress in academic performance and improvement in motivation, demonstrating that gamification is an effective tool to transform the learning experience in higher education.

***Keywords:*** Gamification, didactics, learning, teaching, technology.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	8
Definición del Problema .....	10
Justificación .....	12
Objetivos.....	17
Objetivo General .....	17
Objetivos Específicos .....	17
Marco Teórico y Conceptual .....	18
Antecedentes Investigativos.....	18
Antecedentes Nacionales.....	18
Antecedentes Internacionales.....	19
Reflexionando desde la Teoría de Brunner .....	20
El Aprendizaje Significativo .....	22
La Incorporación de la Gamificación como Estrategia Didáctica en el Curso Cátedra Unadista. .....	23
Herramientas Tecnológicas para la Educación. ....	26
Tecnologías para la Educación: ¿Qué aporta la Gamificación como Estrategia Didáctica? ....	27
Metodología .....	30
Enfoque de la Investigación .....	30
Tipo de Investigación .....	30

Supuesto Teórico.....	30
Técnicas de Recolección de Información.....	30
Fases de la Investigación.....	31
Consideraciones Éticas.....	33
Resultados y Discusión.....	34
Descripción de la Cátedra y Propósito.....	35
Estrategias Didácticas basadas en la Gamificación para el Aprendizaje de los Estudiantes ....	35
Potencialidades en Gamificación desde los Elementos observados en los Contenidos del Curso.....	36
Conclusiones.....	56
Recomendaciones.....	58
Referentes Bibliográficos.....	59

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Plan de contenidos del curso</i> .....	38
<b>Tabla 2</b> <i>Plataformas de Aprendizaje con Elementos de Juego</i> .....	39
<b>Tabla 3</b> <i>Badges o Insignias Digitales</i> .....	40
<b>Tabla 4</b> <i>Plataforma de Aprendizaje Basadas en Narrativas</i> .....	40
<b>Tabla 5</b> <i>Simulaciones y Juegos de Rol</i> .....	41
<b>Tabla 6</b> <i>Entornos Virtuales 3D</i> .....	41
<b>Tabla 7</b> <i>Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR)</i> .....	42
<b>Tabla 8</b> <i>Herramientas de Autor para la Gamificación</i> .....	42
<b>Tabla 9</b> <i>Unidad I: Construyo mi identidad Unadista</i> .....	43
<b>Tabla 10</b> <i>Plataforma de aprendizaje Kahoot</i> .....	45
<b>Tabla 11</b> <i>Unidad II: Aprendo a aprender en la modalidad a distancia</i> .....	47
<b>Tabla 12</b> <i>Juego de construcción</i> .....	49
<b>Tabla 13</b> <i>Unidad III: Incursiono en la cultura digital</i> .....	51
<b>Tabla 14</b> <i>Plataforma para desarrollo de juegos</i> .....	53

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Modelo ADDIE</i> .....	311
<b>Figura 2</b> <i>Componentes del curso</i> .....	34
<b>Figura 3</b> <i>Contenidos del curso</i> .....	37

## Introducción

En este documento se presenta una propuesta didáctica a considerar en los procesos de planificación del curso Cátedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, basado en la gamificación digital como alternativa para mejorar los procesos educativos y adaptarlo a las nuevas tendencias.

La gamificación, aunque tiene un gran potencial como estrategia didáctica, enfrenta problemas que pueden limitar su efectividad, por ejemplo, los diseños inadecuados, ausentes de elementos bien integrados a los propósitos de aprendizaje que conduzcan a los estudiantes a perder interés o no alcanzar los objetivos educativos. Además, la creación de contenidos, desarrollo de plataformas y formación del personal docente, pueden ser otros problemas porque implican costos y tiempo y que afectan la equidad educativa.

Sin embargo, esta estrategia es una tendencia de la pedagogía moderna que busca romper los estereotipos tradicionales de los procesos de enseñanza y aprendizaje, a fin de potenciarlos y transformar el concepto de la educación hacia una concepción positiva, donde el aprendizaje no es una carga sino un proceso interesante, entretenido y motivador.

Como valor agregado, la gamificación ha venido integrándose a las tecnologías, mediante la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje que transforman el juego mediado por herramientas digitales en un instrumento para eliminar las barreras de aprendizaje como el desinterés y la apatía académica, mientras permite mejorar la productividad y eficiencia académica.

Por lo anterior, la intencionalidad del diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación se fundamenta en el logro de aprendizajes significativos y el fomento de nuevas

dinámicas para el desarrollo del curso Catedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD a través de la revisión de los lineamientos que hacen parte de su planeación.

No se trata sólo de agregar juegos a las actividades ya planteadas, sino que esto se sustenta en la revisión detallada de diferentes postulados y marcos de referencia que demuestran la acogida positiva por parte de los aprendientes en su proceso formativo y la experiencia memorable en el ejercicio docente.

La gamificación como propuesta, enriquece los contenidos, puesto que proporciona una gran variedad de herramientas tecnológicas y digitales. También, promueve la constancia, el valor y la recompensa por los esfuerzos realizados, el respeto y el uno de la N etiqueta entre pares.

Esta investigación es valiosa en la medida que insiste en la manera de repensar continuamente en la participación del estudiante en su propio proceso formativo, que lo involucra ayudándolo a mejorar su rendimiento académico y a desencadenar la creación de un pensamiento crítico constructivo cada vez más presente para una transformación educativa desde las nuevas tendencias lideradas en los ambientes virtuales Unadistas.

En definitiva, la gamificación conduce a momentos inspiradores en todos los actores del proceso de aprendizaje, abriendo puertas para la originalidad y el desarrollo de competencias de manera integral. En este caso, el docente se convierte en un diseñador creativo en su contexto educativo con ideas claras que desea compartir y que enlaza al aprendiente no sólo con información y narrativas sino llegando más allá de la virtualidad, acercándolo a su cotidianidad y manteniendo el compromiso y la participación dinámica mientras se aprende.

## Definición del Problema

La tecnología ha evolucionado de manera exponencial a través del tiempo y ha influido de manera directa en la vida de cada ser humano en el mundo, convirtiéndonos en una sociedad en red, de modo que, de manera particular, en estos tiempos se están viviendo cambios acelerados y radicales en las formas de vida, demandando una necesidad de adaptabilidad constante; en este sentido, se ha atribuido gran importancia a la innovación en todos los ámbitos sociales.

Uno de los aspectos en que se ha hecho mayor hincapié es el relacionado con la necesidad permanente de innovar en el campo de la educación. Parte de este proceso es resultado del impacto del potencial tecnológico en el ámbito educativo, como es el caso de la educación virtual; frente a este fenómeno se espera que el docente reconsidere sus prácticas de enseñanza, en tanto que el profesor puede enfrentar esta situación de transformación de sus prácticas de enseñanza (Rueda et al., 2017).

Aun cuando la educación exige en estos tiempos una dinamización pedagógica, todavía se conservan muchas prácticas que no distan mucho de las que se llevaban a cabo hace 50 años y este estancamiento de la dinámica educativa deriva de diversas situaciones, entre ellas el hecho de que muchos docentes prefieren permanecer en su zona de confort, haciendo uso solo de cosas tan básicas y cotidianas como lo son el tablero, los cuadernos y los libros, provocando así que los estudiantes que están inmersos en la tecnología tiendan a aburrirse o estar siempre desmotivados.

A pesar de que la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD se basa en un modelo pedagógico de educación a distancia, en el cual las tecnologías son parte fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje, aún se observa una significativa resistencia en términos de innovación, pues los docentes se limitan en valerse de los instrumentos básicos para los

encuentros sincrónicos y asincrónicos, como las videoconferencias, videos y material escrito, sin entrar a explorar nuevas formas de dinamizar los procesos. Gibson (2012) afirma que los estudiantes diariamente se enfrentan a actividades carentes de motivación; en muchas ocasiones el aprendizaje no es divertido, y por ende no está generando eco para la vida de manera significativa.

El curso Cátedra Unadista de la UNAD, es un curso que demanda actualmente un mayor compromiso de autonomía y proactividad en sus estudiantes; en este sentido, surge la incertidumbre respecto a si la gamificación podría constituirse como una alternativa inductora de la motivación y el interés por el aprendizaje de sus contenidos, puesto que, hasta el momento, la institución educativa no ha desarrollado ninguna investigación que involucre el diseño de actividades gamificadas en miras de impactar la autogestión y el reforzamiento de actitudes como el pensamiento crítico constructivo, creativo y dinámico.

Es importante mencionar que la gamificación es una técnica pedagógica que tiende a usarse principalmente en poblaciones infantiles, ya que el juego normalmente se asocia a la niñez; sin embargo, las generaciones jóvenes y adultas modernas tienden a mostrar interés hacia lo interactivo y dinámico, por cuanto se genera una mayor incertidumbre alrededor de su impacto en poblaciones no tan jóvenes.

Partiendo de la problemática anterior y de los desafíos que hay actualmente en la educación, se planteó la pregunta de investigación ¿Cómo diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación que promueva aprendizajes significativos en el curso Cátedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD?

## Justificación

Generar un interés genuino por las actividades académicas, ha venido constituyéndose como uno de los principales retos de la educación desde sus inicios y en todos los niveles, puesto que la pedagogía clásica, por lo general, lleva a incurrir en prácticas monótonas que terminan generando conductas apáticas frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje; en este sentido, la dinamización de la pedagogía, más que una alternativa, se convierte en una necesidad. Ahora bien, trayendo este fenómeno al contexto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, la situación puede ser aún más demandante si se tiene en cuenta que la educación a distancia requiere un mayor nivel de compromiso y autorregulación, por cuanto lograr que los estudiantes sean agentes activos y participativos de sus propios procesos de aprendizaje se hace fundamental.

De acuerdo con lo anterior, emerge el interés por estudiar alternativas pedagógicas para la dinamización de la educación; Foncubierta y Rodríguez (2014), señalan que la incorporación de elementos del juego se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno, dado que los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, entre ellos uno que proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo.

Esto permite que el estudiante le dedique más tiempo a la actividad y se implique más en ella. Algunos estudios (tal y como se muestra en los antecedentes de investigación) revelan que la gamificación ha sido bien recibida por los estudiantes de educación superior, fomentando el interés y la participación en los procesos pedagógicos; esto lleva a inferir que la implementación de estrategias de gamificación en la UNAD podría tener impactos similares.

En la opinión de Lee, et al. (2013), la gamificación proporciona soluciones rápidas con las que el usuario aprende constantemente a través de una experiencia gratificante. Además, como sistema educativo, puede resultar atractivo teniendo en cuenta que “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento” (p.15), por lo tanto, en el ámbito académico puede crear incluso un estado de dependencia sano, por cuanto se infiere que, mediante la gamificación, sería posible desarrollar un sistema práctico que tiene como propósito generar un aprendizaje dinámico, sencillo y para la eficacia y eficiencia de la enseñanza; así mismo, de acuerdo con Batista, et al. (2007) el apoyo de la tecnología a la educación se ha convertido en un elemento clave para generar mayor interés en los hábitos de estudio de los aprendientes.

La gamificación surge como tendencia a finales del año 2011, y desde entonces se ha incrementado el interés por integrarla a diferentes herramientas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), pretendiendo que esta combinación permita potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje, es este el motivo por el cual se ha seleccionado este como el tema de investigación. Sin embargo, la gamificación digitalizada tiene un valor agregado porque se integra a las condiciones del contexto moderno en el cual la tecnología ha permeado a todos los ámbitos de la vida humana, incluyendo el educativo.

Hoy por hoy existen múltiples Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), que no son otra cosa que recursos digitales con propósito formativo, a los cuales se puede acceder de manera gratuita, de modo que, el reto en la era de la información no está en el acceso a recursos tecnológicos, sino en la cultura de integrarlos a la pedagogía mediante actividades de vigilancia tecnológica, selección e integración de las TIC a la academia (Medina, 2014).

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD es una institución educativa que desarrolla sus procesos pedagógicos bajo un esquema de educación a distancia mediada por plataformas tecnológicas, viéndose en la necesidad de responder a las demandas de los diferentes tipos de cursos que allí se imparten. Catedra Unadista es un curso que, por su naturaleza, integra un plan de estudios que demanda de una manera especial la proactividad y la participación de los estudiantes para que las competencias a desarrollar puedan impactarse de manera efectiva.

Este curso ha sido diseñado especialmente para los estudiantes. La universidad ofrece un programa enmarcado en la línea de Acogida e Integración Unadista, con el objetivo de construir un sentido de pertenencia y orientar el proyecto de vida de los estudiantes en relación con el programa de formación elegido. Además, la Cátedra Unadista brinda un entorno donde los estudiantes pueden familiarizarse con los elementos fundamentales del modelo pedagógico, la integración de los aprendizajes autónomos, significativos y colaborativos, y adquirir las competencias necesarias para tener éxito en la educación a distancia en la UNAD.

Durante el período comprendido entre 2020 y 2023, se registró una tasa de deserción del 25%. Esta tasa se calcula tomando en cuenta el porcentaje de estudiantes que abandonaron el curso antes de completarlo. El análisis revela que varios factores contribuyeron a esta deserción. Entre ellos, se identificó que un 17% de los estudiantes abandonaron debido a dificultades de adaptación a la modalidad de educación a distancia, sumado al modelo de aprendizaje basado principalmente en la lectura de documentos y presentaciones que se volvía tedioso y de poco interés, mientras que un 8% mencionó motivos personales Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2022).

Además, un 11% de los estudiantes citó la falta de comprensión sobre los elementos esenciales del modelo pedagógico de la Cátedra Unadista como una razón para desertar. Por otro

lado, un 21% de los estudiantes expresó desmotivación y falta de interés en los contenidos del curso, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (2022)

Para hacer frente a esta situación, la universidad implementó estrategias de apoyo y orientación, como sesiones de capacitación en el uso de las herramientas virtuales, su navegación en la plataforma, el acceso a bibliotecas en el campus virtual bien equipadas y con recursos en línea. También, la asignación de tutores específicos para estas orientaciones, de manera que se ayude al estudiante a planificar su trayectoria académica y en lo que respecta a lo emocional, la UNAD proporciona acceso a consejeros psicológicos para que logren manejar el estrés, la ansiedad y problemas que limiten sus intereses en el estudio.

Otra de las estrategias es darle a conocer al aprendiente las políticas institucionales, tales como la transparencia, el código de ética, el uso de la Netiqueta, la promoción de la originalidad en los escritos y productos a entregar y así, logre realizar un balance con sus expectativas personales. Además, se mejoró la comunicación y retroalimentación con los estudiantes para fomentar su participación y sentido de pertenencia en el curso. Estas acciones permitieron reducir la tasa de deserción en un 4% adicional, logrando que un mayor número de estudiantes culminaran satisfactoriamente el curso de Cátedra Unadista y aprovecharan al máximo los beneficios académicos y formativos que este ofrece. Sin embargo, la oportunidad de mejora sigue siendo importante.

La motivación y la experiencia en educación virtual son elementos clave para el buen uso de la gamificación como estrategia didáctica en el curso de Cátedra Unadista y, a su vez, para reducir la deserción. La gamificación proporciona experiencias atractivas y gratificantes, lo que aumenta la motivación de los estudiantes. Además, aquellos con experiencia en educación virtual se adaptan más rápidamente a las dinámicas de juego y tienen habilidades para participar y

colaborar en entornos en línea. La combinación de motivación y experiencia en educación virtual fomenta la participación, lo que reduce la deserción. Para lograrlo, es necesario un diseño claro de actividades gamificadas, alineadas con los objetivos del curso, y brindar el apoyo necesario para que los estudiantes aprovechen al máximo estas dinámicas. La gamificación puede convertirse en una herramienta poderosa para mejorar el rendimiento de los estudiantes en el curso de Cátedra Unadista.

Esta propuesta de investigación es importante porque se considera que profundizar el conocimiento en el impacto de pedagogías alternativas como la gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje, podría generar un impacto favorable no solo en la comunidad educativa que podría beneficiarse de una educación más dinámica y adaptada a las demandas actuales, sino también para el tutor, quien podría generar experiencias de primera mano que permitan enriquecer su conocimiento pedagógico a partir de la experimentación en torno a diferentes formas de aplicación del juego, buscando motivar a los participantes a involucrarse y procurar sacar el mayor beneficio y aprendizaje.

Una investigación basada en la gamificación digital se justifica para una maestría en educación, teniendo en cuenta que se constituye como una alternativa para adaptar los procesos pedagógicos a las necesidades del contexto actual, y a las características de un aprendiz que necesita aprender a aprovechar los recursos tecnológicos para su propio desarrollo. Una subutilización de la tecnología solo generaría una disminución de la competitividad de los aprendices, teniendo en cuenta que la educación está cada vez más integrada al campo tecnológico potenciando su conocimiento a través de estos recursos.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación para el logro de aprendizajes significativos en el curso Cátedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

### **Objetivos Específicos**

Revisar los diferentes lineamientos y componentes curriculares basados en la gamificación que hacen parte de la planeación del curso de Cátedra Unadista.

Identificar las nuevas tendencias en tecnologías educativas gratuitas basadas en la gamificación que puedan ser incorporadas a la planeación del curso.

Seleccionar las estrategias de gamificación propuestas para el curso Cátedra Unadista.

## Marco Teórico y Conceptual

### Antecedentes Investigativos

Si se hace una revisión detallada de los estudios previos realizados, se encuentran diferentes artículos y publicaciones relacionadas con la gamificación como una estrategia valiosa a la hora de dinamizar una clase en procura de mantener la atención de los estudiantes desde el principio hasta el final y motivarlos a una nueva sesión de aprendizaje.

Uno de estos antecedentes se remonta a la experiencia llevada a cabo con un grupo de 86 estudiantes de la Universidad de La Sabana en la asignatura competencia básica digital.

Rodríguez (2018), realizó el estudio Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula, con una metodología cuantitativa y utilizando las plataformas digitales se observó como resultado una respuesta positiva a la estrategia con amplia aceptación y motivación en torno al recurso que pretendía dinamizar actividades pedagógicas mediante una estrategia de gamificación.

### Antecedentes Nacionales

En cuanto a los antecedentes nacionales se encuentran investigaciones que desde el ejercicio propio de la UNAD se destaca la necesidad del impacto significativo en el estudiante, este es el caso de Pérez (2019), quien en su investigación *Gamificación en la educación superior a distancia: Un estudio de caso en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)* relaciona la implementación de la gamificación como estrategia didáctica.

Este tuvo como objetivo explorar diferentes aspectos, como el diseño de actividades gamificadas y el aprendizaje de los estudiantes, así como las percepciones y experiencias de los docentes. El estudio reveló resultados positivos en términos de participación, motivación y mejora del rendimiento académico.

Parra et al. (2020) en su estudio acerca de la evaluaron los efectos de la gamificación en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes de educación superior a distancia en Colombia. A través de un diseño experimental, se comparó el desempeño académico y la percepción de los estudiantes en un curso gamificado con otro curso no gamificado. Los resultados mostraron que la gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

Londoño et al. (2018) realizaron una revisión sistemática de la literatura para analizar las estrategias de gamificación aplicadas en la educación virtual en Colombia; examinaron diversos estudios y se identificaron las principales estrategias de gamificación utilizadas, sus beneficios y resultados en términos de motivación y aprendizaje de los estudiantes. El análisis reveló la efectividad de la gamificación para mejorar la participación, el compromiso y los resultados académicos en la educación virtual.

Rojas et al. (2020) estudiaron la experiencia de los estudiantes universitarios colombianos en relación con la gamificación en el aprendizaje en línea. Se recolectaron datos a través de encuestas y entrevistas, y se analizaron las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre el uso de la gamificación en sus cursos en línea. Los resultados mostraron una recepción positiva por parte de los estudiantes, quienes consideraron que la gamificación mejoró su motivación, participación y aprendizaje en los entornos virtuales.

### **Antecedentes Internacionales**

La investigación realizada en España y titulada “Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante”, emplea una revisión sistemática de información para consolidar hallazgos en investigaciones en las que ha sido empleada la gamificación como método pedagógico en educación superior. Tomando como

fuentes de información las bases de datos Web of Science y Scopus entre 2010 y 2019, se obtuvo una muestra de 20 estudios que develaron una predisposición favorable de los estudiantes frente a la gamificación, así como un incremento en el interés y la participación de los alumnos en las actividades pedagógicas (Pegalajar, 2021).

Maestrelli et al. (2018) realizaron un mapeo sistemático para examinar la gamificación en la educación superior a nivel internacional. Se analizaron diferentes investigaciones y se identificaron las tendencias, enfoques y resultados de la gamificación en diferentes contextos educativos. El estudio proporciona una visión general de la implementación de la gamificación en la educación superior a distancia a nivel mundial.

Valderrama (2019) desarrollaron una revisión sistemática para explorar la gamificación en la educación a distancia a nivel internacional. Se analizaron diferentes investigaciones y se identificaron las características, beneficios y desafíos de la gamificación en entornos de educación a distancia. El estudio proporciona una visión global de la implementación de la gamificación en la educación superior a distancia en diferentes países.

Finalmente, Jaber et al. (2021) en una revisión sistemática exploraron aspectos clave de la gamificación, como la motivación, el compromiso y el rendimiento académico. El estudio proporciona una visión general de los enfoques y resultados de la gamificación en la educación superior a distancia en diferentes contextos internacionales.

### **Reflexionando desde la Teoría de Brunner**

Esta teoría dicta básicamente que el propósito fundamental de la enseñanza es lograr que un estudiante apropie correctamente el conocimiento relacionado con un área específica. Esta teoría se cimienta en una serie de principios fundamentales tales como: la motivación, la estructura, la secuencia y el reforzamiento. Respecto al primer principio mencionado que es La

Motivación, se puede decir que es aquella condición que predispone a un estudiante hacia el aprendizaje e interés de un área, y éstas solamente es posible mantenerla cuando existe una motivación de tipo intrínseco; en los primeros años de vida de un Infante, los factores que pueden ser altamente motivacionales para ellos respecto al aprendizaje es la curiosidad innata, puesto que ésta funciona de manera automática desde el nacimiento (Araya, et al. 2007).

Controlar el entorno nace en el ser humano desde edad muy temprana, investigaciones han podido develar existen infantes que a partir de los 9 meses ya muestran la llamada “sonrisa maestra”, que es aquella que aparece con la satisfacción de culminar una tarea, Lo que permite suponer que está ya existe un orgullo por la culminación de algún tipo de propósito, y es sobre este tipo de sentimientos que se sustentan la motivación.

Respecto al 2º principio que viene siendo la estructura, la cual refiere la organización mental de los contenidos de tal manera que se puedan interrelacionar conectar y comprender de manera lógica (Grande, 2013). Considerando la importancia de la estructura, el autor propone que dicha estructura debe ser un propósito principal de la enseñanza objetivo principal de enseñanza en tanto que permite que el aprendizaje sea más accesible.

Respecto al tercer y último principio que viene siendo la Organización y Secuencia de los contenidos, se está acá que los conocimientos adquiridos deben ser organizados y coherentes en sus formas de representación (Grande, 2013).

En la actualidad la educación ha ido evolucionando vertiginosamente, ya que desde el gobierno se están generando estos cambios, por lo tanto los educadores están en la necesidad de día a día ir actualizando la forma y la manera como desarrollar el currículo para alcanzar los logros en un área determinada, y que esta debe estar sujeta a las necesidades de los educandos, es aquí en donde se ve la relevancia de retomar la teoría constructivista de (Bruner, 1997), porque

el aprendizaje que se desarrolla en los educandos debe partir de la observación que se le hace directamente al estudiante y por consiguiente, ajustar el currículo a lo observado, por lo cual el aprendizaje, va ser más acertados en los educandos, porque las ideas parte de ellos mismo, permitiendo en el desarrollo de las actividades que los mismos infantes puedan construir sus propio conocimiento.

### **El Aprendizaje Significativo**

El aprendizaje significativo es un concepto desarrollado por el psicólogo educativo David Ausubel y se refiere a un proceso de aprendizaje en el cual la nueva información se conecta de manera relevante con los conocimientos previos del estudiante. Por ello, la educación tiene como función diseñar experiencias que no sólo transmitan información, sino que promuevan la comprensión profunda y el poder expresar desde la libertad de pensamiento; en ese sentido la educación debe responder a esos mismos ideales en términos de conocimiento y autonomía. Por esta razón, dichos aspectos enunciados anteriormente, deben desplegarse desde escenarios pedagógicos orientados a la acción.

Históricamente, se conoce que en el siglo XX se transformó de manera definitiva la forma de ver el mundo desde varios acontecimientos que fueron aboliendo la represión y favorecieron la construcción de un pensamiento libre. La promoción del aprendizaje significativo permite dar respuesta a estas nuevas formas de pensamiento donde el docente es flexible y se adapta a las necesidades de los estudiantes, activando sus conocimientos previos antes de introducir los nuevos y dejando el autoritarismo en el pasado.

La consolidación de las ideas se sostiene en conceptos como el respeto por la estructura cognitiva del aprendiente, donde el papel del maestro es observador, estimulador y orientador, y donde se establece el compañerismo y la solidaridad situada en el aprender. El aprendizaje gira

en torno al interés del estudiante, dónde existe la autonomía y motiva la espontaneidad, se rechaza el modelo pedagógico tradicional orientado a la memorización y al autoritarismo (Ramón y Santiago, 2009).

Este enfoque convierte al estudiante en el sujeto de orientación, se aprende haciendo y promueve la humanización de la enseñanza, se trabaja desde el juego y las actividades libres para que la apropiación de conocimiento no se constituya como un factor negativo, promueve el aprendizaje activo, participativo, colaborativo y se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje; se promueven el trabajo individual, así como también el trabajo colaborativo y equipos fomentando la interacción (Ramón y Santiago, 2009).

### **La Incorporación de la Gamificación como Estrategia Didáctica en el Curso Cátedra Unadista.**

Acorde a Rincón et al. (2016) “el currículo es el recurso más relevante del proceso de enseñanza-aprendizaje de quienes intervienen en el proceso formativo. Es por esta razón que es prioritario determinar enfoques y estrategias innovadoras que fortalezcan la planificación curricular del docente, a partir de un abordaje global e integrador”.

En este orden de ideas, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia define el currículo educativo como: “El conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional” (García, 2018).

Entre la comunidad de investigadores en el área de educación, hay consenso sobre la necesidad de adaptar el currículo educativo para dotar los modelos de enseñanza actuales de los elementos necesarios para adaptarlos a los nuevos requerimientos científicos, tecnológicos y

sociales. Para ello es necesaria una conceptualización del diseño curricular de tal forma que permita realizar cambios en una dinámica constante. En la práctica son los docentes quienes hacen posible la dinámica de cambios curriculares para adaptar la educación a las demandas del mundo actual. Sin embargo, los lineamientos generales del diseño curricular de acuerdo con el ministerio de educación son esenciales, por lo tanto, deben ser el pilar principal de cualquier currículo educativo que se desarrolle en el país, puesto que no se puede improvisar la enseñanza.

Así, el currículo debe considerar sus dimensiones básicas que son el diseño, desarrollo y evaluación curricular, sin embargo, su aplicación debe ser flexible, y es el docente quien debe adecuar la organización curricular a las condiciones particulares de su aula (Lara y Lourdes, 1999). El currículo tiene como corazón en su estructura una matriz básica (MCB) cuyos componentes fundamentales son: “Los sectores y subsectores de aprendizaje, los ciclos de aprendizaje, los niveles educacionales, los objetivos fundamentales, los contenidos mínimos y la ponderación de los subsectores de aprendizaje” (Lara & Lourdes, 1999) siendo la referencia esencial para el docente los lineamientos oficiales con sus objetivos y programas. Sin embargo, se ha propuesto que además de las políticas estatales en materia curricular, el personal docente a nivel de la escuela debe tomar en cuenta el entorno social y familiar del estudiante. La finalidad es estar en la capacidad de diseñar una didáctica pedagógica innovadora basada en diferentes metodologías de aprendizaje (Arjona, 2017).

El desarrollo de competencias debe ser una meta importante en cualquier diseño curricular. Así, Zubiría Samper (2013) en su libro “¿Cómo diseñar un currículo por competencias?” establece una serie de principios que orientan el desarrollo curricular a partir del concepto de competencia establecido en los EBC por el MEN, entre los que se encuentran el privilegio al desarrollo, la integralidad, la generalización, flexibilidad y la profundización frente

a la extensión. Por otra parte, también se ha planteado que el diseño curricular por competencias debe tener como una de sus premisas la formación para la sociedad del conocimiento que implica que el aprendizaje esté centrado en: “crear, procesar, adaptar, compartir y hacer accesible el conocimiento para resolver los problemas” (Hinestrosa y Restrepo, 1974). El diseño curricular por competencias debe contemplar el desempeño para solucionar problemas en un ámbito dado. Desde este punto de vista las competencias no pueden ser consideradas simplemente como tareas como proponen la mayoría los enfoques tradicionales en la educación actual, sino que deben implicar el resolver problemas basados en la interpretación, la argumentación y la ubicación del problema en su perspectiva.

La planeación curricular es un proceso fundamental en la educación, que consiste en diseñar y organizar los contenidos, objetivos, actividades y evaluaciones que conformarán el currículo de un curso o programa educativo. En este sentido, la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica puede aportar elementos innovadores y motivadores a la planificación curricular (Muñoz, 2000).

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. Esta estrategia busca involucrar a los estudiantes de manera activa y brindarles una experiencia de aprendizaje más participativa y entretenida. Al incorporar la gamificación en la planificación curricular, se pueden lograr varios beneficios. En primer lugar, la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes. Al utilizar elementos como recompensas, competencias y desafíos, se genera un ambiente estimulante que fomenta la participación y el compromiso con el contenido curricular. Los estudiantes se sienten más involucrados y motivados para aprender, lo que contribuye a un mejor aprovechamiento de los objetivos educativos.

Además, la gamificación puede promover el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. Al utilizar juegos y actividades interactivas, se fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones. Estas habilidades son fundamentales en la educación actual y en la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral y social.

La gamificación también puede ayudar a mejorar la retención de conocimientos. Al utilizar elementos de juego, como niveles, desafíos y feedback inmediato, se facilita el proceso de aprendizaje y se refuerzan los contenidos de manera más efectiva. Los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar y practicar lo aprendido de manera divertida y significativa; sin embargo, es importante destacar que la incorporación de la gamificación como estrategia didáctica requiere una planificación cuidadosa. Es necesario identificar los objetivos de aprendizaje y seleccionar los elementos de juego adecuados que se alineen con el currículo y las necesidades de los estudiantes. Además, se deben diseñar actividades y evaluaciones que integren de manera coherente la gamificación en el proceso educativo.

### **Herramientas Tecnológicas para la Educación.**

Con la evolución de los años, la educación superior en el ámbito tecnológico ha tenido la fortuna de destacarse en la búsqueda e implementación de estrategias y/o técnicas que contribuyen a generar conocimiento a través de recursos tecnológicos saliendo del paradigma tradicional, con la finalidad de lograr que los procesos de enseñanza y aprendizaje mejoren significativamente.

Para la educación virtual, Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), nos señalan el propósito de suministrar un acceso eficiente a la información a través de las

herramientas tecnológicas, permitiendo la integración de recursos digitales, con el fin de estimular el interés de los estudiantes a otros estilos de aprendizaje.

La educación del siglo XXI necesariamente ha tenido que adaptarse a los cambios generados por la revolución tecnológica y la era de la información, y en esta medida emerge la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas al aula de clase. Lo anterior permite que los estudiantes se sientan mucho más articulados al contexto que los rodea, donde el internet, los Objetos Virtuales de Aprendizaje y las herramientas interactivas permiten que los estudiantes se sientan mucho más motivados por los procesos de enseñanza, y, además, que se acerquen más al conocimiento de acuerdo con sus gustos y habilidades.

Es importante exaltar que la finalidad del uso de las tecnologías en los procesos de aprendizaje, no es simplemente incorporarlas, sino hacer el uso correcto de las mismas, sacando el mayor partido de ellas; para lograrlo es necesario entender que los entornos virtuales en los que se sumerge al estudiante no puede ser una reproducción de un mismo entorno para los estudiantes, sino que la personalización en función de las estructuras cognitivas del aprendiz es fundamental; por este motivo, los ambientes virtuales deben ser flexibilizados y adaptados a las necesidades propias de cada persona y cada contexto (Onrubia, 2016).

### **Tecnologías para la Educación: ¿Qué aporta la Gamificación como Estrategia Didáctica?**

La gamificación, es una metodología activa que permite la participación del estudiante en la construcción de su proceso de aprendizaje. Es una estrategia didáctica, que ha surgido como una herramienta innovadora para potenciar la experiencia de enseñar y aprender. En de gran impacto por la generación de emociones positivas en torno al proceso vinculando al estudiantado con varios sentimientos que en otros espacios no se logran apreciar.

La gamificación como estrategia didáctica en la educación aporta múltiples beneficios tales como la personalización del aprendizaje, ya que se logra aprender a un ritmo personal adaptando contenidos y los desafíos a cada nivel de habilidad. También, el fomento del aprendizaje activo, ya que, en lugar de que los estudiantes sean receptores pasivos de información ellos deben involucrarse en las actividades.

Otro aporte, es la capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones, puesto que en los juegos se presentan desafíos que requieren pensamiento crítico y habilidades para el aprendizaje profundo. Adicionalmente, se recibe retroalimentación inmediata lo que permite que el estudiante ver su progreso e identificar áreas de mejora, en una corrección continua en tiempos reales y con alcances de valor significativos.

En un mundo cada vez más digitalizado, donde la tecnología juega un papel fundamental, es crucial explorar cómo las tecnologías para la educación pueden integrarse con éxito en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, la gamificación se destaca como una opción prometedora. Al trasladar elementos como la competencia, los desafíos y las recompensas al aula de clases, se busca motivar y comprometer a los estudiantes de una manera más activa y participativa (Dicheva, 2015).

Una de las principales aportaciones de la gamificación como estrategia didáctica es su capacidad para aumentar la motivación de los estudiantes. La introducción de elementos de juego en los procesos educativos genera un entorno estimulante y atractivo, donde los estudiantes se sienten más involucrados y dispuestos a participar. Esta motivación adicional puede llevar a un mayor compromiso con los contenidos curriculares y a un aumento en el rendimiento académico. Además, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades y competencias clave en los estudiantes. A través de desafíos, actividades interactivas y trabajo en equipo, se estimula el

pensamiento crítico y la colaboración lo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y la comunicación. Estas habilidades son fundamentales en la sociedad actual, donde se valora cada vez más la capacidad de adaptación, la creatividad y la colaboración (Ibáñez et al. 2014).

Otro aporte relevante de la gamificación es su capacidad para mejorar la retención de conocimientos. Al utilizar elementos de juego, como niveles, puntos y recompensas, se crea un ambiente propicio para el aprendizaje. Los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y aplicar lo que han aprendido de manera divertida y significativa, lo que refuerza su comprensión y memoria a largo plazo.

No obstante, es importante destacar que la implementación exitosa de la gamificación requiere una planificación cuidadosa y una integración coherente en el currículo educativo.

Se deben establecer objetivos claros, seleccionar los elementos de juego adecuados y diseñar actividades y evaluaciones que se alineen con el proceso de aprendizaje.

En conclusión, la gamificación como estrategia didáctica aporta diversas ventajas en el contexto de las tecnologías para la educación. Desde aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes hasta promover el desarrollo de habilidades y mejorar la retención de conocimientos, la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Al aprovechar los beneficios de la gamificación, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

## **Metodología**

### **Enfoque de la Investigación**

Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo con un diseño no experimental; de acuerdo con Fernández et al. (2014), en las investigaciones cualitativas “el diseño, al igual que la muestra, la recolección de los datos y el análisis, van surgiendo desde el planteamiento del problema hasta la inmersión inicial y el trabajo de campo y, desde luego, sufre modificaciones, aun cuando es más bien una forma de enfocar el fenómeno de interés”, lo cual quiere decir que es un enfoque flexible que permite el redireccionamiento metodológico en función de las características de los datos que se vayan develando en el proceso de profundización y reflexión.

### **Tipo de Investigación**

El estudio se desarrolló desde un diseño no experimental. Considerando que la investigación se limitaba a presentar una propuesta estratégica alternativa basada en la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del curso Catedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, el estudio fue de tipo descriptivo.

### **Supuesto Teórico**

Existen recursos tecnológicos gratuitos basados en la gamificación que pueden ser integrados al desarrollo del curso Catedra Unadista de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD para el favorecimiento de la motivación.

### **Técnicas de Recolección de Información**

Como técnica de recolección de información se realizó revisión documental, ya que esta permitió la búsqueda y análisis tanto de la información relacionada con el plan curricular del curso de estrategia basada en la gamificación para el desarrollo del curso de Catedra Unadista de

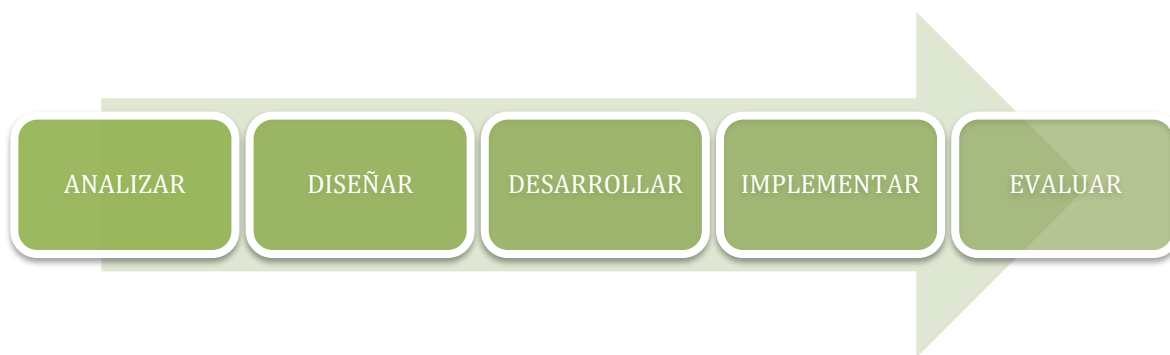
la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, como de las nuevas tecnologías educativas basadas en la gamificación.

### Fases de la Investigación

Las fases de la investigación se guiaron por el modelo ADDIE, el cual supone 5 fases:

#### Figura 1

*Modelo ADDIE*



*Fuente.* Autoría propia

Teniendo en cuenta el alcance del estudio, el cual fue estrictamente descriptivo, el proceso cubrió las dos (2) primeras fases que son el análisis y el diseño; en este sentido, la fase de análisis respondió a los objetivos específicos 1 y 2, los cuales orientaron tanto al análisis curricular del curso de Catedra Unadista, y el análisis de las tecnologías educativas disponibles basadas en la gamificación, para pasar a la fase de diseño, la cual fue producto de replanificación basada en la integración de las necesidades curriculares con los recursos que se lograron alinear con las mismas.

En cuanto al análisis documental, fue necesario saber en primera instancia que es un proceso que consiste en examinar y evaluar críticamente la información y los documentos disponibles sobre un tema específico. Se buscó obtener una comprensión profunda y sistemática

de la literatura existente, identificando las principales ideas, tendencias, enfoques y brechas en el conocimiento. Así pues, las fases a surtirse fueron las siguientes:

**Identificar fuentes de información:** se indagaron y recopilamos los documentos relevantes para el análisis. Estas fuentes pueden incluir libros, artículos científicos, informes, tesis, sitios web y otros recursos relacionados con el tema. Es importante utilizar fuentes confiables y actualizadas.

**Realizar una revisión preliminar:** Antes de profundizar en la lectura de los documentos, fue útil realizar una revisión preliminar. En esta etapa, se realizó una lectura rápida de los títulos, resúmenes y palabras clave de los documentos para determinar su relevancia y pertinencia para la investigación.

**Leer y analizar los documentos:** Una vez seleccionados los documentos relevantes, se leyeron detenidamente cada uno de ellos. Durante la lectura, fue importante tomar notas y resaltar los puntos clave, las ideas principales, los métodos utilizados y los resultados o conclusiones. También se identificaron las similitudes y diferencias entre los documentos.

**Organizar la información:** A medida que se hizo lectura y los análisis a cada documento, fue importante organizar la información recopilada. Esto se hizo mediante el registro organizado de los datos en la ficha documental.

**Analizar y sintetizar los resultados:** Una vez se revisaron los documentos y se organizó la información, se analizaron y sintetizaron los resultados. Se identificaron las tendencias, las principales teorías o enfoques, las brechas en el conocimiento y las conclusiones clave de los documentos revisados. Es importante destacar las contribuciones y las limitaciones que aporta cada documento.

### **Consideraciones Éticas**

Teniendo en cuenta que la investigación es no experimental, no se requiere ningún tipo de información personal, y, por ende, ningún tipo de autorización. De acuerdo con lo anterior, no se generaron riesgos asociados al incumplimiento de la ley de Habeas Data. Por otra parte, se declara que la investigación se realiza con fines estrictamente académicos, por cuanto no existe ningún conflicto de intereses asociados al desarrollo del estudio.

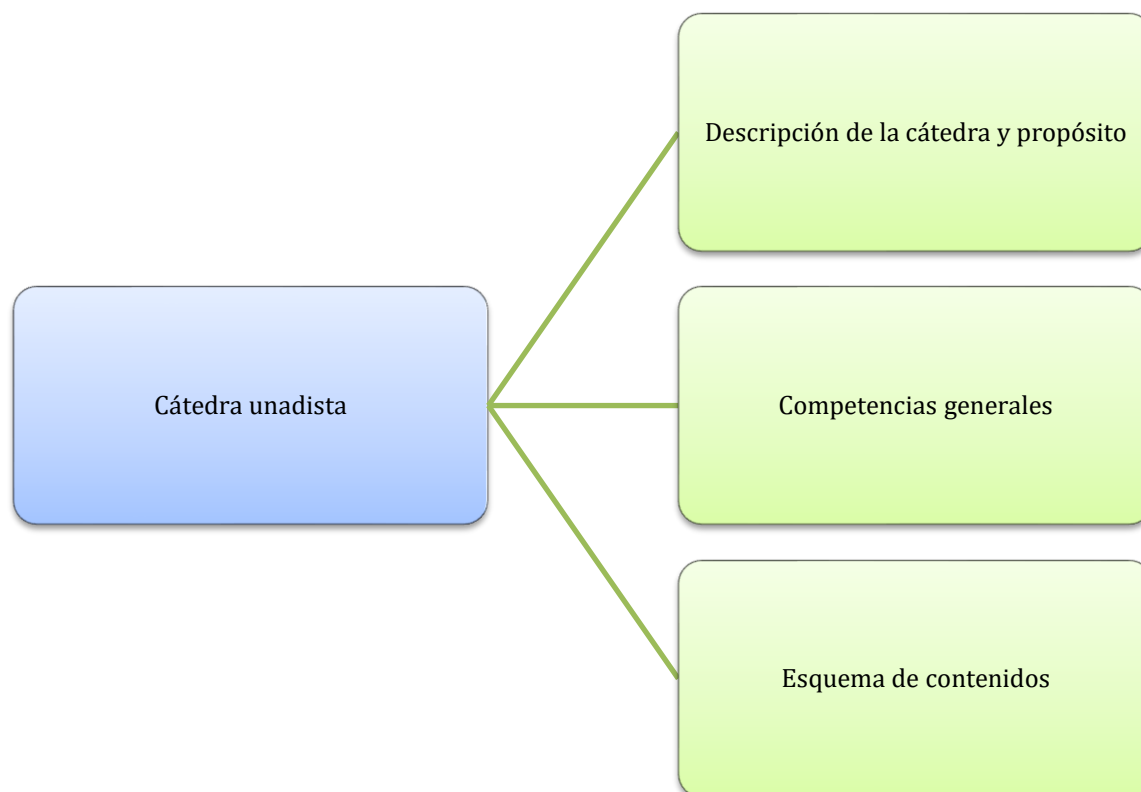
## Resultados y Discusión

De acuerdo con el primer objetivo específico que propuso revisar los diferentes lineamientos y componentes curriculares basados en la gamificación que hacen parte de la planeación del curso de Cátedra Unadista a través de una consulta documental, se definieron los módulos o actividades que debían revisarse y actualizarse acorde a métodos basados en la gamificación, se presentan los siguientes resultados.

Acorde al syllabus de la asignatura Cátedra Unadista; se identificaron los siguientes componentes como aparece en la figura.

### Figura 2

#### *Componentes del curso*



*Fuente.* Autoría propia

Cada uno de estos elementos fue analizado desde su potencial de implementación de métodos basados en la gamificación.

### **Descripción de la Cátedra y Propósito**

De acuerdo con el syllabus, la Cátedra no es simplemente un espacio educativo, sino una iniciativa de aprendizaje continuo que busca tender un puente de integración para los estudiantes hacia el ámbito universitario.

Basándose en tres pilares fundamentales: el Proyecto Académico Pedagógico Solidario, el Modelo Pedagógico Unadista y las técnicas de enseñanza para la educación a distancia, especialmente enfocadas en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), se busca que cada estudiante pueda enlazar su proyecto de vida personal con la educación universitaria. Esta conexión resulta esencial para que puedan asumir un rol activo en su proceso educativo.

Además, la Cátedra tiene el objetivo de ir más allá de la mera transmisión de conocimientos. Se esfuerza por moldear al estudiante en un sentido integral, potenciando su identidad dentro de la comunidad académica y consolidando valores y principios que son fundamentales tanto en el ámbito académico como en el personal.

Esta transformación no es algo que ocurra de la noche a la mañana; se estructura a través de cuatro unidades detalladamente diseñadas para asegurar coherencia y alineación con las competencias y propósitos a lograr.

### **Estrategias Didácticas basadas en la Gamificación para el Aprendizaje de los Estudiantes**

La gamificación en el contexto educativo consiste en utilizar componentes exclusivos de los juegos para desarrollarse en procesos de enseñanza y aprendizaje, con la finalidad de generar motivación, interacción y un mejor rendimiento académico, logrando así un aprendizaje significativo en el estudiante.

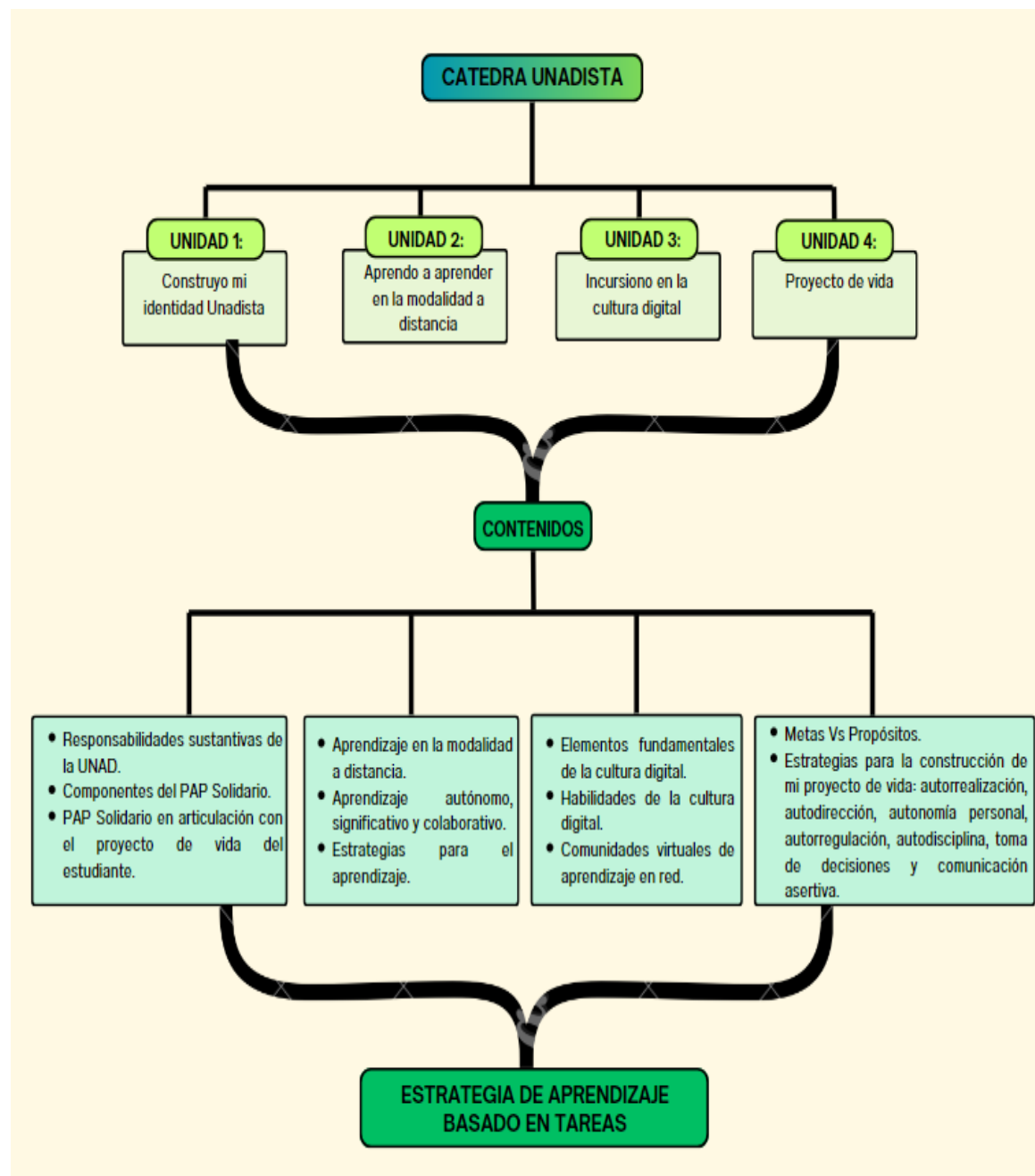
El proceso de gamificación radica en integrar a través del juego elementos como desafíos, competencias, niveles, metas, recompensas, puntos, entre otros aspectos que permitan que las actividades se transformen en espacios interactivos, estimulando en los estudiantes aspectos como la motivación intrínseca, la responsabilidad con su proceso de aprendizaje; apoyando la retención de conocimientos, el aumento del desarrollo de competencias y habilidades, al igual que promover la resolución de conflictos de forma creativa y el trabajo colaborativo. Por ello, esta propuesta busca hacer de los procesos de enseñanza y aprendizaje una experiencia más didáctica, motivadora, práctica y significativa para los estudiantes.

### **Potencialidades en Gamificación desde los Elementos observados en los Contenidos del Curso.**

Seguido se reporta en la figura 3 las potencialidades en gamificación desde los elementos que constituyen los contenidos del curso Catedra Unadista. Tanto contenidos y estrategias son susceptibles de ser abordadas como actividades gamificadas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 3**

*Contenidos del curso*



*Fuente. Autoría propia*

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar la experiencia de aprendizaje virtual, y tomando como referencia el plan de contenidos, se presentan algunas propuestas sobre cómo se podría aplicar en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Plan de contenidos del curso*

---

UNIDAD I - Construyo mi identidad Unadista	<p>Búsqueda de Información: A través de una actividad similar a la búsqueda del tesoro, los estudiantes podrían explorar diferentes áreas de la plataforma virtual para descubrir más sobre las responsabilidades sustantivas de la UNAD.</p> <p>Simulación del Proyecto de Vida: Se podría diseñar una herramienta interactiva donde los estudiantes ingresen sus metas y aspiraciones, y vean cómo el PAP Solidario se relaciona y apoya su proyecto de vida. Ganarían insignias o puntos por cada conexión que identifiquen y expliquen.</p>
UNIDAD II - Aprendo a aprender en la modalidad a distancia	<p>Desafíos de Aprendizaje: Estos desafíos pondrían a prueba las habilidades de los estudiantes en aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo. Podrían incluir tareas como resumir un artículo en grupo, estudiar un tema por su cuenta y compartir sus hallazgos en foros, entre otros.</p> <p>Mapa de Estrategias: A medida que los estudiantes descubren y aplican diferentes estrategias de aprendizaje, podrían desbloquear diferentes áreas en un mapa interactivo, representando su viaje de aprendizaje en la modalidad a distancia.</p>
UNIDAD III - Incursiono en la cultura digital	<p>Simulación Digital: Se podría diseñar una plataforma virtual donde los estudiantes practiquen y demuestren sus habilidades digitales en escenarios simulados. Por ejemplo, podrían tener que buscar información en una base de datos, participar en un foro de discusión virtual o crear un contenido digital relacionado con el curso.</p> <p>Insignias Digitales: Por cada habilidad digital que demuestren, los estudiantes podrían ganar una insignia. Además, podrían unirse a comunidades virtuales de aprendizaje en red y ganar puntos por su participación y colaborativa.</p>



---

Cada una de estas actividades gamificadas puede ser acompañada de tablas de clasificación, sistemas de puntos y retroalimentación instantánea para motivar a los estudiantes y mantener un registro de su progreso. Integrar estas mecánicas de juego puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, motivador y memorable.


Ahora bien, respecto al objetivo que trató de “identificar las nuevas tendencias en tecnologías educativas gratuitas basadas en la gamificación que puedan ser incorporadas a la planeación del curso” se presentan en las tablas los siguientes resultados.

**Tabla 2**


*Plataformas de Aprendizaje con Elementos de Juego*

Plataformas	Objetivo	Logo
Kahoot!	Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los educadores crear cuestionarios personalizados. Los estudiantes compiten en tiempo real, respondiendo preguntas que aparecen en sus dispositivos. La interacción y la competencia hacen que el proceso de revisión y aprendizaje sea más atractivo. Además, ¡Kahoot! proporciona análisis inmediatos, lo que facilita la identificación de áreas que pueden necesitar refuerzo adicional.	
Quizlet	Esta plataforma se basa en el método de tarjetas de memoria o flashcards. A parte de permitir a los estudiantes estudiar contenidos, también incorpora juegos y pruebas. Una función destacada es "Gravity", donde los términos caen en la pantalla y los estudiantes deben ingresar la respuesta correcta antes de que lleguen al suelo.	


**Tabla 3***Badges o Insignias Digitales*

Plataforma	Objetivo	Logo
Badges	Esta plataforma no solo permite a las instituciones crear insignias digitales, sino que también las organiza en "caminos", lo que permite a los estudiantes visualizar su progreso y lo que necesitan hacer para alcanzar el siguiente nivel. Los badges pueden actuar como micro certificaciones, reconociendo habilidades específicas o logros.	


**Tabla 4***Plataforma de Aprendizaje Basadas en Narrativas*

Plataforma	Objetivo	Logo
Twine	Esta herramienta de código abierto permite a los educadores y estudiantes crear historias interactivas. Las historias pueden ser tan simples o complejas como se desee, con múltiples caminos y decisiones que pueden ser influenciadas por lo que el estudiante ha aprendido. Estas historias pueden ser una excelente manera de presentar simulaciones de situaciones de la vida real o escenarios de toma de decisiones.	


**Tabla 5***Simulaciones y Juegos de Rol*

Simulador	Objetivo	Logo
Classcraft	Mientras que el juego se juega en un mundo de fantasía, los desafíos y recompensas están vinculados a tareas y comportamientos en el aula real. Los estudiantes pueden trabajar en equipos, ganar puntos para comportamientos positivos, y enfrentarse a desafíos que refuerzan el contenido del curso. La versión gratuita proporciona acceso a muchas características, pero la versión de pago ofrece aún más personalización.	

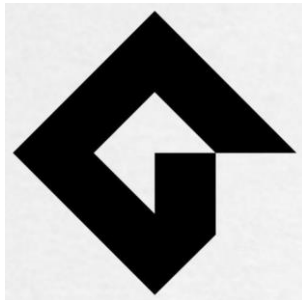
**Tabla 6***Entornos Virtuales 3D*

Entorno	Objetivo	Logo
Minecraft Education Edition	Esta versión del popular juego permite a los educadores construir mundos que reflejen conceptos académicos. Los estudiantes pueden trabajar en proyectos, colaborar en construcciones y explorar escenarios que les ayuden a comprender conceptos abstractos de manera más concreta.	

**Tabla 7***Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR)*

App	Objetivo	Logo
Google Expeditions	Más allá de explorar lugares lejanos, Expeditions puede llevar a los estudiantes al interior de un volcán, al espacio exterior o al pasado histórico. Las guías facilitan a los educadores dirigir estas exploraciones y resaltar puntos de interés o importancia académica.	

**Tabla 8***Herramientas de autor para la gamificación*

Herramienta	Objetivo	Logo
Game Maker	Ideal para principiantes, pero lo suficientemente robusto para desarrolladores más avanzados, GameMaker permite a los usuarios crear juegos desde cero. Los educadores pueden diseñar juegos que se alineen exactamente con sus objetivos de aprendizaje, proporcionando a los estudiantes una experiencia educativa totalmente única.	

Al considerar estas herramientas para un curso, es esencial pensar en cómo se alinearán con los objetivos del curso y cómo se integrarán en la experiencia de aprendizaje global; cada

herramienta tiene sus propias fortalezas y puede ser más adecuada para ciertos tipos de contenido o estilos de enseñanza que otros.

Finalmente, de acuerdo con el tercer y último objetivo de investigación que propone “seleccionar las estrategias de gamificación propuestas para el curso Cátedra Unadista” se presentan los siguientes resultados considerando los recursos mencionados y las unidades propuestas que permiten enriquecer aún más cada tema a tratar:

## **Tabla 9**

### *Unidad I: Construyo Mi identidad Unadista*

---

#### Historias Interactivas con Twine



#### Descripción general

Twine es una herramienta que permite a los usuarios crear historias interactivas no lineales. Estas historias permiten a los lectores hacer elecciones que determinan cómo se desarrolla la trama. Para la unidad "Construyo mi identidad Unadista", las historias diseñadas con Twine pueden ser una manera innovadora de sumergir a los estudiantes en escenarios que reflejen los valores, principios y responsabilidades sustantivas de la UNAD, permitiendo una comprensión más profunda y personal de lo que significa ser parte de dicha la comunidad.

#### Implementación detallada

---

---

Concepción de la historia	Antes de comenzar con la creación de la historia, es esencial tener un guion básico. Puede ser una narrativa donde un estudiante de nuevo ingreso en la UNAD enfrenta decisiones cotidianas y desafíos académicos que reflejan los valores y responsabilidades de la institución.
Decisiones y ramificaciones	En varios puntos de la historia, los estudiantes se enfrentarán a decisiones. Por ejemplo, pueden tener que elegir entre colaborar en un proyecto grupal (reflejando el valor de la solidaridad) o decidir trabajar solos, o enfrentar un dilema ético relacionado con la integridad académica.
Retroalimentación y consecuencias	Una vez que los estudiantes toman una decisión, la historia se ramifica. Las consecuencias de sus acciones se revelan en segmentos posteriores de la narración, mostrándoles cómo las elecciones alineadas con los valores Unadistas conducen a resultados más positivos, tanto académica como personalmente.
Incorporación del PAP Solidario	Se puede incluir un segmento en la historia donde el protagonista descubre el Proyecto Académico Pedagógico Solidario y cómo puede integrarlo a su proyecto de vida. Aquí, los estudiantes pueden tomar decisiones sobre cómo quieren que ese proyecto impacte en su vida universitaria y más allá.
Incorporación de recursos	A lo largo de la historia, se pueden introducir enlaces o recursos adicionales, como videos o lecturas, que ofrezcan más contexto o profundidad sobre temas específicos.
Beneficios	
Comprensión Profunda	Al vivir vicariamente a través de la historia, los estudiantes pueden internalizar más efectivamente los valores y principios Unadistas.

---

---

Repetibilidad	Dado que las historias en Twine pueden tener múltiples desenlaces, los estudiantes pueden volver a jugar para explorar diferentes elecciones y ver diversos resultados, reforzando el aprendizaje.
Enganche Narrativo	Las historias son herramientas poderosas para el aprendizaje ya que generan curiosidad y compromiso. Las decisiones que impactan la narrativa hacen que los estudiantes se sientan más invertidos en los resultados.

Integrando la herramienta Twine unidad "Construyo mi identidad Unadista", los docentes pueden incentivar a los estudiantes a crear y explorar sus propias experiencias en la construcción de su Identidad Unadista, también puede mejorar el compromiso y motivación del estudiante con la interacción y la integración de elementos lúdicos; esta herramienta permite mejorar habilidades de escritura, narrativa y competencias digitales.

---

## Tabla 10

### *Plataforma de aprendizaje Kahoot*

---

Kahoot! Trivia



Descripción general:

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los educadores crear cuestionarios, discusiones y encuestas interactivas. Para la unidad “Construyo mi identidad Unadista”, utilizar Kahoot! para crear cuestionarios sobre la historia, misión, visión, valores y demás aspectos de la UNAD puede ser una forma atractiva y efectiva de reforzar el aprendizaje y promover la participación de los estudiantes.

Implementación detallada

---

---

Diseño de las Preguntas	Es fundamental que las preguntas cubran los temas esenciales de la unidad, como las responsabilidades sustantivas de la UNAD y los componentes del PAP Solidario. Las preguntas pueden variar desde opciones múltiples hasta verdadero o falso, y deben tener distintos niveles de dificultad para mantener el interés.
Elementos Multimedia	Kahoot! permite la incorporación de imágenes y videos en las preguntas. Esto puede ser útil para hacer preguntas basadas en escenarios o para proporcionar contexto visual a temas específicos.
Modos de Juego	Los educadores pueden optar por llevar a cabo la trivia en tiempo real durante una sesión virtual o permitir que los estudiantes la completen de forma individual en su propio tiempo. Además, se pueden formar equipos para fomentar el trabajo colaborativo.
Retroalimentación Inmediata	Una de las ventajas de Kahoot, es que ofrece retroalimentación inmediata. Después de responder, los estudiantes pueden ver la respuesta correcta y obtener una breve explicación, si el educador decide incluirla.
Tabla de Líderes	Tras la finalización del cuestionario, se muestra una tabla de líderes que clasifica a los estudiantes según su rendimiento. Esto introduce un elemento competitivo que puede incentivar la revisión y el aprendizaje continuo.
Beneficios	
Participación	El formato interactivo y competitivo de Kahoot, motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en el aprendizaje.
Reforzamiento del aprendizaje	La retroalimentación inmediata permite a los estudiantes comprender y corregir sus errores al momento, fortaleciendo la retención de información.

---

---

Colaboración y competencia	Kahoot puede ser tanto una actividad de equipo como individual, promoviendo tanto la colaboración como la sana competencia entre compañeros.
Adaptabilidad	Los educadores pueden modificar y adaptar sus cuestionarios según las necesidades del curso, haciendo de Kahoot, una herramienta versátil para distintos temas y niveles de dificultad.

Incorporando Kahoot, Trivia en la unidad "Construyo mi identidad Unadista", los educadores ofrecen una experiencia dinámica que combina aprendizaje y juego, haciendo que el proceso de familiarización con la UNAD sea tanto educativo como divertido.

---

## Tabla 11

*Unidad II: Aprendo a aprender en la modalidad a distancia.*

---

### Juego de Rol con Classcraft



#### Descripción general:

Classcraft es una herramienta de gestión de clases basada en juegos que transforma el aprendizaje en una experiencia de juego de roles (RPG). En el contexto de la unidad "Construyo mi identidad Unadista", se puede emplear Classcraft para sumergir a los estudiantes en un mundo virtual que refleje los valores, principios y estructura de la UNAD, promoviendo el aprendizaje a través de misiones, desafíos y recompensas.

#### Implementación detallada

---

---

Creación de Personajes	Los estudiantes pueden elegir o crear personajes con roles específicos que representen distintas facetas de la identidad Unadista (por ejemplo, investigador, colaborador, líder, etc.). Cada rol podría tener habilidades específicas relacionadas con las competencias del curso.
Misiones y Desafíos	El instructor puede diseñar misiones relacionadas con los temas de la unidad, como investigar ciertos aspectos del PAP Solidario o colaborar en grupos para diseñar un proyecto relacionado con la UNAD. Completar estas misiones permitiría a los estudiantes ganar puntos de experiencia, subir de nivel o desbloquear habilidades en el juego.
Sistema de Recompensas	A medida que los estudiantes progresen en el juego, podrían ganar recompensas virtuales, como equipamiento para sus personajes, o recompensas reales, como reconocimientos o bonificaciones en el curso.
Narrativa Incorporada	Se podría construir una historia que conecte todas las misiones y desafíos, haciendo que los estudiantes se sientan parte de una aventura épica en su búsqueda de construir su identidad Unadista.
Interacción Social	Classcraft promueve la colaboración entre estudiantes. A través de desafíos en equipo, discusiones en foros y otras actividades cooperativas, se fomenta el trabajo en equipo y la construcción de una comunidad de aprendices.
Beneficios	
Inmersión en el Aprendizaje	El formato RPG de Classcraft hace que los estudiantes se sientan verdaderamente inmersos en el contenido, lo que puede conducir a una mayor retención y comprensión.
Motivación Incrementada	La combinación de narrativa, recompensas y progresión de personajes puede incentivar a los estudiantes a involucrarse más activamente en sus estudios.

---

---

Desarrollo de Habilidades Sociales	Al trabajar juntos en misiones y desafíos, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas.
Adaptabilidad	Al igual que otras herramientas basadas en juegos, Classcraft es altamente personalizable, permitiendo a los instructores adaptar el juego según las necesidades específicas del curso y de los estudiantes.

Implementando Classcraft en la unidad "Construyo mi identidad Unadista", los educadores pueden ofrecer una experiencia de aprendizaje rica y envolvente que utiliza elementos gamificadas para reforzar conceptos clave y promover la interacción y colaboración entre estudiantes.

---

## Tabla 12

### *Juego de construcción*

---

#### Juego de Construcción en Minecraft Education Edition



#### Descripción general:

Minecraft Education Edition es una versión especial de Minecraft diseñada específicamente para el uso en entornos educativos. Permite a los estudiantes crear, explorar y colaborar en mundos virtuales mientras aprenden sobre diversos temas. Dentro de la unidad "Incurso en la cultura digital" del curso, Minecraft Education Edition puede ser una herramienta invaluable para permitir a los estudiantes experimentar y construir estructuras o simulaciones digitales, mientras refuerzan su comprensión de la cultura y habilidades digitales.

#### Implementación detallada

---

---

Creación de un Mundo UNAD	Los estudiantes podrían ser asignados a construir una representación virtual de un campus de la UNAD o aspectos relacionados con el PAP Solidario. Esto no solo desarrollaría habilidades digitales sino también un profundo entendimiento de la institución.
Simulaciones Culturales Digitales	Los estudiantes pueden trabajar en grupos para crear escenarios que reflejen situaciones de la vida real, donde se ejerzan habilidades digitales. Por ejemplo, construir un centro de datos, una red virtual o representaciones de comunidades virtuales de aprendizaje.
Desafíos de Aprendizaje	Los educadores pueden establecer desafíos específicos que requieran que los estudiantes utilicen habilidades específicas o apliquen conocimientos del curso para completar tareas dentro del juego.
Recorridos Virtuales	Una vez que los estudiantes hayan construido sus proyectos, pueden ofrecer recorridos a sus compañeros, explicando su diseño, el propósito y cómo se relaciona con el contenido del curso.
Recompensas Virtuales	A medida que los estudiantes alcancen hitos en sus construcciones o demuestren habilidades clave, pueden ganar recompensas en el juego, como herramientas especiales, materiales o reconocimientos.
Beneficios	
Aprendizaje Experiencial	Minecraft permite un aprendizaje basado en la experiencia, donde los estudiantes aprenden "haciendo", lo que puede ser especialmente efectivo para comprender conceptos abstractos.
Desarrollo de la Creatividad	El juego fomenta la creatividad permitiendo a los estudiantes expresarse y construir casi cualquier cosa que puedan imaginar.

---

---

Colaboración y Comunicación	Trabajando en equipos, los estudiantes aprenden a comunicarse eficazmente, tomar decisiones en grupo y colaborar para alcanzar objetivos comunes.
Enseñanza Multidisciplinaria	Aunque se utiliza principalmente aquí para explorar la cultura digital, Minecraft puede interconectar múltiples áreas de estudio, desde matemáticas y ciencias hasta arte y historia.

Integrando Minecraft Education Edition en la unidad "IncurSIONO en la cultura digital", se abre una ventana a un mundo de posibilidades educativas, aprovechando el poder de la gamificación para enriquecer el aprendizaje y hacerlo más interactivo y atractivo para los estudiantes.

---

### Tabla 13

#### *Unidad III: IncurSIONO en la cultura digital*

---

#### Expediciones con Google



Google Expeditions

#### Descripción general:

Google Expeditions es una herramienta educativa que permite a educadores y estudiantes explorar el mundo a través de más de 1.000 recorridos virtuales. Estos recorridos son inmersivos y se pueden experimentar a través de dispositivos móviles o de realidad virtual, transportando a los usuarios a destinos que van desde el fondo del océano hasta el espacio exterior. Para la unidad "Construyo mi identidad Unadista", las expediciones pueden ser utilizadas para expandir la comprensión del estudiante sobre el contexto global y cómo se integra la visión de la UNAD dentro de este panorama amplio.

#### Implementación detallada

---

---

Recorrido por la UNAD	Si existe un recorrido virtual de la UNAD, podría servir como introducción a los nuevos estudiantes. Si no existe, se podría plantear como proyecto crear uno.
Contextualización Global	Llevar a los estudiantes a expediciones virtuales de universidades y centros educativos alrededor del mundo para que comprendan cómo la educación a distancia y online se está implementando globalmente.
Historia y Cultura	A través de expediciones a lugares históricos o culturales, los estudiantes podrían obtener una perspectiva más amplia sobre los fundamentos y principios que sostienen la visión de la UNAD.
Desafíos de Conexión	Luego de cada expedición, los estudiantes podrían recibir desafíos donde tengan que relacionar lo que vieron con el contenido del curso, potenciando su habilidad analítica y crítica.
Discusiones Inmersivas	Después de cada recorrido virtual, podría organizarse una discusión o foro en el cual los estudiantes compartan sus impresiones, aprendizajes y reflexiones.
Beneficios	
Aprendizaje Inmersivo	Google Expeditions permite un aprendizaje profundo y envolvente, donde los estudiantes se sienten parte de los lugares que visitan virtualmente.
Perspectiva Global	Ayuda a los estudiantes a adquirir una mentalidad global, conectando la educación y la filosofía de la UNAD con tendencias y prácticas educativas alrededor del mundo.
Desarrollo de Empatía	Al visitar lugares y culturas diversas, los estudiantes pueden desarrollar una mayor empatía y comprensión hacia otras culturas y contextos.

---

---

Integración Curricular	Las expediciones pueden ser utilizadas en conjunto con otros recursos y metodologías para crear una experiencia de aprendizaje integrada y multidimensional.
------------------------	--

---

Al incorporar Google Expeditions en la unidad "Construyo mi identidad unadista", se ofrecen oportunidades innovadoras para que los estudiantes comprendan y se conecten con el mundo más allá de sus entornos inmediatos, enriqueciendo su experiencia educativa y brindando un contexto más amplio para su identidad como estudiantes de la UNAD.

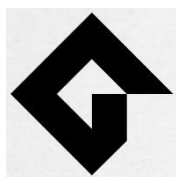
---

#### **Tabla 14**

##### *Plataforma para desarrollo de juegos*

---

##### Creación de Juegos con GameMaker



##### Descripción general:

GameMaker es una plataforma versátil y fácil de usar que permite a los usuarios, tanto principiantes como experimentados, diseñar y desarrollar videojuegos. A través de la lógica de programación basada en "arrastrar y soltar" y herramientas intuitivas, los estudiantes pueden crear juegos interactivos que reflejen su aprendizaje, permitiendo una comprensión más profunda de los conceptos presentados en el curso y facilitando la retención de información. Para la unidad "Construyo mi identidad Unadista", este recurso puede ser empleado para diseñar juegos que ayuden a los estudiantes a entender e internalizar los valores, principios y la filosofía de la UNAD.

##### Implementación detallada

---

---

Tutorial Básico	Al comienzo de la unidad, se puede proporcionar a los estudiantes un breve tutorial sobre cómo utilizar GameMaker. Esto nivelará el terreno de juego y garantizará que todos tengan las habilidades básicas para abordar el proyecto.
Diseño del Juego Basado en Misiones	Los estudiantes podrían crear juegos que reflejen las responsabilidades sustantivas de la UNAD, donde cada misión o nivel corresponda a un componente del PAP Solidario.
Reflexión sobre el Proyecto de Vida	A través del diseño de personajes o narrativas en sus juegos, los estudiantes podrían incorporar elementos de su propio proyecto de vida, mostrando cómo se alinea con la filosofía Unadista.
Colaboración y Feedback	Una vez que los juegos estén en una etapa preliminar, los estudiantes podrían compartirlos entre sí, jugarlos y proporcionar retroalimentación, fomentando el aprendizaje colaborativo.
Exposición Virtual	Al final del módulo, podría organizarse una galería virtual o "feria de juegos" donde los estudiantes presenten sus creaciones a la comunidad académica, recibiendo reconocimientos o insignias por su trabajo.
Beneficios	
Aprendizaje Activo	GameMaker promueve un aprendizaje activo donde los estudiantes no son meros receptores de información, sino creadores de contenido.
Desarrollo de Habilidades Técnicas	Los estudiantes adquieren habilidades básicas de diseño de juegos y programación, valiosas en el mundo digital actual.
Reforzamiento de Conceptos	Al tener que transformar el conocimiento adquirido en un juego, los estudiantes deben comprender profundamente los conceptos para aplicarlos de manera creativa.

---

---

Motivación y Compromiso      Diseñar un juego es una actividad que puede resultar altamente motivadora para muchos estudiantes, aumentando su compromiso con el contenido del curso.

Incorporando GameMaker en la unidad "Construyo mi identidad Unadista", se brinda a los estudiantes una oportunidad única de fusionar creatividad, tecnología y aprendizaje académico, resultando en una experiencia educativa enriquecedora que va más allá de los métodos tradicionales de enseñanza.

---

La clave de estas actividades es asegurarse de que están alineadas con los objetivos de aprendizaje del curso, y que realmente mejoran la experiencia educativa en lugar de simplemente añadir elementos de juego por el bien del juego. La gamificación, cuando se planifica adecuadamente puede ser una herramienta poderosa para el compromiso y el aprendizaje profundo.

## Conclusiones

Las propuestas basadas en la gamificación son una respuesta innovadora a los desafíos tradicionales de mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. En lugar de recibir información pasivamente, los estudiantes pueden convertirse en protagonistas activos de su proceso educativo, enfrentando desafíos, resolviendo problemas y obteniendo recompensas que refuerzan su deseo de aprender. Esta interacción constante con el contenido permite una retención de información más sólida y duradera.

Más allá de una simple introducción teórica a los principios y valores de la UNAD, las actividades gamificadas propuestas pueden conducir a los estudiantes en una experiencia vívida donde podrán sentir lo que significa ser un Unadista. Esto crearía una conexión emocional con la institución, lo que potencialmente fortalece el sentido de pertenencia y orgullo institucional.

En un mundo crecientemente digitalizado, es imperativo que los estudiantes estén preparados para navegar, interpretar, y crear en entornos virtuales. Herramientas como GameMaker y Minecraft Education Edition no son solo juegos: son plataformas que desafían al usuario a pensar críticamente, a diseñar con propósito y a colaborar con otros, cultivando habilidades digitales fundamentales en el proceso.

Cada aprendiente es único, con su propio ritmo y estilo de aprendizaje; las actividades gamificadas propuestas reconocen y honran esta individualidad, permitiendo a los estudiantes explorar y aprender de manera que les resulte más significativa. Además, al fomentar la interacción entre ellos, estas actividades fortalecen el tejido social del curso, construyendo una comunidad de apoyo y aprendizaje mutuo.

La diversidad de herramientas y recursos gamificados disponibles ofrece una paleta de opciones para los educadores. Estas herramientas pueden ser adaptadas, modificadas y

personalizadas para satisfacer las características específicas de una cohorte de estudiantes, garantizando así que cada experiencia de aprendizaje sea en la medida de lo posible lo más relevante y efectiva.

Más que una simple tendencia, la gamificación representa una filosofía educativa que reconoce la importancia del juego, la exploración y la curiosidad en el proceso de aprendizaje. Al incorporar estas herramientas, la UNAD no solo ofrece contenido; ofrece experiencias, desafíos y oportunidades para que los estudiantes crezcan tanto académica como personalmente.

### **Recomendaciones**

Se sugiere realizar actividades gamificadas en las diferentes unidades del curso, utilizando las distintas herramientas seleccionadas, para cada fase de un proceso de gamificación, con el propósito de aumentar la motivación y participación de los estudiantes.

Transformar el currículo integrando elementos de gamificación en temáticas específicas, alineando cada actividad con los resultados de aprendizaje para garantizar la coherencia pedagógica y fomentando el aprendizaje autónomo.

Utilizar las diferentes plataformas educativas con mecanismos de juego, para dinamizar el contenido del curso y ofrecer experiencias interactivas que correspondan a las tendencias de procesos de desarrollos educativos actuales desde la virtualidad, para motivar a los estudiantes a desarrollar las actividades, con el propósito de lograr mayor retención del conocimiento y rendimiento académico.

### Referentes Bibliográficos

- Araya, V., Alfaro, M., y Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92. <https://redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Arjona, A. G. (2017). Ejercicio de indagación analítica y planeación curricular por competencias. *Unaciencia Revista De Estudios E Investigaciones*, 9(17), 28–58. <https://revistas.unac.edu.co/ojs/index.php/unaciencia/article/view/164>
- Batista, M. A., Celso, V. E., Usubiaga, G. G., y Minzi, V. (2007). *Tecnologías de la información y la comunicación en la escuela: trazos, claves y oportunidades para su integración pedagógica*. Coordinado por Viviana Minzi. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001566.pdf>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). The Effects of Gamification on Learning and Engagement in Education: A Systematic Review. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Fernández, C., Sampieri, R., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México DF: Mc Graw Hill.
- Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. *Profesorado*, 6(1). <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/41935>
- García, N. D. (2018). *De la planeación estratégica a la autonomía curricular*. Ed More Books.
- Grande, P. D. (2013). Constructivismo y sociología. Siete tesis de Bruno Latour. *Revista Mad*(29), 48-57. <https://doi.org/10.5354/rmad.v0i29.27345>

- Hinestrosa, M. N., y Restrepo, A. R. (1974). Fundamentos de la planeación curricular en las Facultades de Medicina. *Revista colombiana de obstetricia y ginecología*, 25(4).  
<https://doi.org/10.18597/rcog.1768>
- Ibáñez, M. B., Di-Serio, Á., y Delgado-Kloos, C. (2014). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 17(4), 232-246.
- Lara, B., y Lourdes, M. d. (1999). *Propuesta de un modelo de planeación curricular acorde a la situación actual de ESIME-Culhuacán-IPN*.  
<https://catedraunescodh.unam.mx/catedra/catedradh2007/Redes/html/InformeActividades-Agosto1999Julio2004.html>
- Leupin, R. M. (2016). ¿Pedagogía activa o métodos activos?: El caso del aprendizaje activo en la universidad. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10(1), 16-27.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5578064.pdf>
- Medina, I. I. (2014). *Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia*.  
<https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/85545?locale=es>
- Muñoz, J. M. (2000). *Diseño, desarrollo e innovación del curriculum*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=5521>
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*(50), 1-14. <http://revistas.um.es/red/article/view/24721>
- Quiceno, M. S., y Sosa, P. C. (2016). *Diseño y desarrollo de un objeto virtual de aprendizaje para un curso de electrónica*. <https://doi.org/10.17981/ingecuc.12.1.2016.01>

Ramón, P., y Santiago, C. (2009). *Una Pedagogía Activa y Significativa*.

<http://dspace.uazuay.edu.ec:8080/handle/datos/6214>

Rincón, M. M., López, G. A., y Noguera, C. A. (2016). Plataformas y herramientas educativas como parte del PLE del Docente. Caso asistente digital para planeación curricular

ContIC. *Inge CuC*, 12(1), 99–106.. <https://doi.org/10.17981/ingecuc.12.1.2016.11>

Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5523772>

Sanz, M. P. (2014). La evaluación de competencias en Educación Superior mediante rúbricas: un caso práctico. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*,

17(1), 87-106. <https://doi.org/10.6018/reifop.17.1.198861>