

Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación para coadyudar al fortalecimiento de los hábitos de estudio de los H-estudiantes de primera matrícula de la UNAD ZCBOY.

Eduin Yamith Martínez Peña

Kinberly Yuranny Mesa Angel

Asesora

Gina Lizeth Estupiñán Corredor

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación

2025

Agradecimientos

Quisiéramos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a todas las personas que han sido parte fundamental en la realización de este proyecto. En primer lugar, agradecemos a nuestra directora, cuya guía, apoyo y conocimientos han sido cruciales para llevar a cabo este trabajo. Su paciencia y consejos nos han permitido crecer tanto académicamente como personalmente. A nuestros docentes, que han compartido su sabiduría y nos han inspirado a seguir explorando el fascinante mundo de la disciplina. Un agradecimiento especial a nuestras familias, que han brindado un apoyo incondicional y nos han motivado a perseverar en los momentos de dificultad. Su amor y comprensión han sido nuestro refugio e impulso. Finalmente, agradezco a todos los participantes de la investigación, quienes generosamente compartieron su tiempo y experiencias, haciendo posible que este proyecto se materializará. Cada uno de ustedes ha dejado una huella en este camino, y por ello, estamos profundamente agradecidos. Este logro es el resultado del esfuerzo conjunto y el compromiso de todos los que nos han acompañado en esta travesía.

Resumen

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en la gamificación para fortalecer el proceso de adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 (MHUS 5.0), dirigido a los h-estudiantes de primera matrícula de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en la Zona Centro Boyacá (ZCBOY). La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo y descriptivo, abordando la adaptación de los nuevos h-estudiantes, quienes enfrentan desafíos significativos al ingresar a un entorno académico virtual. El RED propuesto tiene como propósito facilitar la transición de los h-estudiantes, promoviendo la adopción de nuevos hábitos de estudio. Se busca crear una herramienta interactiva y motivadora que integre elementos de gamificación, tales como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata. Este enfoque no solo pretende hacer el proceso de adaptación más didáctico, sino también fomentar un aprendizaje activo que mejore la experiencia educativa y aumente el compromiso de los h-estudiante con el contenido. El desarrollo del proyecto incluye un análisis exhaustivo de documentos y contenidos de la UNAD para identificar los elementos que facilitan la adaptación de los h-estudiantes. En conclusión, el RED se presenta como una solución innovadora para abordar los retos que enfrentan los h-estudiante en su proceso de aprendizaje, contribuyendo así a su desarrollo académico y personal en un entorno virtual en constante evolución.

Palabras claves: gamificación, adaptación, UNAD, estudiante nuevo, MHUS 5.0, recurso educativo digital.

Abstract

The main objective of this research project is to design a Digital Educational Resource (DER) based on gamification to strengthen the adaptation process to the Unadista Solidarity Heutagogical Model 5.0 (MHUS 5.0), aimed at first-year students at the National Open and Distance University (UNAD) in the Boyacá Central Zone (ZCBOY). The research is conducted using a qualitative and descriptive approach, addressing the adaptation of new students, who face significant challenges when entering a virtual academic environment. The proposed RED aims to facilitate the transition for students by promoting the adoption of new study habits. The goal is to create an interactive and motivating tool that integrates gamification elements, such as rewards, challenges, and immediate feedback. This approach not only aims to make the adaptation process more didactic, but also to encourage active learning that improves the educational experience and increases student engagement with the content. The development of the project includes a comprehensive analysis of UNAD documents and content to identify elements that facilitate student adaptation. In conclusion, RED is presented as an innovative solution to address the challenges students face in their learning process, thus contributing to their academic and personal development in a constantly evolving virtual environment.

Keywords: gamification, adaptation, UNAD, new student, MPU, digital educational resource

Tabla Contenido

Introducción	10
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	21
Justificación	22
Objetivos	26
Objetivo General	26
Objetivos Específicos	26
Marco Referencial	27
Fundamentos Históricos	27
Fundamentos Teóricos	33
Fundamentales Conceptuales	39
Fundamentos Contextuales	57
Diseño Metodológico	61
Enfoque y Tipo de Investigación	61
Técnicas de Recolección de Información	62
Población y Muestra	62

Consentimiento Informado	63
Fases de la Investigación	63
Fase de Exploración	64
Fase de Diseño del RED	68
Fase de validación del RED	71
Análisis de Resultados	80
Discusión de Resultados	84
Conclusiones	87
Alcances y limitaciones	89
Recomendaciones	90
Referencias Bibliográficas	92
Apéndice	101

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Diferencia entre Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y los Juegos Serios ...</i>	40
Figura 2 <i>Principales (Nodos - Zonales).....</i>	59
Figura 3 <i>Específicos (Centros)</i>	59
Figura 4 <i>Zona Centro Boyacá Google My Maps.</i>	60
Figura 5 <i>Fases de la investigación</i>	63
Figura 6 <i>Esquema RED "Navegando la UNAD: Mi Aventura Académica"</i>	69

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Normatividad</i>	49
Tabla 2 <i>Matriz por categorías de análisis</i>	65
Tabla 3 <i>Matriz de análisis entrevistas consejeros expertos</i>	73

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Formato de validación por expertos</i>	101
Apéndice B <i>Entrevista realizada a consejeros expertos de la ZCBOY</i>	103

Introducción

La educación virtual ha cobrado una relevancia significativa en el contexto actual, especialmente en instituciones como la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Este modelo educativo presenta desafíos únicos para los h-estudiante de primera matrícula, quienes deben adaptarse a un entorno de aprendizaje diferente. La necesidad de desarrollar hábitos de estudio efectivos se convierte en un factor crucial para su éxito académico. En este sentido, la implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación se plantea como una estrategia innovadora para facilitar esta adaptación, promoviendo la motivación y el compromiso de los h-estudiante en su proceso de aprendizaje.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo el diseño y validación de una experiencia gamificada RED para coadyuvar en el proceso de adaptación de los h-estudiante de primera matrícula a la modalidad virtual en el marco de los hábitos de estudio que requiere el h-estudiante en el marco del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Partiendo que, en el contexto actual, donde la educación virtual se ha vuelto cada vez más relevante, es crucial abordar los desafíos que enfrentan los nuevos h-estudiante en su adaptación a este modelo, especialmente aquellos que provienen de un entorno académico tradicional o que han estado fuera de la educación formal por un tiempo prolongado.

La investigación se fundamenta en un enfoque cualitativo y descriptivo, centrándose en la identificación de los factores que facilitan la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Se reconoce que los hábitos de estudio juegan un papel fundamental en el rendimiento académico y la integración de los h-estudiante en el entorno virtual. Por lo tanto, este proyecto no solo busca crear una herramienta interactiva y motivadora, sino también

fomentar nuevos hábitos de estudio que impulsen el compromiso y la participación activa de los h-estudiante.

A través de un análisis de documentos y contenidos de la UNAD, se desarrollará un RED que integrará elementos de gamificación, como recompensas y desafíos, con el fin de hacer el proceso de adaptación más didáctico y atractivo. Este enfoque no solo mejora la experiencia educativa de los h-estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo académico y personal en un entorno virtual en constante evolución.

Es por ello que no se puede desconocer que la educación virtual ha ganado prominencia en la actualidad, ofreciendo a los h-estudiante la oportunidad de acceder a una variedad de programas académicos desde la comodidad de su hogar. Sin embargo, esta modalidad presenta retos significativos, especialmente para los h-estudiantes de primera matrícula que enfrentan la transición hacia el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Según Vélez et al. (2009), la falta de habilidades tecnológicas y de autoorganización son barreras críticas que impactan la adaptación a la educación virtual. En este contexto, es esencial diseñar estrategias que no solo faciliten la adaptación, sino que también promuevan hábitos de estudio efectivos.

El Recurso Educativo Digital (RED) que se propone en este proyecto, basado en elementos de gamificación, busca abordar estas necesidades. Al integrar dinámicas lúdicas en el proceso educativo, se espera aumentar la motivación y el compromiso de los h-estudiante. Como menciona Arzuaga et al. (2024), la innovación en los procesos formativos es esencial, y la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica prometedora para motivar y facilitar la adaptación. Este enfoque no solo busca mejorar la experiencia educativa, sino también contribuir al desarrollo de habilidades necesarias para el aprendizaje autónomo.

Por último, la importancia de identificar y corregir los hábitos de estudio inadecuados es fundamental para el éxito académico. Salinas et al. (2022) destacan que los hábitos de estudio son esenciales para un buen desempeño académico, pero su aplicación efectiva sigue siendo un desafío en la modalidad virtual. Por lo tanto, este proyecto se centra en el diseño de un RED que no solo facilite la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, sino que también fomente el desarrollo de hábitos de estudio que fortalezcan el rendimiento académico de los h-estudiante.

La metodología de desarrollo del proyecto se basa en un enfoque cualitativo y descriptivo, que permite comprender las experiencias y necesidades de los h-estudiante de primera matrícula en su adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Se llevaron a cabo tres fases, la fase de exploración, de diseño y de validación. En la fase de exploración, se realizó un análisis de documentos y recursos existentes relacionados con la gamificación y el MHUS 5.0. Posteriormente, se diseñó un Recurso Educativo Digital (RED) que integró elementos de gamificación. Finalmente, se validó el RED mediante la retroalimentación de expertos en educación, asegurando su adecuación y efectividad.

Planteamiento del Problema

Cada vez más personas muestran interés en continuar sus estudios a través de la modalidad virtual, ya que esta ofrece importantes beneficios, tales como una variedad de ofertas académicas, comodidad en el estudio, acceso a recursos tecnológicos, ahorro de tiempo y una mayor inclusión para diversas poblaciones. Existen varios factores que influyen en la adaptación a la modalidad virtual, incluyendo los hábitos de estudio, aspectos psicosociales, estilos de aprendizaje, motivación, condiciones económicas, contexto social, y el nivel de conocimiento tanto del estudiante como de sus padres, entre otros.

El análisis de las dificultades enfrentadas por estudiantes universitarios en modalidad virtual revela varios factores críticos. Muchos estudiantes experimentan problemas de adaptación a las plataformas digitales, lo que afecta su rendimiento académico. La falta de interacción personal con docentes y compañeros limita la empatía y el apoyo social necesario para un aprendizaje efectivo. Además, se observa que los hábitos de estudio son menos estructurados en el entorno virtual, lo que puede llevar a la procrastinación y a la disminución de la motivación. Es esencial implementar estrategias que fomenten un aprendizaje más efectivo en este contexto (Silva-Vera et al., 2023).

Cabe destacar que los hábitos de estudio negativos pueden afectar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, surgiendo por diversas razones como la falta de motivación, el estrés y la inadecuada gestión del tiempo. Ejemplos de estos hábitos incluyen la procrastinación, el estudio sin un plan estructurado, y la constante distracción por redes sociales o tecnología. Además, la falta de un ambiente de estudio adecuado y la ausencia de descansos regulares durante el estudio pueden perjudicar la concentración. Es fundamental identificar y

corregir estos hábitos para mejorar tanto el rendimiento académico como la salud emocional de los estudiantes (Salinas et al., 2022).

Se concluye que la transición a la modalidad virtual en la educación superior presenta desafíos significativos para los estudiantes, especialmente en lo que respecta a sus hábitos de estudio. La falta de habilidades tecnológicas, la escasa autodisciplina y la ausencia de interacción social limitan su adaptación al entorno académico virtual. Estos factores contribuyen a la disminución de la motivación y al aumento de la procrastinación, afectando directamente su rendimiento académico. Es crucial identificar y abordar estos obstáculos mediante estrategias que fomenten un aprendizaje efectivo y la adopción de hábitos de estudio positivos. La implementación de un Recurso Educativo Digital basado en gamificación puede ser una solución innovadora para mejorar la adaptación y el compromiso de los estudiantes, facilitando su integración en el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

En el contexto internacional se relaciona a Vargas-Campos, et al., (2024) quien afirma que los estudiantes universitarios en modalidad virtual enfrentan diversas dificultades que afectan sus hábitos de estudio. Entre los principales obstáculos se encuentran la falta de autodisciplina, que puede llevar a la procrastinación y a la disminución del rendimiento académico. Además, la brecha digital y el acceso limitado a recursos tecnológicos complican la participación efectiva en las actividades académicas. La interacción reducida con docentes y compañeros también impacta negativamente en la motivación y el aprendizaje. A pesar de estos desafíos, algunos estudiantes desarrollan estrategias de gestión del tiempo y utilizan herramientas tecnológicas para mejorar su experiencia de aprendizaje esto resultado de la investigación realizada en *Lima- Perú*.

Por su parte, Herrera-Robaina, et al. (2021) en su estudio sobre hábitos de estudio y educación a distancia en estudiantes de ciencias médicas durante la pandemia de COVID-19, en *Cuba* encontró que el 86,2% de los 25 participantes se sienten motivados por su carrera. Aunque el 79,31% reporta un ambiente de estudio favorable, el 13,79% menciona que las obligaciones familiares son una distracción. La mayoría (89%) dedica cinco horas o menos al estudio y solo el 24,13% utiliza un horario. Además, el 44,82% no completa las actividades a tiempo y el 93,10% experimenta dificultades en la comunicación con los profesores. Se identifican importantes dificultades en sus hábitos de estudio, especialmente en la planificación, eficacia en la lectura y en la resolución de tareas. La mayoría de los estudiantes dedican poco tiempo al estudio y carecen de un horario estructurado, lo que afecta su rendimiento académico. Además, se evidencian problemas en la comunicación con los docentes y en el acceso a recursos tecnológicos, lo que limita su capacidad para cumplir con las actividades académicas. Estos hallazgos subrayan la necesidad de implementar estrategias que mejoren los hábitos de estudio y faciliten el aprendizaje en entornos virtuales.

De la misma forma, Salinas, et al. (2022) en su estudio “Hábitos de estudio, motivación y estrés estudiantil en ambientes virtuales de aprendizaje” realizado en *México*, revelaron que el 80.7% de los estudiantes considera que los hábitos de estudio son esenciales para un buen desempeño académico. Sin embargo, solo el 65.9% utiliza técnicas de estudio efectivas, como mapas mentales y esquemas. Adicionalmente, el 73.8% de los encuestados señaló que la manera en que los profesores transmiten conocimientos impacta su motivación escolar. Asimismo, el 64.7% considera que el apoyo docente es crucial para su motivación, lo que indica que, a pesar de la importancia reconocida de los hábitos de estudio, su aplicación efectiva sigue siendo un

desafío en la modalidad virtual.

Ahora bien, en *Ecuador* el estudio realizado en la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), reveló importantes dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje virtual. Un 65.60% de los encuestados reportó problemas con el acceso a un servicio de internet adecuado, mientras que un 36.9% no cuenta con un espacio físico adecuado para recibir clases. Estas limitaciones impactan directamente en la satisfacción académica, donde un 58.95% de los estudiantes manifiestan poca satisfacción con su experiencia educativa. A pesar de estos retos, un promedio del 50.55% de los estudiantes reconoce haber logrado interiorizar conocimientos durante la pandemia. Estos hallazgos subrayan la necesidad de desarrollar estrategias efectivas que aborden las dificultades identificadas y promuevan hábitos de estudio más adecuados en un entorno virtual, asegurando así una formación académica más satisfactoria y efectiva (Eras, et al., 2023).

Igualmente, en el análisis de los hábitos de estudio de los estudiantes de la modalidad virtual y el desempeño académico de la universidad estatal del sur de Manabí- *Ecuador*, se observó que un 40% de los encuestados afirmó que siempre se organiza adecuadamente para sus estudios, mientras que un 35% indicó que ocasionalmente lo hace. Por otro lado, un 15% de los estudiantes manifestó que nunca se organiza para estudiar, lo que sugiere que una parte significativa de la población estudiantil enfrenta dificultades en la planificación de su tiempo de estudio. Además, un 10% restante expresó que casi siempre logra organizarse, lo que refleja la necesidad de mejorar las estrategias de estudio y la gestión del tiempo entre los alumnos. Estos porcentajes evidencian la importancia de fomentar hábitos de estudio más efectivos para mejorar el desempeño académico en la educación virtual (Romero, et al., 2022).

Después de realizar el análisis de información a nivel internacional se revela que los estudiantes universitarios en modalidad virtual enfrentan diversas dificultades que afectan sus hábitos de estudio, como la falta de autodisciplina y la brecha digital. Estudios en países como *Perú y Cuba* indican que muchos estudiantes luchan con la procrastinación y la falta de un ambiente adecuado para el estudio. A pesar de estos desafíos, algunos desarrollan estrategias de gestión del tiempo y utilizan herramientas tecnológicas para mejorar su experiencia de aprendizaje. La investigación destaca la necesidad de implementar estrategias efectivas que promuevan hábitos de estudio adecuados en entornos virtuales, asegurando una formación académica satisfactoria.

Ahora bien, al realizar una búsqueda de información a nivel nacional, se puede evidenciar que varios estudios abordan la transición al modelo virtual en la educación superior en Colombia ha presentado diversos problemas para los estudiantes universitarios. Muchos enfrentan dificultades en la adaptación debido a la falta de habilidades tecnológicas y de autoorganización. Además, los hábitos de estudio se ven afectados por el entorno familiar y la falta de interacción social, lo que puede disminuir la motivación y el compromiso académico. Estas barreras son cruciales para entender la tasa de deserción en el contexto actual (Vélez, et al., 2009).

Los estudiantes universitarios en modalidad virtual enfrentan diversas dificultades que afectan sus hábitos de estudio. Según el análisis realizado en la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU), de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, donde se abordó una población de 478 estudiantes matriculados en el año 2017, en programas de pregrado y posgrado de la ECEDU, adscritos a la Zona Centro Oriente de la UNAD; identificaron varios desafíos significativos. Un 35% de los estudiantes mencionaron la complejidad del tema como una de las

principales barreras para un aprendizaje efectivo. Además, un 40% reportó problemas de conectividad, lo que interfiere en su acceso a recursos y clases en línea. La falta de tiempo también es crítica, con un 30% de los estudiantes indicando que solo pueden dedicar tiempo a sus estudios durante los fines de semana debido a sus compromisos laborales. Por otro lado, el 25% de los encuestados expresó su dificultad para adoptar métodos de estudio efectivos, lo que limita su capacidad para organizar y sintetizar la información. Estas dificultades destacan la necesidad de estrategias y apoyos específicos para mejorar el rendimiento académico en la educación a distancia (Abril & Fonseca, 2019).

Por otra parte, el estudio realizado en tres instituciones de educación superior en Colombia revela que un alto porcentaje de estudiantes universitarios en modalidad virtual enfrenta serias dificultades en sus hábitos de estudio. Se encontró que el 40% de los encuestados reporta problemas significativos en la autonomía, lo que afecta su capacidad para organizar y gestionar su tiempo. Además, un 35% indica que las emociones negativas, como la ansiedad y el estrés, impactan su rendimiento académico. En cuanto a la comunicación, el 30% de los estudiantes señala que la falta de interacción con compañeros y docentes dificulta su aprendizaje. Estas dificultades sugieren la necesidad de estrategias que mejoren la adaptación y el éxito en la educación virtual (Arguelles, et al., 2023).

Así mismo, Botina (2021), afirma en su investigación realizada en la Universidad de Nariño que los estudiantes universitarios en modalidad virtual han enfrentado múltiples dificultades que han impactado negativamente sus hábitos de estudio. La falta de atención y el escaso interés en el contenido temático son comunes, así como la mala administración del tiempo, lo que lleva a la postergación de actividades. Muchos estudiantes comienzan a estudiar

solo al acercarse las fechas de examen y presentan problemas para gestionar su tiempo durante las evaluaciones. Además, el aumento en el uso de dispositivos electrónicos ha contribuido a la adopción de hábitos perjudiciales, afectando su rendimiento académico y su salud física y mental.

En la misma medida, en un estudio realizado en la universidad del Rosario identifican que los estudiantes universitarios que cursan programas en modalidad virtual enfrentan diversas dificultades que impactan sus hábitos de estudio; entre los principales desafíos se encuentran la falta de motivación, la gestión del tiempo, y la adaptación a las tecnologías. Estas dificultades pueden resultar en una menor retención de conocimientos y un rendimiento académico inferior. Sin embargo, al implementar estrategias como la organización del tiempo y el uso de recursos digitales, los estudiantes pueden mejorar sus hábitos de estudio y optimizar su experiencia educativa en línea (Universidad del Rosario,2023).

Igualmente, González-Castro, et al. (2017), en la investigación “Riesgos de deserción en las universidades virtuales de Colombia, frente a las estrategias de retención”, determinan que los estudiantes de modalidad virtual enfrentan diversas dificultades que impactan sus hábitos de estudio. Estas dificultades pueden incluir la falta de organización del tiempo, lo que se traduce en la incapacidad de gestionar adecuadamente las actividades académicas y personales. Además, muchos estudiantes carecen de las habilidades tecnológicas necesarias para interactuar eficazmente con las plataformas de aprendizaje en línea. La insatisfacción con la experiencia educativa virtual también es un factor crítico, ya que puede generar desmotivación y baja participación. En general, estos elementos crean un ambiente que dificulta el desarrollo de hábitos de estudio efectivos, lo que a su vez contribuye al riesgo de deserción en estos programas

académicos.

Según Arzuaga, et al. (2024), en un entorno de cambios acelerados, es crucial que los estudiantes se adapten continuamente. Por lo tanto, la innovación en los procesos formativos es esencial, y la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica prometedora para motivar y facilitar esta adaptación. Además, los autores señalan que las universidades carecen de investigaciones que vinculen la gamificación con el refuerzo de actitudes de pensamiento y autogestión, lo que limita su potencial impacto en el aprendizaje. El estudio revela una notable escasez de investigaciones en Colombia enfocadas en la gamificación, especialmente en el contexto de la educación superior virtual. Se destaca la necesidad de integrar un Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 que contemple factores críticos como los hábitos de estudio y la gestión del tiempo.

Es así que las fuentes investigadas a nivel nacional revelan que la educación virtual en Colombia enfrenta serios desafíos que impactan la adaptación de los estudiantes universitarios. La falta de habilidades tecnológicas y de auto-organización, junto con problemas de conectividad y un entorno familiar que limita la interacción social, son barreras críticas que afectan el rendimiento académico. Un alto porcentaje de estudiantes reporta dificultades en la gestión del tiempo y en la adopción de métodos de estudio efectivos, lo que contribuye a altos niveles de deserción. Es fundamental desarrollar estrategias específicas que aborden estas problemáticas, promoviendo la implementación de recursos educativos innovadores, como la gamificación, que faciliten la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 y mejoren la experiencia educativa, asegurando así un aprendizaje más significativo y efectivo para los estudiantes en modalidad virtual.

Pregunta de Investigación

¿Cómo diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación que coadyuve al fortalecimiento de los hábitos de estudio de los h-estudiante de primera matrícula de la UNAD ZCBOY, en coherencia con los hábitos requeridos por el h-estudiante del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0?

Justificación

La implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la adaptación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al integrar elementos lúdicos en la educación, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos, lo que facilita su participación activa. Este enfoque promueve la interacción y la colaboración entre compañeros, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Además, a través de retos gamificados los estudiantes desarrollan habilidades críticas de resolución de problemas y refuerzan su confianza y mejora su rendimiento académico (Nova, 2023).

Por su parte Acosta-Yela, et al., (2022) afirman que un Recurso Educativo Digital (RED) basado en la gamificación puede mejorar significativamente la adaptación de los estudiantes al entorno de aprendizaje. Al incorporar elementos de juego, estos recursos estimulan la motivación y el interés de los alumnos, lo que facilita su compromiso con el proceso educativo. Además, la interacción lúdica promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo, permitiendo a los estudiantes experimentar una comprensión más profunda de los contenidos. De este modo, los REDs gamificados no solo fomentan habilidades académicas, sino que también contribuyen al bienestar emocional y social de los educandos.

Así mismo, Castillo-Mora, et al., (2022), afirman que la implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) que incorpore la gamificación puede ser fundamental para mejorar la adaptación de los estudiantes universitarios. Este enfoque metodológico no solo busca incrementar la motivación intrínseca y extrínseca, sino que también facilita un aprendizaje más interactivo y significativo. La gamificación permite a los estudiantes participar activamente en su

proceso de aprendizaje, utilizando elementos de juego que hacen que las lecciones sean más atractivas y que fomentan un ambiente de colaboración y competencia saludable en el aula.

El Recurso Educativo Digital (RED) que incorpora gamificación es fundamental para mejorar los hábitos de estudio de los estudiantes universitarios en modalidad virtual. Este enfoque motiva a los alumnos a hacer el aprendizaje más interactivo y dinámico, fomentando su participación activa. Además, la gamificación ayuda a desarrollar habilidades como la autonomía y el trabajo en equipo, esenciales en el contexto educativo actual, potenciando así el rendimiento académico (Velásquez, 2023).

La gamificación se presenta como una estrategia innovadora para mejorar los hábitos de estudio de los estudiantes universitarios. Al integrar elementos de juego, como recompensas, puntos y competencias, se promueve un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Esta metodología no solo aumenta la motivación intrínseca de los alumnos, sino que también fomenta la participación activa y el compromiso con el proceso educativo. Al transformar las tareas académicas en experiencias lúdicas, los estudiantes desarrollan mejores hábitos de estudio, lo que les permite gestionar su tiempo y esfuerzos de manera más eficiente y efectiva (Núñez-Naranjo, et al., 2025).

Haciendo referencia a la importancia del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 de la UNAD, en su evolución hacia la UNAD 5.0, busca promover el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo, facilitando la apropiación del conocimiento en los estudiantes. Su objetivo es contribuir a la formación integral de los estudiantes, impactando positivamente en sus vidas y en sus comunidades. Dos actores clave son fundamentales: el estudiante, que avanza mediante autodeterminación y autogestión, y el docente, quien lidera la acción pedagógica con

calidad y pertinencia, garantizando un acompañamiento efectivo en el proceso formativo; La metodología Blended Learning o B-learning potencia la educación a distancia mediante el uso de medios virtuales, lo que permite interacciones sincrónicas entre los estudiantes, ya sea de forma virtual o en persona. Esta metodología prioriza la flexibilidad que requiere la educación abierta y a distancia (Abadía, et al.,2023).

Por su parte, Guayara (2024), refiere en su investigación que para fortalecer el proceso de adaptación al Modelo Pedagógico Unadista mediante la gamificación, es fundamental crear un entorno de aprendizaje que incentive a favorecer hábitos de estudio positivos. La implementación de herramientas gamificadas puede motivar a los estudiantes a involucrarse activamente en su educación, facilitando la adquisición de competencias. Al introducir dinámicas de juego, se fomenta la participación y el compromiso, lo que ayuda a los estudiantes a superar obstáculos en su proceso de aprendizaje. Además, la gamificación promueve la colaboración y el intercambio de conocimientos entre pares, fortaleciendo así la comunidad educativa. De este modo, se logra una adaptación más efectiva y significativa al modelo pedagógico propuesto.

El presente proyecto de investigación busca contribuir a la mejora continua de los procesos en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, especialmente en la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 de los estudiantes que ingresan por primera vez. Se pretende desarrollar un recurso que motive y apoye este proceso a través de la estrategia de gamificación, que se ha consolidado como una herramienta efectiva para mejorar el compromiso, la motivación y el aprendizaje en diversos contextos educativos. Este enfoque innovador facilitará la integración de los nuevos estudiantes y potenciará su experiencia académica desde el inicio de su trayectoria en la institución.

El Recurso Educativo Digital tiene como objetivo integrar actividades lúdicas en el proceso educativo, creando un entorno de aprendizaje interactivo, dinámico y atractivo. Este enfoque no solo facilita la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, sino que también promueve el desarrollo de hábitos de estudio efectivos. Al involucrar a los estudiantes en juegos educativos, se fomenta la motivación y el interés por aprender, lo que potencia su capacidad de retención y comprensión de los contenidos. Así, se busca mejorar significativamente la experiencia educativa, favoreciendo un aprendizaje más significativo y colaborativo en la comunidad Unadista.

Objetivos

Objetivo General

Describir el proceso de diseño de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación, orientado a coadyuvar al fortalecimiento de los hábitos de estudio de los h-estudiantes de primera matrícula de la UNAD, en coherencia con los requerimientos del h-estudiante del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

Objetivos Específicos

Analizar los fundamentos teóricos y documentales relacionados con el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, los hábitos de estudio y la gestión del tiempo, para comprender su incidencia en el proceso de adaptación de los h-estudiantes de primera matrícula.

Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación orientado a fortalecer el proceso de adaptación de los h-estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, considerando los hábitos de estudio y la gestión del tiempo que demanda el h-estudiante.

Validar el Recurso Educativo Digital (RED) mediante la retroalimentación de profesionales en educación, con el propósito de garantizar la pertinencia de su enfoque gamificado y su coherencia con las necesidades de adaptación de los h-estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

Marco Referencial

Fundamentos Históricos

En el recorrido histórico realizado para el presente proyecto se retoman estudios realizados similares a las líneas de acción es así que González-Castro et al., (2017) en su artículo denominado *"Riesgos de deserción en las universidades virtuales de Colombia, frente a las estrategias de retención"*, abordan el fenómeno de la deserción en la educación virtual en Colombia, analizan los riesgos de deserción y comparan estos con las estrategias de retención existentes. Entre los temas principales se incluyen las causas internas, personales y externas de la deserción, así como la insuficiencia de las estrategias aplicadas. La conclusión de la investigación sugiere que las estrategias actuales son inadecuadas para abordar los desafíos únicos de la educación virtual, indicando la necesidad de un enfoque más centrado en el desarrollo de competencias sociales y la mejora de la comunicación en línea.

Por otro lado, el estudio titulado *"Caracterización de los Hábitos de Estudio utilizados por los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU que desarrollan procesos de formación profesional con mediación virtual"*, realizado en Colombia por los autores Abril y Fonseca en el año (2019), se centra en temas como hábitos de estudio, estilos de aprendizaje y estrategias de aprendizaje autónomo. La investigación revela que los estudiantes enfrentan dificultades como la complejidad de los temas y la escasez de tiempo, pero también muestra que poseen un entorno adecuado para el estudio. La conclusión destaca la importancia de fomentar habilidades de autogestión y métodos de estudio para mejorar su rendimiento académico en la modalidad de educación a distancia.

Por su parte, Botina (2021), en la investigación *"Malos hábitos adoptados por los estudiantes durante las clases virtuales"* se centra en Colombia, aborda los temas principales

como los malos hábitos en la educación a distancia, la falta de atención, la mala administración del tiempo y el mínimo esfuerzo en las actividades académicas. La conclusión de la investigación resalta que estos hábitos negativos afectan significativamente la salud física y mental de los estudiantes, perjudicando su rendimiento académico.

Así mismo, el artículo nombrado "*La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza*" el cual fue realizado en Ecuador por los autores Castillo-Mora et al., en el año (2022); abordaron los temas de la gamificación, su impacto en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, y la identificación de elementos adecuados para su implementación en el aula. La investigación concluye que la gamificación es una herramienta eficaz que puede motivar a los estudiantes, siempre y cuando esté alineada con los objetivos del plan de estudios, promoviendo así un aprendizaje significativo y el uso de métodos tecnológicos innovadores en la educación.

Por otro lado, en el contexto Ecuatoriano Romero et al., en el año (2022), en su investigación "*Educación Virtual y el Desempeño Académico en la Universidad Estatal del Sur de Manabí*", abordaron la incidencia de la educación virtual en el desempeño académico de estudiantes de enfermería y laboratorio clínico, destacando aspectos como la interacción docente-estudiante y el uso de tecnologías. La conclusión principal indica que la educación virtual tiene un impacto tanto positivo como negativo en el rendimiento académico, promoviendo un aprendizaje activo, aunque también presenta desafíos relacionados con el modelo pedagógico tradicional.

Continuando con el recorrido, se puede evidenciar en el documento titulado "*Hábitos de Estudio, Motivación y Estrés Estudiantil en Ambientes Virtuales de Aprendizaje*" en cual se llevó a cabo en México por los autores Salinas, et al. (2022), quienes abordaron los temas principales

como la percepción de los estudiantes sobre su rol en la educación virtual, sus hábitos de estudio y el impacto del estrés en su desempeño académico, especialmente durante la pandemia de COVID-19. La conclusión del estudio indica que, a pesar de que una gran mayoría de los estudiantes reconoce la importancia de los hábitos de estudio, solo una proporción menor utiliza técnicas efectivas, lo que afecta su rendimiento y motivación.

Ahora bien, el artículo nombrado *"Recursos Educativos Basados en Gamificación"* fue elaborado en Ecuador por los autores Acosta et al., en el año (2022); este estudio aborda temas como la innovación educativa, el uso de tecnologías en la enseñanza y la gamificación como método para fomentar el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. La investigación concluye que la implementación de recursos educativos gamificados contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades de los estudiantes, mejorando su comprensión de los contenidos y aumentando su motivación durante el proceso de aprendizaje.

Mientras que el proyecto *"Recurso Educativo Digital basado en gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas en los estudiantes de grado quinto"*, realizado en Colombia por Nova y en el año (2023), se centra en la gamificación como una herramienta innovadora para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Los temas principales incluyen el uso de un Recurso Educativo Digital (RED) y la aplicación del Método de Pólya para la resolución de problemas. La investigación destaca que la implementación de esta estrategia generó un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, mejorando su capacidad para resolver problemas matemáticos y promoviendo un entorno de aprendizaje dinámico y participativo.

Por su parte Silva-Vera et al., en el año 2023, realizan investigaciones sobre *"Formación Integral del Estudiante: Análisis comparativo en modalidad presencial y virtual"* en Ecuador

donde los temas principales incluyen la formación integral de los estudiantes, así como un análisis de las diferencias entre las modalidades presencial y virtual, indican que existe una diferencia significativa en el rendimiento académico, siendo superior en la modalidad presencial, lo que sugiere que la virtualidad requiere una mejor integración de recursos tecnológicos para optimizar el aprendizaje.

Es así que, el proyecto sobre "*La Gamificación como Estrategia Didáctico Pedagógica en el Aprendizaje de los Estudiantes de Prácticas Profesionales del Programa de Psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia*" se desarrolla en Colombia y es realizado por Guayara en el año (2023), abordan la gamificación, la innovación educativa, y el impacto en la motivación y satisfacción de los estudiantes y concluyen que señala que la implementación de herramientas de gamificación mejora significativamente el proceso de aprendizaje y la transferencia de conocimientos en el contexto de las prácticas profesionales.

Por otro lado, Eras, et al., en el año (2023), en su estudio "*Dificultades en Entornos Virtuales: Caso estudiantes Educación Superior UTMACH*" se llevó a cabo en Ecuador los temas principales incluyen las dificultades enfrentadas por los estudiantes en la transición de la enseñanza presencial a la virtual durante la pandemia de COVID-19, enfocándose en la falta de acceso a dispositivos electrónicos e internet; destacan que el 58.95% de los estudiantes experimentan baja satisfacción académica, aunque el 50.55% reconoce haber adquirido conocimientos a pesar de las dificultades.

Igualmente se puede ver que el artículo titulado "*Factores que dificultan el proceso de adaptación de los estudiantes a la modalidad virtual*" que se realizó en Colombia por los autores Arguelles, et al., en el año (2023) los cuales abordaron temas como autonomía, emociones, comunicación, interacción y aspectos académicos que afectan la adaptación de los estudiantes en

la educación superior virtual y señalan que estos factores tienen un impacto similar en diferentes ciclos académicos, indicando una percepción unificada entre los estudiantes sobre las dificultades que enfrentan en su proceso de adaptación.

Por su parte, Velásquez en (2023) desarrolló un estudio en "*Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura*", analiza investigaciones sobre gamificación en la educación, enfocándose en su impacto en la motivación y la interacción en entornos virtuales, con un énfasis particular en el nivel universitario. El estudio revela que la herramienta Kahoot es la más utilizada para evaluar y retroalimentar, y concluye que es esencial investigar más sobre el marco teórico que sustenta la gamificación para establecer modelos aplicables en diversos contextos educativos.

Además, Vargas-Campos, et al. (2024), profundizaron en "*La educación virtual universitaria post-pandemia: Una revisión sistemática*" en Perú, donde los temas principales abordan las metodologías, herramientas y percepciones sobre la educación virtual en el contexto post-pandemia, concluyeron que, a pesar de las dificultades enfrentadas, la educación virtual ofrece oportunidades para mejorar los modelos educativos, destacando la importancia de la adaptabilidad de los docentes y el uso de recursos digitales efectivos para el aprendizaje.

Es así que la investigación titulada "*Diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación para el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes del curso Cátedra Unadista*" la cual fue realizada en Colombia por los autores Arzuaga, et al., en (2024). Esta propuesta se centra en la gamificación como una estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje, abordando temas como la motivación, el rendimiento académico y el uso de tecnologías educativas, destacan que la gamificación es una herramienta eficaz que transforma la

experiencia de aprendizaje, promoviendo aprendizajes significativos y un mayor compromiso de los estudiantes en su formación académica.

Por último, se aborda la investigación sobre "*Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje*", por los autores Núñez-Naranjo, et al. (2025), y se centra en Ecuador, donde abarcan la gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje en el aula a través de herramientas tecnológicas y concluyen que la gamificación transforma tareas monótonas en experiencias dinámicas, promoviendo la participación activa de los estudiantes. Además, se destaca que su implementación requiere creatividad y planificación para maximizar su eficacia y evitar desmotivaciones.

El recorrido histórico revela que la educación virtual ha evolucionado significativamente, especialmente en respuesta a desafíos como la pandemia de COVID-19. Durante este período, las instituciones educativas se vieron obligadas a adaptarse rápidamente a nuevas modalidades de enseñanza, lo que puso de manifiesto tanto las oportunidades como las limitaciones de la educación a distancia. Investigaciones previas han demostrado que factores como la falta de habilidades tecnológicas, la escasez de recursos y la ausencia de interacción social afectan la adaptación de los estudiantes a este nuevo entorno. Además, se ha evidenciado que los hábitos de estudio y la motivación son cruciales para el éxito académico en la educación virtual. Por lo tanto, es fundamental implementar estrategias efectivas que no sólo aborden estas dificultades, sino que también fomenten un aprendizaje significativo y colaborativo. La integración de recursos educativos digitales, como la gamificación, puede ser una solución innovadora para mejorar la experiencia educativa y facilitar la adaptación al modelo pedagógico, asegurando así un futuro más accesible y equitativo para todos los estudiantes.

Fundamentos Teóricos

Los hábitos de estudio son una serie de conductas y actividades adquiridas por repetición, que se vuelven acciones cotidianas en la vida del estudiante. Según Vinent (2006) (citado por García, 2019), deben entenderse como la continua repetición de un acto que permite alcanzar resultados positivos en el aprendizaje. Estos hábitos están influenciados por factores como el interés y la motivación interna del estudiante. Por ello, es crucial que los estudiantes desarrollen buenos hábitos, ya que estos son un buen predictor del éxito académico, superando incluso la medida de la inteligencia (García, 2019)

Asimismo, los hábitos de estudio son conductas adquiridas que permiten a los alumnos organizar su tiempo y recursos de manera efectiva. Para desarrollar estos hábitos, es esencial establecer una rutina adecuada, crear un ambiente propicio para el estudio y motivar a los estudiantes mediante refuerzos positivos. La implementación de estrategias adecuadas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros en su vida educativa (García, 2019).

De igual manera, los hábitos de estudio son cruciales para el rendimiento académico de los estudiantes de educación superior. Estos hábitos incluyen la organización, la autodisciplina y la planificación, que permiten a los estudiantes gestionar su tiempo de manera efectiva y abordar sus responsabilidades académicas con mayor eficiencia. Un entorno de estudio adecuado, junto con técnicas de aprendizaje activas, también contribuye significativamente a la asimilación de conocimientos. Además, los estudiantes que desarrollan buenos hábitos de estudio están mejor preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral, ya que estas prácticas no solo optimizan su aprendizaje, sino que también fomentan habilidades esenciales como la resolución de problemas y la creatividad, que son fundamentales para el éxito en el ámbito profesional

(Arce et al., 2025). Estos hábitos no solo ayudan a los estudiantes a organizar su tiempo y recursos, sino que también fomentan un aprendizaje más profundo y significativo. En el contexto de la investigación presentada, se identifican varios hábitos clave que son necesarios para los estudiantes de educación superior, especialmente durante situaciones desafiantes como la pandemia (Díaz, et al., 2024).

Por otro lado, los hábitos de estudio son fundamentales para el éxito académico, y para desarrollarlos de manera efectiva, es crucial mantener un lugar de estudio adecuado y libre de distracciones. Establecer un plan de trabajo que incluya horarios específicos para el estudio permite a los estudiantes organizar su tiempo de manera eficiente. Además, utilizar técnicas de estudio efectivas, como resúmenes y mapas conceptuales, facilita la comprensión y retención de la información. Realizar repasos regulares refuerza el aprendizaje, mientras que mantener contacto con profesores y compañeros ayuda a resolver dudas y fomenta un ambiente colaborativo. Organizar el tiempo para equilibrar tareas académicas y personales es esencial para evitar el estrés, y asumir la responsabilidad en la entrega de tareas y proyectos contribuye a desarrollar una ética de trabajo sólida. Por último, prestar atención activa durante las clases, ya sean virtuales o presenciales, es clave para maximizar el aprendizaje y aprovechar al máximo las oportunidades educativas (Díaz, et al., 2024).

De acuerdo a lo anterior, fomentar estos hábitos puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la educación superior (Díaz, et al., 2024). Por su parte Salinas, et al. (2022), en su investigación refieren que, para los estudiantes de educación superior, desarrollar buenos hábitos de estudio es crucial para el éxito académico. Estos hábitos no solo mejoran el rendimiento, sino que también ayudan a manejar la motivación y el estrés en ambientes virtuales de aprendizaje.

Salinas, et al. (2022), presenta algunos hábitos de estudio recomendados como la organización del tiempo es esencial para el éxito académico, y establecer un horario de estudio que incluya descansos es fundamental para mantener la productividad. Además, es importante utilizar técnicas de estudio efectivas, como mapas mentales, esquemas y fichas bibliográficas, que faciliten la comprensión y retención de la información. Crear un ambiente de estudio libre de distracciones contribuye a una mayor concentración y eficiencia en el aprendizaje. La participación activa en discusiones y foros en línea permite a los estudiantes interactuar con sus compañeros y docentes, enriqueciendo su experiencia educativa. Asimismo, la autoevaluación a través de pruebas de conocimiento ayuda a identificar áreas de mejora y fortalezas en el aprendizaje. Por último, gestionar el estrés es crucial; practicar técnicas de relajación y mindfulness no solo favorece la salud mental, sino que también mejora el enfoque y la capacidad de aprendizaje.

En el contexto de la educación superior, es fundamental que los estudiantes desarrollen hábitos de estudio efectivos que les permitan maximizar su rendimiento académico. "La planificación de estudio permite utilizar el tiempo de manera adecuada, de tal manera que ejerce control sobre su propio aprendizaje para finalizar adecuadamente las tareas escolares, evitando así la sensación de agobio y el estrés" (Pallo-Pilalumbo et al., 2024, p. 191). Esto resalta la importancia de organizar y gestionar el tiempo de estudio, lo que no solo mejora la eficiencia en el aprendizaje, sino que también contribuye a una experiencia académica más satisfactoria y exitosa.

Ahora bien, el recurso educativo digital (RED) se presenta como una herramienta efectiva para mejorar los procesos de adaptación académica en la educación superior. Al incorporar elementos lúdicos en el aprendizaje, se busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Olivo et al., (2023), la gamificación transforma el contenido educativo, haciéndolo más atractivo y accesible. Además, al considerar los estilos de aprendizaje predominantes, se pueden diseñar estrategias específicas que faciliten la asimilación de conocimientos. Esto no solo optimiza el rendimiento académico, sino que también promueve un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, lo que resulta en una experiencia educativa positiva.

Es por eso que el uso de recursos educativos digitales (RED) que incorporan gamificación es fundamental para fortalecer los procesos de adaptación académica. Según el Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid (2020), estos recursos no solo facilitan la motivación del alumnado, sino que también promueven un aprendizaje activo y colaborativo. La gamificación permite a los estudiantes experimentar un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, lo que a su vez mejora su compromiso y rendimiento académico. En este sentido, la implementación de RED gamificados es una estrategia eficaz en la educación moderna.

Y en consecuencia la gamificación se presenta como una herramienta efectiva para mejorar los procesos de adaptación académica de los estudiantes. Según Núñez-Naranjo et al. (2025), al integrar elementos lúdicos en el aula, se promueve un ambiente más motivador y dinámico, facilitando la asimilación de contenidos. Esta metodología no solo aumenta la participación, sino que también ayuda a los alumnos a desarrollar habilidades como la resiliencia

y el trabajo en equipo. Reflexionando sobre esto, la gamificación se convierte en un recurso valioso para la educación contemporánea, promoviendo un aprendizaje significativo.

Según el análisis de Guayara (2023), esta estrategia didáctica (RED) no solo promueve la motivación y participación activa de los alumnos, sino que también facilita la transferencia de conocimientos al contexto real. Al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, se potencia el compromiso y se fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico. Este enfoque innovador contribuye significativamente al desarrollo de competencias necesarias en la formación de psicólogos, optimizando la experiencia educativa en entornos virtuales. Al integrar elementos de juego en el entorno educativo, se promueve un aprendizaje más motivador y atractivo. Esta metodología no solo aumenta el compromiso, sino que también facilita la asimilación de contenidos, permitiendo a los estudiantes enfrentar nuevos retos con mayor confianza. En este sentido, la gamificación puede ser clave para mejorar la experiencia académica y el rendimiento general (Moreno, 2023).

Por otra parte, el recurso educativo digital (RED) basado en la gamificación para favorecer hábitos de estudio es una herramienta valiosa, según Arzuaga et al. (2022), la implementación de estrategias gamificadas promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador, lo que aumenta la participación y el compromiso del alumnado. Esta metodología transforma el aprendizaje en una experiencia atractiva, permitiendo a los estudiantes establecer metas claras y disfrutar del proceso educativo. Además, la gamificación facilita la personalización del aprendizaje, adaptándose a los intereses y habilidades individuales de cada estudiante. Es fundamental seguir explorando y aplicando estas técnicas para potenciar la educación moderna, ya que no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también

fomentan habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la autoeficacia, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros.

De hecho, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora y eficaz para fortalecer los procesos de adaptación académica en los estudiantes. Según la investigación, al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, se fomenta un ambiente más motivador y participativo. Los estudiantes muestran un aumento en su interés y compromiso, lo que facilita su adaptación a los contenidos académicos. Además, la gamificación permite personalizar la experiencia de aprendizaje, alineando las actividades con los intereses individuales de los alumnos. Esto no solo mejora su rendimiento académico, sino que también potencia su autonomía y capacidad para enfrentar desafíos educativos (Ibarra Quiroz & Cobeña Macías, 2024).

Por su parte, Contreras (2026), afirma en su investigación que la gamificación tiene como objetivo principal favorecer los *hábitos de estudio* entre los estudiantes. Este enfoque utiliza elementos de juego para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos, facilitando así un aprendizaje más efectivo. Al integrar dinámicas de juego en el proceso educativo, se busca que los estudiantes experimenten un entorno de aprendizaje atractivo que les permita desarrollar habilidades de estudio de manera divertida y dinámica. “La gamificación en la educación ha surgido como una herramienta efectiva para mejorar las competencias digitales de los estudiantes mediante la integración de elementos de juego en entornos educativos” (Moreta-López, 2024, p,323).

Así mismo, Dorado & Chamosa. (2019), la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica efectiva para fomentar hábitos de estudio entre los estudiantes, especialmente los nativos digitales. Al incorporar elementos de los videojuegos en el proceso

educativo, se busca aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Esto se traduce en un aprendizaje más activo y significativo, adaptándose a sus preferencias por metodologías interactivas. La implementación de estrategias de gamificación puede facilitar la construcción del conocimiento, promoviendo un entorno donde los estudiantes se sientan incentivados a participar y desarrollar mejores hábitos de estudio.

En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica efectiva para mejorar la educación, especialmente en entornos virtuales. Al integrar elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, se fomenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita la adaptación a modelos pedagógicos contemporáneos. Además, se destaca la importancia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico, subrayando que su desarrollo adecuado es crucial para el éxito en la educación superior. La implementación de Recursos Educativos Digitales (RED) basados en gamificación no solo promueve un aprendizaje más dinámico y participativo, sino que también contribuye a la formación integral de los estudiantes.

Fundamentales Conceptuales

Por otro lado, y desde la óptica conceptual, la gamificación se entiende como aquella estrategia educativa donde se integran técnicas de juego para promover el aprendizaje en las aulas, lo anterior tiene relación con la postura del Servicio de Innovación Educativa de la UPM, el cual señala que es el uso de acciones concretas que permiten poner en práctica el juego en entornos educativos, en aras de lograr los objetivos de aprendizaje por medio de la motivación. (Servicio de Innovación Educativa de la UPM, 2020).

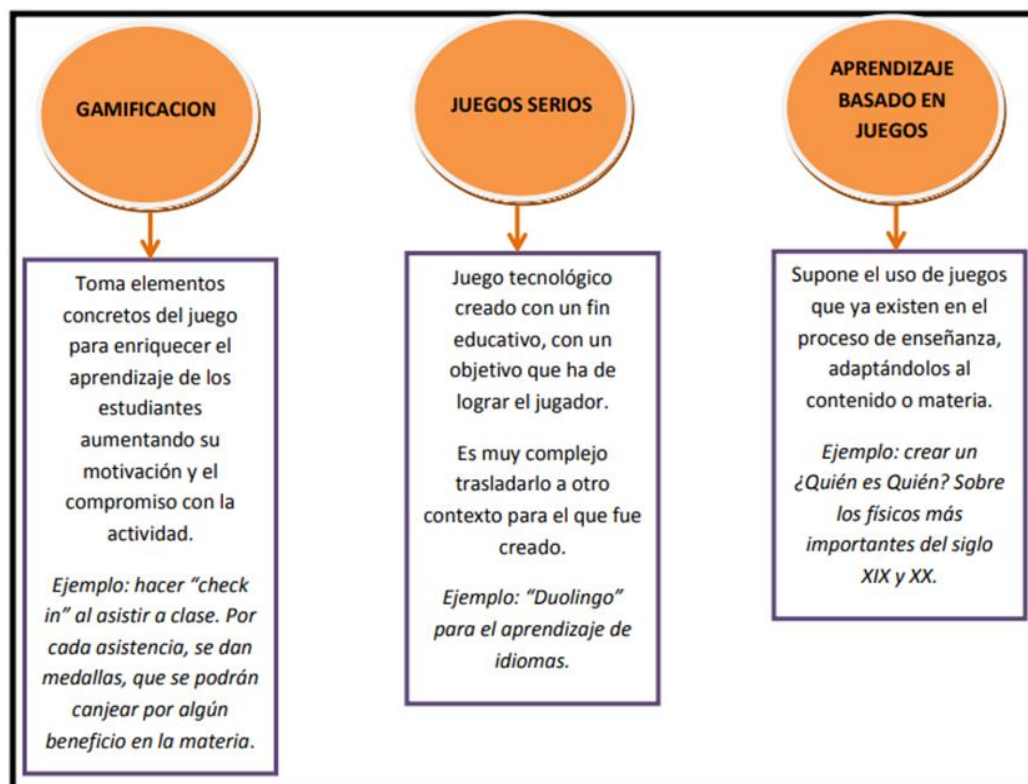
Asimismo, Castillo-Mora, et al (2022), sostiene que la gamificación es la incorporación de diferentes elementos a través del juego, donde el estudiante se motive y se le proporcione oportunidades para formarse al interior del aula, donde logre metas de aprendizaje con los

demás, en competencia y de manera autónoma. La gamificación se concibe como una estrategia innovadora que transforma el proceso educativo al integrar dinámicas de juego en contextos no lúdicos, esto responde a las demandas de una sociedad en constante cambio, garantiza una educación inclusiva y equitativa, enriquece las experiencias de aprendizaje promoviendo la participación activa, se utilizan elementos como recompensas, niveles y clasificaciones para captar la atención de los estudiantes y mantenerlos enfocados (Núñez-Naranjo, et al., 2025).

El Servicio de Innovación Educativa de la UPM cita el Informe sobre gamificación (2016) desarrollado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, donde por medio de la siguiente figura muestra la diferencia entre Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y los Juegos Serios.

Figura 1

Diferencia entre Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y los Juegos Serios.



Nota. Diferencia entre Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos y los Juegos *Serios*
Fuente. Informe sobre gamificación (2016) desarrollado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.

No se puede desconocer que en la actualidad es cada vez más el avance de la tecnología, por ende, se tienen diferentes herramientas tecnológicas que le apunta a la realidad virtual, el metaverso, la realidad aumentada, los videojuegos y la gamificación, entre otros. En concordancia a lo mencionado anteriormente, Torres (2022), afirma que hay distintas herramientas tecnológicas o plataformas educativas relacionadas con la gamificación, por lo que generan son plataformas online que pueden ser de versión gratuita o premium que permite gamificar el aprendizaje acorde a las necesidades del entorno, estudiantes o educadores.

Existen diversas herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje a través de la gamificación en el aula. Classcraft es una de ellas, ya que transforma las actividades del aula en juegos interactivos, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico. Por su parte, Quizizz permite diseñar cuestionarios que los estudiantes pueden responder de manera individual, colectiva o como parte de tareas, lo que fomenta la participación activa. Quizlet también contribuye al aprendizaje al ofrecer una plataforma donde los estudiantes pueden aprender a través de fichas y diversos juegos interactivos. Eever, una aplicación móvil, permite a los estudiantes alcanzar competencias específicas mediante ejercicios variados. Celebriti, otra herramienta gratuita, facilita la creación de juegos de preguntas a través de actividades lúdicas que hacen el aprendizaje más ameno. Finalmente, Minecraft, Education Edition, ofrece un enfoque creativo al aprendizaje, fomentando la solución de problemas y el trabajo en equipo, lo que enriquece la experiencia educativa de los estudiantes Torres (2022).

Dentro del proceso de investigación es fundamental tener claro ¿Qué es un Recurso Educativo Digital?; un RED es como su nombre lo indica un recurso educativo digital que está dirigido a un grupo focalizado de estudiantes para promover su aprendizaje en temas de aula, el cual su diseño es creativo, interactivo, motivador e innovador. Esto tiene relación como lo define la Vicerrectoría de Medios y Mediaciones Pedagógicas (VIMEP) son recursos que prestan una función educativa concreta como facilitador en la representación de temas que tienen cierto grado de complejidad o que promueve distintas competencias dentro de un marco educativo, logrando así, brindar escenarios de aprendizaje o enseñanza. Por lo que existen varios tipos de red, tales como: OVA, OVI, Simuladores, Realidad Aumentada, Recursos tipo web interactivos, Infografías o Podcast.

Como toda herramienta digital, los RED también deben cumplir ciertas cualidades y características en su diseño para garantizar su accesibilidad, la Vicerrectoría de Medios y Mediaciones Pedagógicas (VIMEP) cita al MEN (2012) donde señala el siguiente conjunto de características:

Usable: El recurso debe garantizar al usuario una excelente interacción siendo fácil, eficiente y cómodo.

Flexible: Debe garantizar que el usuario pueda integrarlo o configurarlo con facilidad según sus necesidades o preferencias.

Adaptable: Donde el recurso permite ser personalizado, modificado o ajustado acorde a las expectativas o requerimientos del usuario.

Accesible: Que el recurso pueda ser usado por cualquier persona garantizando condiciones de accesibilidad, ya sea auditiva o visual, al igual, desde la parte técnica o tecnológica.

Portable: Que esté diseñado para cualquier tipo de plataforma. donde se promueva su distribución o almacenamiento donde lo requiera el usuario.

Durable: Que esté alineado a estándares reconocidos de calidad o tecnologías, donde se garantice su validez y vigencia en el tiempo.

Modular: Que sea compatible para diferentes contextos, recursos o con otras plataformas similares, para ampliar su uso educativo.

Interoperable: Contar con las condiciones y la capacidad de ser implementado en distintos entornos como medios, plataformas, ambientes o canales, permitiendo su funcionalidad, cumpliendo con las diferentes especificaciones y estándares.

Ahora bien, es necesario abordar los aspectos más relevantes del *Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 (MHUS 5.0)* donde se establece un marco de referencia que guía la acción pedagógica en la UNAD, fundamentado en la solidaridad como eje central de inclusión, equidad y ética. Este modelo integra la heutagogía como un elemento transversal, enfocándose en la práctica pedagógica y en una didáctica que prioriza el aprendizaje a través de experiencias que fomentan la autodeterminación, autorregulación y autogestión del estudiante. Reconoce diversas modalidades y metodologías, promoviendo un enfoque híbrido que atiende a la inclusión social y a la diversidad en contextos multidimensionales y multiculturales. Se trata de un modelo educativo innovador y distintivo, centrado en el estudiante, quien, a través de su formación integral, manifiesta un liderazgo transformador y una solidaridad activa hacia su entorno (Leal, 2025).

El MHUS 5.0 tiene unos fundamentos importantes como señala el Consejo Superior Universitario de la UNAD (2025), en el Acuerdo N° 028 del 30 de julio, desde el ser y quehacer de la UNAD, el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 (MHUS 5.0) se *fundamenta* en la

misión y actividades de la UNAD como una entidad educativa comprometida con la transformación social y el empoderamiento de las comunidades, adoptando una perspectiva glocal. Este modelo se basa, entre otros aspectos, en la teoría de la acción comunicativa de Habermas, que es esencial para la interacción humana y considera el contexto ético y moral de cada comunicación. Así, el MHUS 5.0 se apoya en estos principios fundamentales.

a. Desde una perspectiva crítico-social, se impulsa la esencia Unadista y una formación integral que fomenta el liderazgo transformador, promoviendo la solidaridad con una conciencia social y un pensamiento crítico, complejo y creativo. Esto se implementa a través de un enfoque curricular centrado en problemas que enlazan con la realidad social, identificando oportunidades y necesidades en diversos campos del conocimiento, sectores y territorios.

b. Desde un enfoque ecológico-contextual, se dirige la gestión del conocimiento de manera holística y se promueve un aprendizaje situado, abierto y flexible, basado en una didáctica interactiva que combina el currículo, la práctica educativa y la participación activa del estudiante en su proceso de formación.

c. Desde el constructivismo-social, se reconoce al estudiante como un participante activo y gestor de su aprendizaje, relacionándolo con su proyecto de vida, donde el conocimiento se construye a través de la interacción social, otorgando sentido y significado a su aplicación.

d. Desde una perspectiva empírico-analítica, se integran teoría, experimentación y lógica empírica, así como lecturas y análisis territoriales, para facilitar la transformación tanto individual como colectiva, resultado del diálogo de saberes en redes epistémicas plurales.

e. Desde un enfoque histórico-hermenéutico, se articula una metodología que une dimensiones históricas, culturales, sociopolíticas, simbólicas y contextuales, sirviendo como

conectores para la inclusión y diversidad multidimensional, así como para lo genealógico-territorial.

f. Desde el conectivismo, se promueve el aprendizaje en red y una gestión ética del conocimiento, abordando la complejidad de un mundo en constante cambio mediante la interconexión y la interacción entre grupos humanos, utilizando tecnologías emergentes y disruptivas para facilitar el aprendizaje, la inclusión y la accesibilidad educativa, así como la interactividad con inteligencia artificial y la creación de redes de aprendizaje, innovación e investigación.

g. Desde la neuropedagogía, se favorece la mediación y la práctica pedagógica, considerando los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, las diversas habilidades intelectuales, múltiples talentos y potencialidades humanas, así como la motivación y la creación de vínculos afectivos que faciliten el aprendizaje.

h. Desde las tecnologías disruptivas, emergentes y exponenciales, como la inteligencia artificial y la analítica del aprendizaje, se promueve la personalización del aprendizaje, un currículo flexible centrado en el estudiante y una mediación pedagógica apoyada en tecnologías que potencian la autonomía, el pensamiento crítico, ético y creativo. Estos fundamentos son vitales para el desarrollo educativo en la UNAD, alineando la enseñanza con las realidades y necesidades de las comunidades que atienden.

Así mismo, El Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 se dinamiza a través de las siguientes *dimensiones* mencionadas en el Acuerdo N° 028 del 30 de Julio de (2025):

a) H-Metacurrículo. Proporciona claridad al diseño y gestión curricular en sus diversas etapas (macro, meso y microcurrículo), fortaleciendo enfoques innovadores y facilitando la creación y transferencia de conocimiento para resolver problemas en el

contexto. Se centra en el núcleo problemático, promoviendo la interacción y el liderazgo transformador en la UNAD.

b) H-Estudiante. El estudiante es el eje central del aprendizaje, interactuando con su entorno social y territorial. Se autorregula y dirige su proceso educativo desde la autonomía y el aprendizaje colaborativo, integrando su formación con su proyecto de vida y fortaleciendo continuamente sus competencias en investigación e innovación.

c) H-Mediador PRISMA. Es un gestor del conocimiento que apoya la ejecución de proyectos y la creación de productos académicos, facilitando la mediación y articulación de saberes. Este docente, como heutagogo, promueve el aprendizaje continuo y la transformación social, actuando como un líder reflexivo y crítico que dinamiza la investigación y la inclusión.

d) H-Comunidad. Se define como la red de relaciones que facilita la interacción y la inclusión multidimensional, dialogando con el entorno regional y global. Fomenta proyectos y vínculos que fortalecen el tejido social mediante una interpretación crítica de la realidad, contribuyendo al desarrollo territorial y al bienestar sostenible de las personas.

e) H-Mediaciones. Se entiende como un proceso pedagógico, didáctico, comunicativo y tecnológico que potencia la acción formativa y la interacción entre actores educativos en los entornos de aprendizaje. En la UNAD 5.0, se incorpora inteligencia artificial para apoyar el aprendizaje individual y colectivo, utilizando herramientas como el Dobot, que facilita la mediación pedagógica y la interacción entre docentes y estudiantes.

f) H-Medios. Son recursos y herramientas didácticas que facilitan la gestión del aprendizaje, la investigación y la innovación, mejorando la mediación pedagógica. Estos medios promueven la interacción híbrida en diversos entornos de aprendizaje, tanto físicos

como digitales, fomentando la reflexión, la conceptualización y la innovación pedagógica, considerando la diversidad y los contextos multiculturales.

g) H-Evaluación. Es un proceso didáctico y formativo, planificado y flexible, que busca una formación integral y el desarrollo de habilidades superiores, como el pensamiento crítico y la metacognición. Su objetivo es promover la reflexión del estudiante sobre su progreso y mejorar su compromiso con el aprendizaje, alineándose con las competencias y resultados esperados.

De acuerdo con Leal (2025), el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 también involucra al sistema de Bienestar donde se promueven espacios, estrategias, programas, servicios, proyectos que aporten a la formación integral y/o construcción del proyecto de vida profesional, social y personal del estudiante, con el propósito de fomentar competencias para el liderazgo solidario. Finalmente sostiene la importancia de la calidad del modelo, para lograr en el estudiante su satisfacción por aprender a aprender. Donde la mejora continua de los procesos y la prestación del servicio se hacen evidentes a través del modelo.

Con relación a los ejes del MHUS 5.0 el Consejo Académico de la UNAD en el Acuerdo N° 028 del 30 de julio de (2025) son *ejes* que movilizan la vida académica y universitaria para el fortalecimiento de la impronta Unadista, desde la calidad, investigación, inclusión, innovación, internacionalización y el bienestar.

a) H-Investigación y creación sostenible-sustentable. Este componente transversal del MHUS 5.0 promueve una cultura de investigación y creación en la UNAD 5.0, fomentando vocaciones científicas, artísticas y tecnológicas. Se centra en generar soluciones a problemas locales y en la gestión colectiva del conocimiento, integrando el rol del docente

como investigador y facilitador de la innovación, beneficiando el desarrollo comunitario y regional.

b) H-Innovación y emprendimiento para la competitividad asociativa y solidaria. Estos componentes del MHUS 5.0 promueven el pensamiento innovador y creativo para fortalecer acciones formativas y transformadoras en comunidades glocales. Fomentan la creación de spinoff y startups que desarrollan vocaciones productivas locales, impulsando el tejido empresarial y generando soluciones tecnológicas y sociales de alto impacto que contribuyen a la sostenibilidad y al desarrollo regional.

c) H-Calidad holística. Este componente del MHUS 5.0 se centra en la vivencia constante de responsabilidades y criterios de actuación, alineados con principios éticos y objetivos. En la UNAD 5.0, implica evaluar continuamente la calidad de programas y servicios, promoviendo un liderazgo transformador que fortalezca el tejido social y contribuya al desarrollo responsable y ético hacia un futuro mejor.

d) H-Bienestar integral. Este componente del MHUS 5.0 se entiende como una mediación ético-pedagógica que involucra a todos los miembros de la comunidad universitaria, promoviendo el sentido de pertenencia y el desarrollo humano sostenible. Busca contribuir a la formación integral, fomentar el espíritu solidario y la participación democrática, reflejando la esencia Unadista en las acciones colectivas. En la UNAD 5.0, se manifiesta a través de una vida universitaria que integra arte, cultura, deportes y cuidado ambiental.

e) H-Inclusión multidimensional. Este componente del MHUS 5.0 promueve la educación inclusiva para todos, reconociendo diversas dimensiones de la inclusión y desarrollando estrategias para el desarrollo integral de los estudiantes. Se enfoca en valorar la

diversidad y trabajar por la sostenibilidad humana y planetaria, respondiendo a las necesidades de comunidades vulnerables mediante un currículo flexible y recursos variados.

f) H-Internacionalización transistémica. Este componente del MHUS 5.0 está integrado en la identidad y cultura de la UNAD, promoviendo la internacionalización del currículo. Busca satisfacer las necesidades de innovación en educación global, facilitando la movilidad académica y garantizando la visibilidad de la UNAD a través de proyectos y colaboraciones internacionales.

Finalmente, el aprendizaje en el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 promueve en el estudiante la práctica vivencial de su propio proceso de aprendizaje, promoviendo el aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo, con capacidad de compartir, transferir y gestionar conocimiento al servicio de otros.

Fundamentos Legales

La normatividad que regula la educación superior en Colombia es fundamental para garantizar la calidad, accesibilidad e inclusión en los procesos educativos. A través de diversas leyes y acuerdos, se establece un conjunto de normativas que orientan el funcionamiento de las instituciones de educación superior, incluyendo aquellas que operan bajo modalidades virtuales y a distancia. Estas disposiciones no solo promueven la flexibilidad en la oferta académica, sino que también aseguran que se cumplan los estándares de calidad educativa, permitiendo así que más estudiantes tengan acceso a una formación integral y pertinente en un contexto en constante evolución. A continuación, se presenta el marco normativo en el que se basa esta investigación.

Tabla 1

Normatividad

Ley /Resolución/ Norma	Aporte a la investigación
Ley 30 de (1992). “Por la cual se organiza el servicio público de la educación superior”	La Ley 30 de 1992 establece un marco normativo para la educación superior en Colombia, incluyendo modalidades de educación virtual y a distancia. En particular, el <i>Artículo 15</i> menciona que las instituciones de educación superior pueden ofrecer programas en metodologías de educación abierta y a distancia, conforme a la ley. Esta disposición resalta la flexibilidad y accesibilidad que se busca promover en la educación superior, permitiendo a las instituciones adaptar sus ofertas educativas a las necesidades de los estudiantes. Además, se enfatiza la importancia de garantizar la calidad educativa en estas modalidades, alineándose con los objetivos de formación integral y desarrollo profesional establecidos en la ley.
Ley 396 de (1997) “Por la cual se transforma la Unidad Universitaria del Sur de Bogotá, en Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD - y se dictan otras disposiciones”	La Ley 396 de 1997 establece la transformación de la Unidad Universitaria del Sur de Bogotá en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), regulando aspectos clave de la educación superior, especialmente en modalidades virtual y a distancia.

Artículo 1: Define a la UNAD como un establecimiento público con autonomía académica, administrativa y financiera, permitiendo la oferta de programas en modalidades presencial y a distancia.

Artículo 2: Establece que la organización y el gobierno de la UNAD se regirán por lo dispuesto en la Ley 30 de 1992, que regula las Instituciones Universitarias.

Artículo 6: Permite que los exámenes de Estado para el ingreso a programas académicos puedan ser suplidos por un nivel introductorio, facilitando el acceso a la educación a distancia. Estos artículos subrayan el compromiso de la ley con la educación superior inclusiva y accesible a través de modalidades virtuales.

Decreto 2770 de (2006) “Por el cual se transforma en ente autónomo a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD-, y se dictan otras disposiciones”

El Decreto 2770 de 2006 establece la transformación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en un ente universitario autónomo, lo que refuerza su capacidad para ofrecer educación superior en modalidades virtual y a distancia. En el artículo 1º, se menciona que la UNAD conserva su autonomía académica, administrativa y financiera, lo cual es

crucial para el desarrollo de programas educativos flexibles y accesibles. Además, el artículo 2º detalla las fuentes de ingresos y patrimonio que permitirán a la universidad sostener su funcionamiento y expansión en estas modalidades educativas. Este decreto, por lo tanto, fortalece la estructura legal y operativa de la UNAD para cumplir con su misión de ofrecer educación superior de calidad a distancia.

<p>Acuerdo 014 del 23 de julio de (2018). “Por el cual se modifica el Estatuto General de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)”</p>	<p>El Acuerdo 014 del 23 de julio de 2018 modifica el Estatuto General de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), estableciendo en su Artículo 16 que el Consejo Superior Universitario es el máximo órgano de dirección y gobierno de la institución. Este acuerdo busca actualizar las normas que rigen a la UNAD, un ente universitario autónomo que lidera la educación virtual y a distancia en Colombia. Además, el Artículo 1 resalta la misión de la UNAD como promotora de la cobertura educativa, mientras que el Artículo 4 establece la organización de la universidad en sistemas y unidades que facilitan la formación virtual. Estos artículos subrayan la importancia de un marco normativo que respalde la</p>
--	---

educación a distancia y garantice la apropiación del modelo pedagógico en un contexto educativo en constante evolución.

Acuerdo 039 del 3 de diciembre de (2019). “Por el cual se modifica el Estatuto Organizacional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)”.

El Acuerdo 039 del 3 de diciembre de 2019 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) establece una estructura organizacional que promueve la educación virtual y a distancia a través de varios artículos. A continuación, se presentan algunos de los artículos relevantes:

Artículo 1: Define el metasistema de la UNAD como un sistema de sistemas que incluye plataformas educativas, lo que resalta la importancia de la educación virtual en su estructura.

Artículo 11: Establece que la UNAD desarrollará su misión en contextos locales, regionales, nacionales e internacionales, enfatizando su carácter de educación a distancia.

Artículo 12: Describe el ámbito nacional, regional y local, donde se gestionan planes y programas bajo estrategias que aseguran la efectividad de la educación a distancia.

Artículo 22: Detalla las funciones de la Vicerrectoría Académica y de Investigación, que incluye la gestión del sistema de educación superior en modalidad a distancia.

Artículo 30: Menciona la gestión de medios y mediaciones pedagógicas, fundamentales para el desarrollo de la educación virtual. Estos artículos refuerzan el compromiso de la UNAD con la educación virtual y a distancia, asegurando su calidad, pertinencia y accesibilidad para todos los estudiantes.

Acuerdo N° 007 del 14 de mayo de (2024). “Por el cual se adoptan disposiciones para responder a la evolución del modelo pedagógico Unadista”.

El Acuerdo N° 007 del 14 de mayo de 2024 de la UNAD establece el "Modelo Pedagógico Unadista Solidario" como marco de referencia para la acción pedagógica. Este modelo se fundamenta en la solidaridad, promoviendo inclusión, equidad y ética en la educación. Su finalidad es adaptar y evolucionar los principios pedagógicos para responder a las necesidades actuales, proporcionando una hoja de ruta para las prácticas educativas. Destaca el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo, fomentando la responsabilidad del

estudiante en su proceso formativo. Además, busca consolidar competencias integrales que abarquen tanto el desarrollo académico como personal, asegurando una formación integral y pertinente en el contexto educativo actual.

El Acuerdo N° 007 del 14 de mayo de 2024 de la UNAD establece varios artículos clave en relación con la educación virtual y a distancia. *El Artículo 1* define el "Modelo Pedagógico Unadista Solidario" como el marco que orienta la acción pedagógica, resaltando la importancia de la educación a distancia en la formación de estudiantes autónomos. *El Artículo 2* enfatiza la solidaridad como principio fundamental que guía la inclusión y equidad en las prácticas educativas, promoviendo un entorno virtual colaborativo. Por último, el *Artículo 4* proporciona directrices para implementar estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades de los estudiantes en entornos virtuales, asegurando que la educación a distancia sea accesible y pertinente. Estos artículos reflejan el compromiso de la UNAD con una educación integral y de calidad en el contexto virtual.

Acuerdo No. 028 del 30 de julio de (2025) “Por el cual se adopta la política diferencial formativa en el marco de la evolución del Modelo Pedagógico Unadista hacia el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0”

El Acuerdo No. 028 del 30 de julio de 2025 de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) adopta la política diferencial formativa en el contexto del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, el cual enfatiza la inclusión, la equidad y la ética en la educación. Este enfoque es fundamental para la educación virtual y a distancia, ya que promueve un aprendizaje autónomo y significativo que responde a las necesidades de los estudiantes en entornos digitales. Los *artículos 1, 2 y 4* del acuerdo subrayan la importancia de este modelo como marco de referencia para la acción pedagógica, definiendo su esencia centrada en el estudiante y estableciendo un proceso de aprendizaje que articula experiencias y contextos, facilitando así la apropiación del conocimiento en un entorno virtual.

Nota. Elaboración propia a partir de la investigación

En conclusión, la normatividad vigente en Colombia proporciona un soporte sólido para el desarrollo de la educación superior, especialmente en lo que respecta a la modalidad virtual y a distancia, y para el desarrollo de la presente investigación. De hecho, las leyes y acuerdos analizados resaltan la importancia de adaptar las prácticas educativas a las necesidades del contexto actual, promoviendo la inclusión y la equidad en el acceso a la educación. Al fortalecer la estructura normativa, se busca no solo mejorar la calidad de la formación académica, sino

también facilitar la implementación de modelos pedagógicos innovadores, como el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, que responden a los desafíos del aprendizaje contemporáneo y potencian el desarrollo integral de los estudiantes.

Fundamentos Contextuales

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), creada en 1981 como Unidad Universitaria del Sur de Bogotá (UNISUR), se transformó en 1997 en UNAD. Su objetivo es diseñar e implementar programas académicos a distancia, adaptándose a las necesidades locales y globales del siglo XXI. Desde 1982, ha trabajado para capacitar a comunidades sin acceso a educación técnica y ha contribuido a la recuperación social y la participación ciudadana. La UNAD ha recibido varios reconocimientos, destacándose en innovación educativa y ambiente laboral, siendo la primera institución sin programas presenciales en obtener acreditación de alta calidad por el Ministerio de Educación Nacional (Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2023).

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) tiene como misión promover la educación accesible mediante modalidades abiertas y a distancia, enfocándose en la acción pedagógica, la inclusión, la solidaridad, y el uso de tecnologías para fomentar un aprendizaje autónomo y colaborativo. Su visión es ser una organización líder en educación abierta, reconocida por la calidad y pertinencia de sus servicios, así como por el compromiso de su comunidad con el desarrollo humano integral y la gestión eco sostenible en contextos locales, regionales y globales. La UNAD promueve valores fundamentales como ética, respeto, educación inclusiva, y excelencia institucional. Se enfoca en la integración de la calidad profesional y humana, la libertad de pensamiento, y el compromiso social, buscando mejorar la

vida de poblaciones vulnerables y fomentar una sociedad equitativa (Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2023).

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) ha evolucionado significativamente en su enfoque educativo, adaptándose a las demandas del entorno virtual y a las necesidades de los estudiantes en la sociedad del conocimiento. En el marco de su modelo pedagógico, la UNAD ha integrado tecnologías de la información y comunicación (TIC) para facilitar procesos formativos, investigativos y organizacionales. Este modelo se basa en interacciones dinámicas entre estudiantes, docentes y medios, promoviendo un aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo. La UNAD ha desarrollado plataformas tecnopedagógicas que permiten un acceso abierto y escalonable, garantizando calidad y pertinencia en la educación a distancia, lo que refleja su compromiso con la innovación pedagógica y la formación continua de sus docentes y estudiantes (Leal Afanador, 2020).

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) se encuentra en Bogotá, Colombia, y tiene una notable presencia tanto a nivel nacional como internacional. Está estructurada en diversas zonas que abarcan múltiples regiones del país, incluyendo la Zona Amazonia y Orinoquia (ZAO), Zona Caribe (ZCAR), Zona Centro Bogotá - Cundinamarca (ZCBC), Zona Centro Boyacá (ZCBOY), Zona Centro Oriente (ZCORI), Zona Centro Sur (ZCSUR), Zona Occidente (ZOCC) y Zona Sur (ZSUR). Para llevar a cabo su misión educativa, la UNAD dispone de Centros de Educación Abierta y a Distancia (CEAD), Centros Regionales de Educación Superior (CERES), Centros Comunitarios de Atención Virtual (CCAV) y Unidades de Desarrollo Regional (UDR). Estos recursos son fundamentales para promover el acceso a la educación en diversas comunidades. Además, la universidad ha desarrollado un proyecto de internacionalización que incluye presencia en lugares como Florida, Estados Unidos,

lo que subraya su compromiso con la educación a distancia y su objetivo de ofrecer oportunidades educativas accesibles a un público más amplio (Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, 2017).

Figura 2

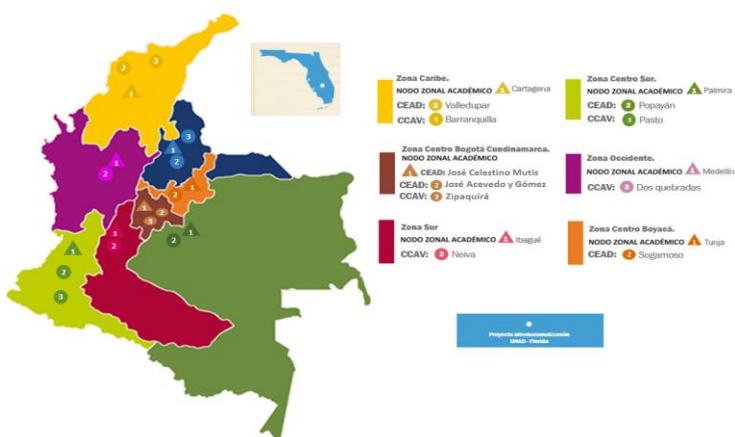
Principales (Nodos - Zonales)



Nota: En la figura se puede observar la ubicación de los 8 nodos de la UNAD. *Fuente:* UNAD

Figura 3

Específicos (Centros)

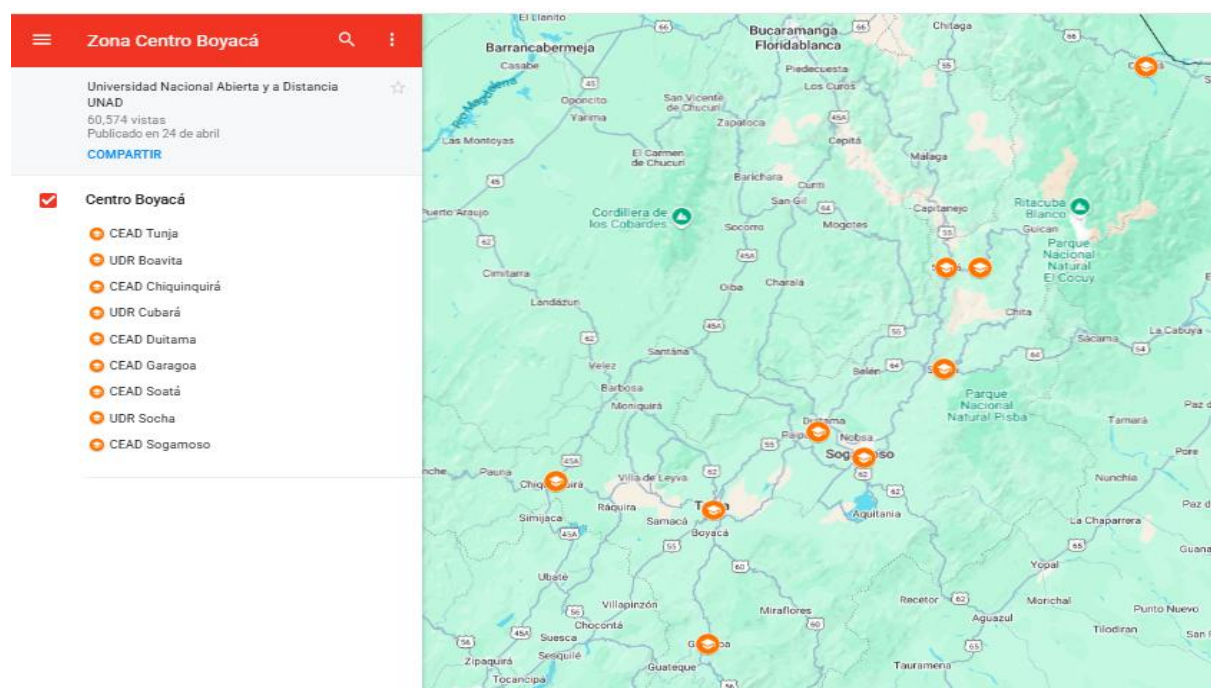


Nota. En la figura se puede evidenciar la ubicación de los CEAD y CCAV de los nodos de la UNAD. *Fuente.* UNAD

El proyecto se desarrolla en la Zona Centro Boyacá (ZCBOY), la UNAD estableció su presencia en Boyacá en 1984 con un centro en Boavita, inicialmente en el Colegio del Rosario, ofreciendo programas en Administración de Empresas e Ingeniería de Alimentos. En 1985, se inauguró el centro en Duitama, seguido por la Unidad Operativa de Sogamoso en 1986. A lo largo de los años, se han creado más centros, y actualmente, la Zona Boyacá cuenta con 9 centros, el nodo zonal Tunja, los CEAD de Sogamoso, Duitama, Chiquinquirá, Soata y Garagoa, así como las UDR de Cubará, Boavita y Socha; atiende a más de cinco mil estudiantes anualmente (Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2023).

Figura 4

Zona Centro Boyacá Google My Maps.



Nota. En la figura se puede evidenciar los 9 centros de la UNAD en la ZZBOY. *Fuente.* UNAD

Diseño Metodológico

Enfoque y Tipo de Investigación

La investigación adoptó un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo. Según Fernández et al. (2014), en este tipo de investigaciones, tanto el diseño como la muestra, la recolección de datos y el análisis se desarrollan a partir del planteamiento del problema, pasando por una inmersión inicial y el trabajo de campo. Este proceso es dinámico y permite ajustes, lo que significa que el enfoque es flexible y puede adaptarse según las características de los datos que se vayan revelando durante la profundización y reflexión.

El proyecto se fundamenta en un enfoque cualitativo, ya que busca comprender la realidad educativa a través de las experiencias y percepciones de los sujetos involucrados. Este enfoque permite una interpretación profunda de los significados atribuidos a las acciones dentro de un contexto social específico. Al adoptar un diseño descriptivo, se pretende ofrecer una representación detallada de las características y dinámicas observadas en el entorno educativo. Este tipo de investigación se centra en recolectar información rica y contextualizada, lo que facilita una mejor comprensión de los fenómenos estudiados. Así, el proyecto busca contribuir a la generación de conocimiento significativo que refleje las particularidades de la realidad educativa analizada (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2022).

La línea de investigación que se retoma para el proyecto es “Factores asociados a la calidad de la educación a distancia se clasifica como transversal”. Su objetivo es analizar y entender los elementos que influyen en la efectividad y calidad de los programas de educación a distancia. Esta línea busca mejorar las metodologías y estrategias educativas para garantizar un aprendizaje significativo en entornos virtuales (Art. 24, Estatuto de Investigación UNAD, 2012).

Técnicas de Recolección de Información

La técnica de recolección de información para la *fase exploratoria* utilizada fue la revisión documental, que facilitó la búsqueda y análisis de información relacionada con el plan curricular del curso de estrategia basada en la gamificación para mejorar los hábitos de estudio en h-estudiantes de primera matrícula de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Esta técnica también permitió examinar las nuevas tecnologías educativas basadas en la gamificación. Según Hernández et al. (2014), el análisis documental es un proceso sistemático de recopilación y evaluación de documentos, que permite obtener información de manera rigurosa y objetiva, contribuyendo significativamente a la investigación educativa.

Para la fase de validación, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada que consta de 10 preguntas, diseñadas para obtener información detallada sobre la percepción de los profesionales en educación, respecto al Recurso Educativo Digital (RED), su validación y efectividad en el proceso de adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Esta entrevista ha sido validada por un experto en educación, asegurando su relevancia y adecuación al contexto de la investigación (Ver Apéndice 1). El análisis de las respuestas se realizará mediante una matriz de análisis por categorías (Ver tabla 2), lo que permitirá organizar y categorizar la información de manera sistemática, facilitando la identificación de patrones y tendencias en las opiniones de los participantes. Este enfoque garantizará una evaluación exhaustiva y fundamentada del RED.

Población y Muestra

La población de la investigación se compone de 12 profesionales en educación, quienes aportan su percepción sobre el Recurso Educativo Digital (RED) diseñado para facilitar la adaptación de los h-estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario

5.0. Estos expertos, con experiencia en el ámbito educativo, brindan retroalimentación valiosa sobre la efectividad del recurso, su estructura, y la integración de elementos de gamificación. Su opinión es fundamental para asegurar que el RED cumpla con las necesidades de los estudiantes y contribuya de manera efectiva a mejorar su proceso de aprendizaje en un entorno virtual.

Consentimiento Informado

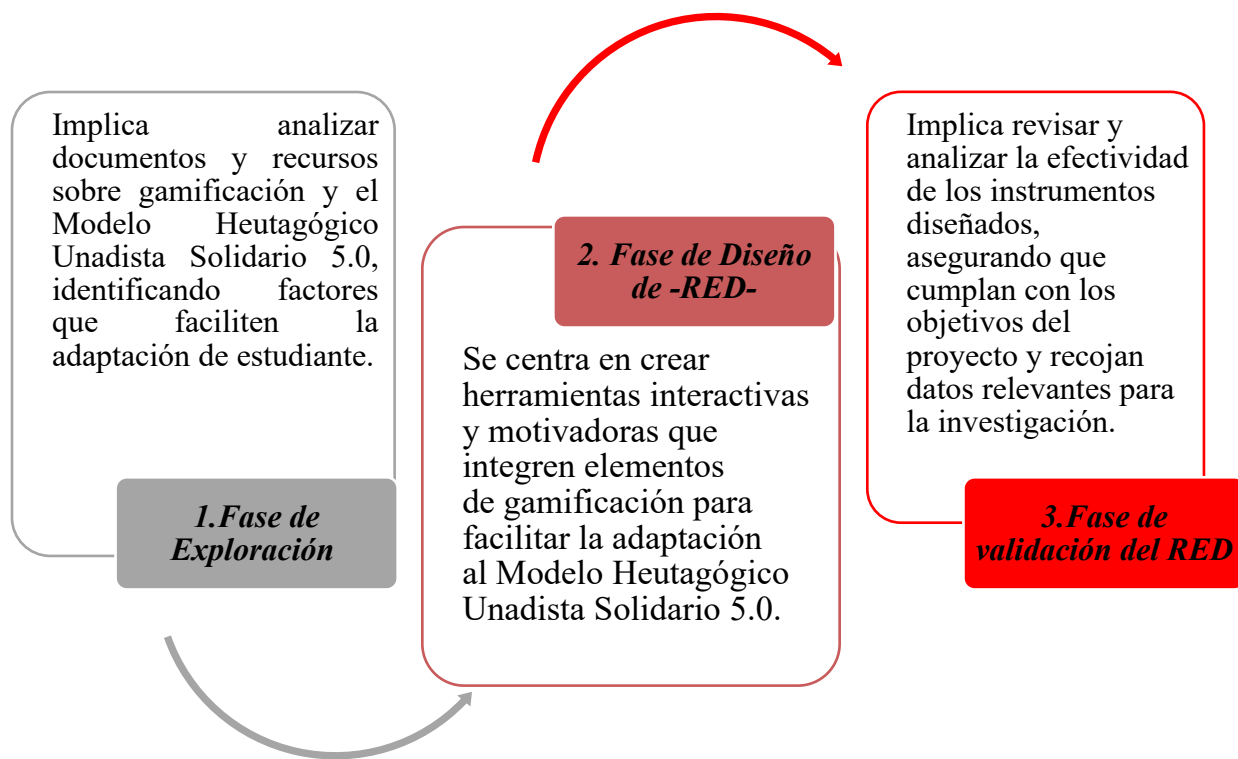
La presente investigación se lleva a cabo en un marco no experimental, lo que implica que no se requiere la obtención de información personal de los participantes. En consecuencia, no es necesaria ninguna autorización relacionada con el manejo de datos personales, eliminando así cualquier riesgo asociado al incumplimiento de la ley de Habeas Data. Además, es importante señalar que el objetivo de este estudio es exclusivamente académico, sin que exista ningún conflicto de intereses que pueda influir en el desarrollo de la investigación.

Fases de la Investigación

El proyecto de investigación se desarrolla en varias fases que permiten un enfoque sistemático y organizado. Inicialmente, se realiza una fase de exploración, donde se analizan documentos y recursos relacionados con la gamificación y el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Luego, se procede a la fase de diseño, donde se crea el Recurso Educativo Digital (RED). Finalmente, se lleva a cabo una fase de evaluación para recibir retroalimentación y asegurar la efectividad del RED.

Figura 5

Fases de la investigación



Nota. La figura de fases de investigación ilustra el proceso metodológico del estudio. Se divide en tres etapas: exploración, diseño de instrumentos y aplicación de medición, cada una esencial para el desarrollo del proyecto. *Fuente.* Elaboración propia.

Fase de Exploración

Para la presente investigación se hace una exhaustiva consulta a distintos referentes bibliográficos, donde se tienen en cuenta las siguientes variables como principal fuente de consulta:

- Análisis de los documentos acordes al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.
- Análisis de herramientas de gamificación como estrategia didáctico-pedagógica para el diseño del Recurso Educativo Digital.

En este aspecto, los diferentes referentes que se consultaron para la recolección de información son artículos teóricos o investigativos que se centran en el MHUS 5.0 estos datos son extraídos de fuentes primarias como artículos, documentos institucionales y libros, que principalmente se encuentran en la página oficial y biblioteca de la UNAD. Finalmente, como fuentes de recolección secundaria se tienen los trabajos de investigación de grado, publicaciones científicas, plataformas académicas que abordan temas de gamificación y material que se encuentra en distintos repositorios de universidades.

Tabla 2

Matriz por categorías de análisis

Pregunta de Investigación	¿Cómo diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación que coadyuve al fortalecimiento de los hábitos de estudio de los h-estudiante de primera matrícula de la UNAD, en coherencia con los hábitos requeridos por el h-estudiante del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0?		
Objetivo General	Describir el proceso de diseño de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación, orientado a coadyuvar al fortalecimiento de los hábitos de estudio de los h-estudiantes de primera matrícula de la UNAD, en coherencia con los requerimientos del h-estudiante del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.		
Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Metodología – Instrumentos

<p>Analizar los fundamentos teóricos y documentales relacionados con el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, los hábitos de estudio y la gestión del tiempo, para comprender su</p>	<p><u>Hábitos de Estudio:</u> Se centra en las conductas y estrategias que los estudiantes utilizan para organizar su tiempo y recursos en el proceso de aprendizaje.</p>	<p><u>Estrategias de Estudio:</u> Métodos y técnicas que los estudiantes utilizan para facilitar su aprendizaje.</p>	<p><u>Metodología</u> La investigación se basa en un enfoque cualitativo y descriptivo, que permite explorar y comprender las experiencias de los estudiantes de primera matrícula en</p>
<p>incidencia en el proceso de adaptación de los h-estudiantes de primera matrícula.</p>	<p><u>Gamificación:</u> Examina cómo la integración de elementos lúdicos en el aprendizaje puede aumentar la motivación y el</p>	<p><u>Elementos de Gamificación:</u> Componentes específicos como recompensas, desafíos y retroalimentación que</p>	<p>su adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. <u>Técnicas</u></p>
<p>Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación</p>	<p>compromiso de los estudiantes.</p>	<p>se integran en el Recurso Educativo Digital.</p>	<p><i>Documental:</i> Análisis de documentos y recursos existentes</p>
<p>orientado a fortalecer el proceso de adaptación de los h-</p>	<p><u>Adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario</u></p>	<p><u>Barreras de Adaptación:</u> Dificultades que</p>	<p>relacionados con el modelo educativo y la gamificación para identificar elementos</p>

<p>estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, considerando los hábitos de estudio y la gestión del tiempo que demanda el h-estudiante.</p>	<p><u>5.0:</u> Analiza el proceso de transición de los estudiantes al nuevo modelo educativo y los desafíos que enfrentan.</p>	<p>enfrentan los estudiantes al ajustarse al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.</p>	<p>clave que faciliten la adaptación. <i>Entrevista Semiestructurada:</i> Realización de entrevistas con preguntas abiertas y cerradas a estudiantes y expertos para obtener información</p>
<hr/> <p>Validar el Recurso Educativo Digital (RED) mediante la retroalimentación de profesionales en educación, con el propósito de garantizar la pertinencia de su enfoque gamificado y su coherencia con las necesidades de adaptación de los h-</p>	<hr/> <p><u>Experiencia Educativa:</u> Evalúa la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje en el entorno virtual y la efectividad del Recurso Educativo Digital.</p>	<hr/> <p><u>Satisfacción del Estudiante:</u> Grado de satisfacción de los estudiantes con respecto a su experiencia educativa y el uso del Recurso Educativo Digital.</p>	<p>detaillada sobre sus experiencias y percepciones. <u>Instrumentos</u> <i>Matriz de Análisis por Categorías:</i> Herramienta utilizada para organizar y clasificar la información obtenida de las entrevistas, facilitando la identificación de</p>

estudiantes de	patrones y tendencias
primera matrícula al	en las respuestas.
Modelo Heutagógico	
Unadista Solidario	
5.0.	

Nota. En la tabla anterior, se presenta la matriz por categorías que organiza los temas principales del proyecto. Esta matriz facilita el análisis de hábitos de estudio, elementos de gamificación, desafíos de adaptación y la experiencia educativa de los estudiantes en el contexto del RED.

Fase de Diseño del RED

Para el diseño del Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación, se establece un proceso estructurado que incluye varios pasos clave. En primer lugar, es fundamental definir objetivos de aprendizaje claros y específicos que se desean alcanzar con el RED. A continuación, se debe identificar el público objetivo, con el fin de conocer las características y necesidades del grupo de estudiantes al que se dirige. La selección de herramientas tecnológicas adecuadas es crucial para facilitar la creación de contenido gamificado y educativo. Posteriormente, se procede al diseño del contenido, asegurando que este sea interactivo, atractivo y promueva los hábitos de estudio. La incorporación de elementos de gamificación es esencial para aumentar la motivación y el compromiso del estudiante. Además, se debe realizar una validación del contenido y las herramientas seleccionadas mediante encuestas y análisis de datos históricos. Una vez completados estos pasos, se implementará el RED en el entorno virtual de aprendizaje. Finalmente, es importante establecer mecanismos para evaluar la efectividad del RED y recoger retroalimentación de los estudiantes, lo que permitirá realizar mejoras continuas. Este enfoque no solo garantiza una estructura

organizada, sino que también asegura que el contenido esté directamente relacionado con los hábitos de estudio establecidos en el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0 (MHUS 5.0).

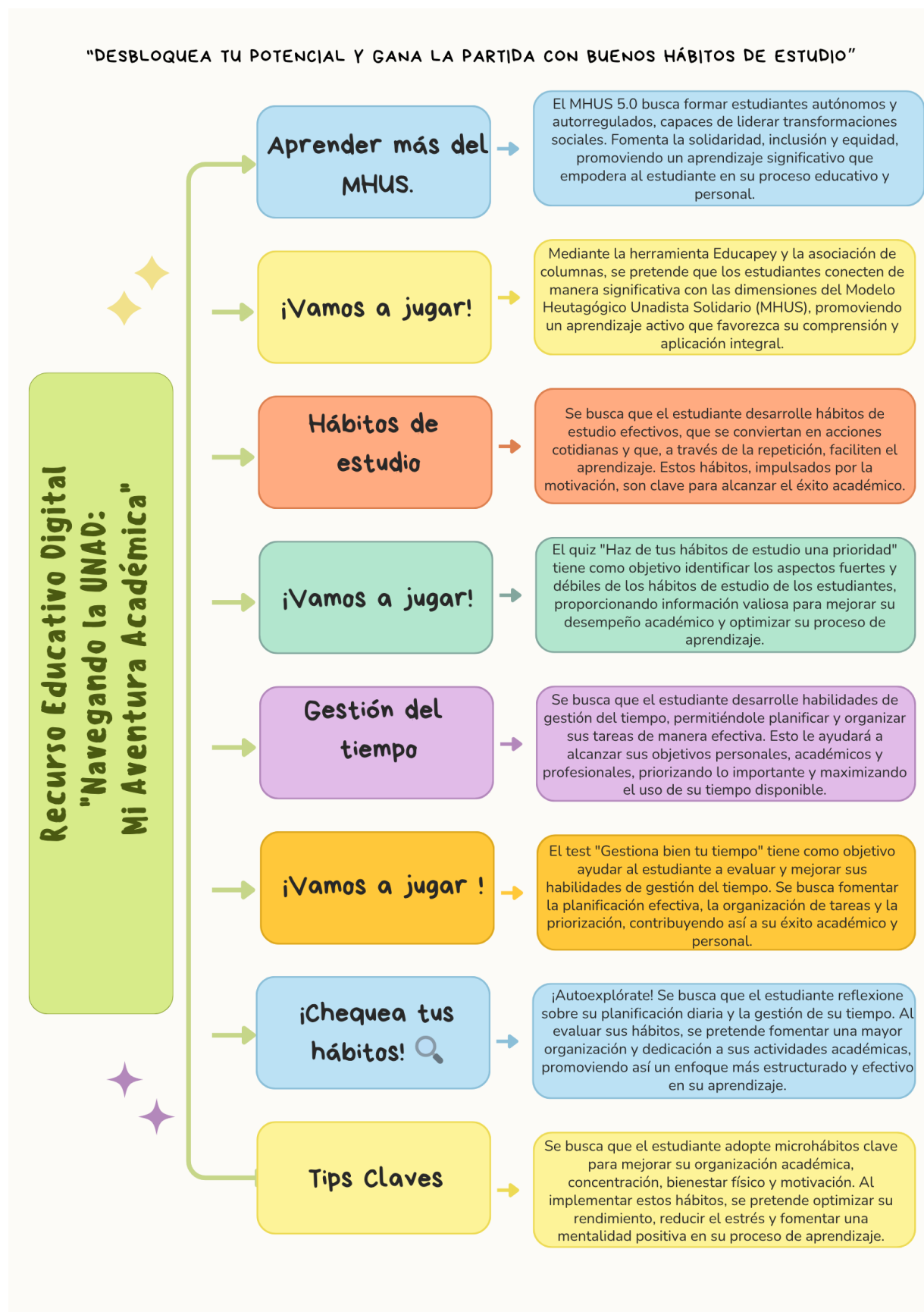
Ahora bien, para la elaboración en línea del Recurso Educativo Digital (RED), se utilizan herramientas como Genially y Educaplay, que permiten crear contenidos interactivos y atractivos. Genially ofrece la posibilidad de diseñar presentaciones visualmente impactantes, integrando elementos multimedia que facilitan la comprensión y el aprendizaje. Por otro lado, Educaplay permite la creación de actividades lúdicas, como juegos y cuestionarios, que fomentan la participación activa de los H-estudiantes. Estas herramientas no solo hacen que el contenido sea dinámico y claro, sino que también promueven un ambiente de aprendizaje más motivador, facilitando la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

Este enfoque estructurado garantiza que el Recurso Educativo Digital (RED) cumpla con los requisitos pedagógicos y técnicos necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes (Otálora, 2023). Se presenta el RED titulado "*Navegando la UNAD: Mi Aventura Académica*", diseñado para ofrecer una experiencia interactiva y enriquecedora. Explorar este recurso a través del siguiente enlace: 🖱️

<https://view.genially.com/689b9e5458f38588ba5398f2/interactive-content-recurso-educativo-digital>

Figura 6

Esquema RED "Navegando la UNAD: Mi Aventura Académica"



Fase de validación del RED

El RED es validado por doce (12) por profesionales en educación con experiencia en el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. El objetivo de esta evaluación es proporcionar retroalimentación sobre el recurso, asegurando que el enfoque gamificado sea adecuado y satisfaga las necesidades de los estudiantes. A través de este proyecto, los maestrantes en Educación buscan contribuir a la mejora continua del proceso de adaptación para los estudiantes de primera matrícula, promoviendo así una integración efectiva y satisfactoria al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. De esta manera, se espera que el RED no solo facilite el aprendizaje, sino que también fomente un entorno educativo más dinámico y accesible para todos los estudiantes.

Para la validación del Recurso Educativo Digital (RED), se emplearon entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron fundamentales para obtener retroalimentación sobre su efectividad y pertinencia. Estas entrevistas se analizaron mediante la construcción de una matriz categorial, que permitió organizar y clasificar las respuestas de los participantes de manera sistemática. Este enfoque facilitó la identificación de patrones y tendencias en las opiniones, asegurando que el RED cumpliera con las expectativas y necesidades de los H-estudiantes. La matriz categorial se convirtió en una herramienta clave para evaluar la calidad del recurso y su impacto en el proceso de adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

Análisis de la entrevista semiestructurada: Las respuestas obtenidas en la entrevista reflejan una percepción general positiva sobre el RED (Recurso Educativo Digital). Los entrevistados coinciden en que la estructura y el flujo de información facilitan el proceso de aprendizaje, presentando los contenidos de forma clara y ordenada. Esto permite a los estudiantes avanzar de manera secuencial, evitando confusiones. Además, se destaca la

intuitividad de la interfaz, lo que contribuye a una experiencia de usuario satisfactoria. Sin embargo, se mencionan algunas dificultades técnicas, como botones de navegación duplicados, que podrían afectar la experiencia de los estudiantes. En general, el RED es considerado un recurso útil que apoya la adaptación de los estudiantes al modelo educativo de la UNAD.

Por otro lado, los entrevistados subrayan la importancia de los hábitos de estudio y la gestión del tiempo que el RED aborda. La mayoría de los participantes considera que el enfoque en estos temas es adecuado y que fomenta la autonomía del estudiante, lo cual es fundamental en la metodología a distancia. Se menciona que, si se implementara a mayor escala, el recurso podría tener un impacto positivo en la retención estudiantil y en la reducción de la deserción durante los primeros periodos académicos. A pesar de la valoración positiva, se sugieren mejoras, como la inclusión de más actividades interactivas y ejemplos prácticos, que mantengan el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje.

La construcción de la matriz de análisis por categorías, presentada en la Tabla 3, se llevó a cabo mediante un enfoque metodológico sistemático que busca garantizar la rigurosidad y la validez de los resultados obtenidos en la investigación. Este proceso comenzó con la recopilación de datos a través de entrevistas semiestructuradas, donde se exploraron las percepciones y experiencias de los profesionales en educación, en relación con el Recurso Educativo Digital (RED). Posteriormente, se realizó un análisis cualitativo de las respuestas, identificando temas recurrentes y relevantes. A partir de esta información, se estructuraron categorías que reflejan los aspectos más significativos del RED, permitiendo así una evaluación detallada de su efectividad y pertinencia en el contexto del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Por ello, a continuación, se presenta una matriz que no solo facilita la organización de la información, sino que también proporciona un marco claro para interpretar los hallazgos de la investigación.

Tabla 3*Matriz de análisis entrevistas consejeros expertos*

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
Diseñar un Recurso Educativo Digital (RED) basado en la gamificación, con el fin de fortalecer el proceso de adaptación al modelo pedagógico Unadista, considerando los hábitos de estudio de los estudiantes de primera	Estructura y Flujo de Información	¿Considera que la estructura y el flujo de información en el RED facilitan el proceso de aprendizaje?	La estructura y el flujo de información en el RED son fundamentales para facilitar el proceso de aprendizaje. Según los comentarios, se destaca que la organización de los contenidos es ordenada, clara y secuencial, lo que permite a los estudiantes comprender cada tema sin confusiones. Esta disposición favorece un avance progresivo en el aprendizaje, ayudando a los estudiantes a seguir un camino lógico y evitando la dispersión. En resumen, la estructura del RED está diseñada para optimizar la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más efectivo y autónomo.
	Interfaz y Usabilidad:	- ¿Qué tan intuitiva y fácil de	La interfaz del RED ha sido considerada en general como intuitiva y fácil de usar por los usuarios. La

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
matrícula de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).		<p>usar le pareció la interfaz del RED?</p> <p>- ¿Experimentó alguna dificultad técnica o de navegación que podría afectar la experiencia de los estudiantes?</p>	<p>navegación es clara y los recursos están bien organizados, lo que facilita el acceso a la información. Sin embargo, algunos usuarios han reportado ciertas dificultades técnicas, como botones de navegación que están duplicados o que no permiten regresar a la diapositiva anterior adecuadamente. También se ha mencionado que algunos botones no son visibles, lo que podría afectar la experiencia de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La interfaz es intuitiva y fácil de navegar. ● La organización de recursos permite un acceso rápido a la información. ● Se reportan problemas con botones duplicados y navegación inadecuada.

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
			<ul style="list-style-type: none"> • Algunos botones no son visibles, lo que puede afectar la usabilidad.
Hábitos de Estudio y Gestión del Tiempo	<p>El RED aborda hábitos de estudio y gestión del tiempo.</p> <p>- ¿Cree que el enfoque y la profundidad de estos temas son adecuados para las necesidades de adaptación de un estudiante que se incorpora al modelo a distancia de la UNAD?</p>	<p>El RED aborda de manera adecuada los hábitos de estudio y la gestión del tiempo, elementos cruciales para los estudiantes que se adaptan al modelo a distancia de la UNAD. La profundidad y el enfoque del contenido proporcionan orientaciones prácticas y claras que permiten a los estudiantes organizar su tiempo y desarrollar disciplina en su aprendizaje autónomo. Este enfoque es fundamental, ya que fortalece la autorregulación y ayuda a los estudiantes a enfrentar los desafíos de la educación a distancia. En resumen, el RED cumple con las necesidades de adaptación de los estudiantes al proporcionar herramientas que facilitan su</p>	

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
			integración en el modelo educativo propuesto.
Diseño Instruccional	Considerando que el estudiante de la UNAD es el centro del proceso formativo, - ¿Esta estrategia es coherente con la autonomía que se busca fomentar?		La estrategia del RED es coherente con la autonomía que se busca fomentar en los estudiantes de la UNAD. Al centrar el diseño instruccional en el estudiante, se promueve que cada individuo gestione su propio aprendizaje, eligiendo su ritmo y tomando decisiones sobre su formación. Esto es fundamental en un modelo educativo a distancia, donde la autorregulación y la capacidad de autoaprendizaje son esenciales. Además, el RED proporciona herramientas y recursos que facilitan esta autonomía, ayudando a los estudiantes a desarrollar competencias necesarias para su éxito académico. En resumen, el diseño instruccional apoya la formación de

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
			estudiantes independientes y responsables.
Impacto en Retención Estudiantil	Si este recurso se implementará a mayor escala, - ¿qué impacto cree que tendría en la retención estudiantil y en la reducción de la deserción en los primeros periodos académicos?	<p data-bbox="906 506 1414 684">La implementación del recurso a mayor escala podría tener un impacto positivo significativo en la retención estudiantil.</p> <p data-bbox="906 726 1414 1780">Al proporcionar a los estudiantes herramientas que les ayuden a adaptarse al modelo educativo de la UNAD, se espera que puedan gestionar mejor su tiempo y desarrollar hábitos de estudio efectivos. Esto reduciría la sensación de desorientación y frustración, factores que a menudo llevan al abandono temprano. Además, al fomentar la autonomía y autorregulación, los estudiantes estarían más preparados para enfrentar los desafíos académicos, lo que podría traducirse en una menor deserción durante los primeros periodos académicos.</p>	

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
Contribución a la adaptación al MHU	¿Qué potencial ve en este recurso para contribuir a la adaptación de los estudiantes al modelo de UNAD?	El recurso RED tiene un alto potencial para facilitar la adaptación de los estudiantes al Modelo Educativo Unadista (MHU). Proporciona orientaciones prácticas y estrategias de estudio que fomentan la autonomía y la autorregulación, elementos clave para el aprendizaje autónomo. Al ofrecer herramientas que ayudan a gestionar el tiempo y desarrollar hábitos de estudio, el RED contribuye a que los estudiantes se sientan más preparados y seguros en su proceso formativo. Esto puede resultar en una mejora significativa en la retención estudiantil y una reducción en la deserción académica.	
Sugerencias de Mejora	Las sugerencias de mejora para el RED destacan la necesidad de optimizar la navegación y la interactividad del recurso. Se propone añadir más actividades interactivas y ejemplos		

Objetivo	Categorías - RED-	Preguntas	Análisis de interpretación
			<p>prácticos que conecten con la realidad de los estudiantes, así como mejorar la validación de botones y la claridad de las instrucciones. También se sugiere la inclusión de un planificador semanal para ayudar en la gestión del tiempo, y la provisión de recursos de apoyo psicosocial para abordar el bienestar emocional de los estudiantes.</p>

Nota. La tabla presenta opiniones sobre el RED, destacando su estructura, interfaz intuitiva, y la importancia de hábitos de estudio para la retención estudiantil y adaptación al modelo educativo de la UNAD.

Análisis de Resultados

Los resultados de la aplicación de los instrumentos de medición fueron analizados en función del enfoque cualitativo y descriptivo planteado en el diseño metodológico. Se identificaron patrones y tendencias en las respuestas, lo que permitió obtener una visión clara sobre los hábitos de estudio y los desafíos que enfrentan al adaptarse al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0.

En el presente análisis, se realizó un examen detallado de la estructura y el flujo de información del Recurso Educativo Digital (RED). Un profesional en educación destacó que *“la estructura y el flujo de información en el RED son fundamentales para facilitar el proceso de aprendizaje”*. Esta observación permite reflexionar sobre cómo estos elementos impactan la comprensión de los H-estudiantes, permitiendo que la información se presente de manera clara y secuencial. La adecuada organización del contenido es crucial para que los H-estudiantes puedan seguir el hilo conductor del aprendizaje sin confusiones, lo que a su vez mejora su capacidad de retención y aplicación de los conocimientos adquiridos.

Además, se resaltó que *“la interfaz del RED es intuitiva y fácil de usar”*, lo que refuerza la importancia de la usabilidad en el diseño del recurso. Con esta respuesta, dada por uno de los profesionales que validó el recurso, permite determinar cómo la accesibilidad del RED puede influir en la experiencia de aprendizaje de los H-estudiantes. Una interfaz amigable no solo facilita la navegación, sino que también fomenta la confianza de los usuarios al interactuar con la plataforma. Al eliminar barreras tecnológicas, se crea un entorno más propicio para el aprendizaje, donde los H-estudiantes pueden concentrarse en el contenido sin distracciones innecesarias.

En relación con los hábitos de estudio, uno de los expertos señaló que *“el RED aborda de manera adecuada los hábitos de estudio y la gestión del tiempo”*, lo que subraya la relevancia de estos temas en el contexto de la adaptación al modelo educativo. Esta afirmación, recalca cómo el RED promueve la autorregulación y la disciplina entre los H-estudiantes, habilidades esenciales para su éxito en un entorno de aprendizaje virtual. Al proporcionar herramientas y estrategias que fomentan la organización del tiempo y el establecimiento de rutinas de estudio, el RED se convierte en un aliado en el proceso formativo de los H-estudiantes.

Asimismo, se otro de los profesionales destacó que *“la estrategia del RED es coherente con la autonomía que se busca fomentar”*, lo que permitió analizar cómo el diseño instruccional apoya el aprendizaje autónomo de los H-estudiantes. Esta alineación con los principios del aprendizaje autónomo es fundamental, ya que empodera a los H-estudiantes para que tomen control de su propio proceso educativo. De igual manera, otro profesional indicó que *“la implementación del recurso a mayor escala podría tener un impacto positivo significativo en la retención estudiantil”*, lo que refuerza la necesidad de validar la efectividad del RED en la práctica educativa. En conclusión, se ha establecido una secuencia metodológica clara que guía desde la recolección de datos hasta la interpretación de los hallazgos, asegurando que cada paso esté fundamentado en la retroalimentación recibida de los profesionales educativos. Esto permite un análisis más completo y riguroso de cómo el RED contribuye al proceso de aprendizaje de los H-estudiantes.

De la misma manera, el análisis proporcionado a través de la entrevista semiestructurada aplicada a los 12 profesionales en educación fue fundamental para que el RED sea una herramienta útil para los H-estudiantes en su proceso de adaptación al Modelo Heutagógico

Unadista Solidario 5.0 y en la generación de hábitos de estudio. El 90% de los profesionales en educación reportaron que la estructura y el flujo de información del RED facilitan el proceso de aprendizaje, permitiendo un avance secuencial y organizado. Sin embargo, algunos expertos señalaron problemas técnicos, como botones de navegación duplicados, que podrían obstaculizar la experiencia de usuario.

Los profesionales en educación identifican que los H-estudiantes presentan una serie de dificultades relacionadas con la falta de interacción social y el uso de plataformas digitales; que la ausencia de un ambiente académico estructurado contribuye a la procrastinación y a la disminución de la motivación. Así mismo los profesionales expertos evidencian la importancia de dar retroalimentación constante a los h-estudiantes, tener interacción con docentes y compañeros es crucial para el éxito académico. Otro hallazgo clave fue la percepción positiva sobre el enfoque del RED en hábitos de estudio y gestión del tiempo, como también que el contenido les proporciona herramientas prácticas para desarrollar disciplina y autorregulación, esenciales en un entorno de aprendizaje virtual.

Por otra parte, se resalta que el contexto social y familiar de los H-estudiantes es un factor determinante en su proceso de adaptación a la educación virtual. La investigación subraya la importancia de diseñar estrategias que consideren estas variables, promoviendo un entorno de aprendizaje inclusivo y solidario. Es esencial que las instituciones educativas reconozcan estas dinámicas y busquen involucrar a las familias en el proceso educativo, proporcionando un soporte adicional que facilite la adaptación y el éxito académico de los H-estudiantes en la modalidad virtual.

El análisis realizado en el proyecto subraya el impacto significativo de la interacción social en el proceso de aprendizaje de los H-estudiantes en la educación virtual. La falta de contacto personal con docentes y compañeros puede limitar el apoyo emocional y académico necesario para una adaptación exitosa al entorno virtual. Este proyecto destaca la importancia de crear espacios virtuales que fomenten la colaboración y la comunicación entre H-estudiantes y docentes como también que la implementación de elementos de gamificación, como recompensas y desafíos puede aumentar la motivación y el compromiso de los H-estudiantes. Esto sugiere que el RED no solo facilita la adaptación al modelo educativo, sino que también promueve un aprendizaje más activo y significativo.

Finalmente, los resultados sugieren que la implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación podría ser una solución efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje. Este recurso no solo debería enfocarse en la adaptación al modelo educativo, sino también en la promoción de nuevos hábitos de estudio que fomenten la autodisciplina y la organización. En conclusión, el análisis de los resultados demuestra que abordar las dificultades de los H-estudiantes y ofrecer herramientas adecuadas e innovadoras que atiendan las necesidades de los H-estudiantes, mejorando su experiencia educativa y contribuyendo a su éxito académico en la modalidad virtual. Se recomienda continuar con la validación y mejora del recurso, incorporando más actividades interactivas y ejemplos prácticos que mantengan el interés y la motivación de los H-estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje.

Discusión de Resultados

La discusión de resultados es un componente clave en la investigación, ya que permite interpretar los hallazgos obtenidos y relacionarlos con la pregunta de investigación y los objetivos planteados. En este proyecto, se ha diseñado un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación para facilitar la adaptación de los H-estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Los resultados obtenidos indican el desarrollo de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación se presenta como una solución innovadora y efectiva para abordar los desafíos que enfrentan los H-estudiantes de primera matrícula en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Este recurso busca no solo facilitar la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, sino también fomentar hábitos de estudio positivos que impactan el rendimiento académico. A través de elementos de gamificación, como recompensas y desafíos, se espera que los H-estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con su proceso de aprendizaje. La implementación de este tipo de recurso educativo es crucial en el contexto actual, donde la educación virtual se ha vuelto predominante y se requieren herramientas que ofrezcan un aprendizaje interactivo y efectivo. Así, el RED no solo contribuye al éxito académico de los H-estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más activo y significativo.

La implementación del Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación ha revelado aspectos significativos sobre la adaptación de los estudiantes de primera matrícula al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. A pesar de los desafíos enfrentados, como la falta de interacción social y habilidades tecnológicas, los expertos han encontrado en el RED una herramienta que facilita su proceso de aprendizaje. Este hallazgo es coherente con la

investigación de Deterding et al. (2011), quienes argumentan que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva. Sin embargo, es fundamental reconocer que algunos profesionales en educación, han reportado dificultades técnicas, lo que sugiere la necesidad de realizar mejoras continuas en la usabilidad del RED.

Además, el enfoque en la promoción de hábitos de estudio y gestión del tiempo ha sido bien recibido, corroborando la afirmación de Zimmerman (2002) sobre la importancia de la autorregulación en el aprendizaje. A pesar de estos avances, la falta de interacción social sigue siendo un obstáculo significativo, lo que indica que futuras versiones del RED deben integrar componentes que fomenten la colaboración y el apoyo entre pares, tal como sugiere Garrison y Vaughan (2008) en su modelo de comunidad de aprendizaje. Los resultados subrayan que el RED no solo facilita la adaptación al modelo educativo. Al comparar estos resultados con investigaciones previas, se observa que la gamificación ha sido efectiva en diversos contextos educativos. Por ejemplo, estudios de Arzuaga et al. (2024) sugieren que la gamificación mejora la retención de información y el interés por el aprendizaje. Esto respalda la idea de que integrar elementos lúdicos en el proceso educativo puede ser una estrategia efectiva para abordar los desafíos que enfrentan los estudiantes en la educación virtual.

Sin embargo, también es importante considerar las limitaciones que algunos estudiantes presentan en su adaptación. La falta de habilidades tecnológicas y de autodisciplina, como se menciona en los estudios de Silva-Vera et al. (2023), puede obstaculizar la efectividad de la gamificación. Estos factores deben ser considerados al evaluar los resultados, ya que pueden influir en la capacidad de los estudiantes para beneficiarse plenamente del RED diseñado.

Es así que, la interacción social y la comunicación con los docentes son factores que también emergen como críticos en la adaptación al entorno virtual. Según Herrera-Robaina et al. (2021), la falta de comunicación efectiva limita el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, el RED debe incluir componentes que promuevan la interacción, como foros de discusión o sesiones en vivo, para mejorar la experiencia de los estudiantes.

Además, los resultados muestran que los hábitos de estudio son cruciales para el éxito académico en el entorno virtual. Salinas et al. (2022) enfatizan que los hábitos de estudio inadecuados pueden llevar a un bajo rendimiento académico. En este sentido, el RED no solo busca facilitar la adaptación al modelo educativo, sino también fomentar la creación de hábitos de estudio estructurados que puedan ser sostenibles a lo largo del tiempo. La falta de interacción social sigue siendo un obstáculo significativo para muchos estudiantes. La ausencia de contacto personal con docentes y compañeros puede limitar el apoyo emocional y académico necesario para una adaptación exitosa al entorno virtual. Por lo tanto, es fundamental que futuras interacciones del RED incluyan componentes que fomenten la interacción, como foros de discusión o actividades colaborativa

Conclusiones

La investigación ha demostrado que el diseño de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación es esencial para fortalecer los hábitos de estudio de los H-estudiantes de primera matrícula en la UNAD, alineándose con los principios del Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Este recurso no solo facilita la adaptación de los estudiantes a un entorno virtual, sino que también promueve un aprendizaje activo y significativo. Al integrar elementos de gamificación, como recompensas y desafíos, se busca aumentar la motivación y el compromiso de los H-estudiantes, aspectos que son cruciales para su éxito académico en un contexto educativo en constante evolución.

El RED ha sido diseñado específicamente para proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, lo que resulta fundamental para la adaptación de los H-estudiantes al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. La implementación de elementos de gamificación permite a los estudiantes sentirse más involucrados en su proceso educativo, lo que se traduce en una mayor motivación y participación. Además, el recurso aborda aspectos críticos como la gestión del tiempo y la autodisciplina, que son esenciales para el éxito académico en la educación virtual. Así, el RED no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo de competencias necesarias para la integración efectiva en el sistema educativo.

El análisis de los fundamentos teóricos y documentales ha revelado la importancia de los hábitos de estudio y la gestión del tiempo en el proceso de adaptación de los H-estudiantes al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Se ha evidenciado que estos factores son cruciales para el éxito académico, especialmente en un entorno virtual donde la autodisciplina y la

autorregulación son esenciales. La revisión de la literatura y los documentos institucionales ha permitido identificar las estrategias que los H-estudiantes deben adoptar para mejorar su rendimiento. Este análisis ha sido fundamental para el diseño del RED, asegurando que se aborden las necesidades específicas de los H-estudiantes en su transición hacia la educación a distancia. En consecuencia, el RED no solo se alinea con los principios del modelo educativo, sino que también proporciona herramientas prácticas que facilitan la adaptación y el desarrollo de hábitos de estudio efectivos.

La validación del Recurso Educativo Digital (RED) a través de la retroalimentación de profesionales en educación ha sido un proceso crucial para asegurar su efectividad y pertinencia. Los expertos han proporcionado aportes valiosos que han permitido ajustar y mejorar el diseño del RED, garantizando que cumpla con las expectativas y necesidades de los h-estudiantes de primera matrícula. La retroalimentación ha confirmado que el enfoque gamificado del RED es adecuado para fomentar la motivación y el compromiso de los H-estudiantes, así como para abordar los hábitos de estudio y la gestión del tiempo. Además, se han identificado áreas de mejora, como la usabilidad y la interactividad del recurso, lo que permitirá optimizar la experiencia de aprendizaje. En resumen, este proceso de validación ha sido fundamental para asegurar que el RED no solo facilite la adaptación al modelo educativo, sino que también contribuya al desarrollo integral de los H-estudiantes en su trayectoria académica.

Alcances y limitaciones

Dentro de los alcances de la investigación se puede mencionar que permitió la creación de un Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación, diseñado específicamente para fortalecer los hábitos de estudio de los H-estudiantes de primera matrícula de la UNAD. Este recurso interactivo busca facilitar la adaptación al entorno virtual, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivador. Al abordar los desafíos que enfrentan los H-estudiantes en la educación virtual, la investigación ofrece estrategias que pueden ser aplicadas en otras instituciones educativas. Esto tiene el potencial de mejorar la calidad de la educación a distancia, promoviendo metodologías innovadoras que fomenten la participación activa de los H-estudiantes. Así mismo la retroalimentación de profesionales en educación durante la validación del RED proporciona un marco sólido para realizar ajustes y mejoras. Esto asegura que el recurso sea relevante y alineado con las necesidades de los H-estudiantes, optimizando su experiencia de aprendizaje.

La investigación también presentó limitaciones, en primera medida el tiempo fue corto, lo que limitó la profundidad de la validación y la implementación del RED. Este tiempo limitado puede haber afectado la capacidad para realizar un análisis exhaustivo y recoger una retroalimentación más amplia de los usuarios. En segundo lugar, la investigación se centra en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), lo que puede restringir la aplicabilidad de los resultados a otras instituciones con diferentes modelos educativos. Las particularidades de la UNAD pueden no ser replicables en otras universidades.

Recomendaciones

Es esencial que los H-estudiantes de primera matrícula en la UNAD se familiaricen con el uso de Recursos Educativos Digitales (RED) desde el inicio de su formación. La implementación de plataformas interactivas y herramientas digitales puede facilitar la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0. Estos recursos deben ser accesibles y ofrecer tutoriales que guíen a los H-estudiantes en su uso. Además, es crucial que los docentes integren estas herramientas en sus estrategias pedagógicas, promoviendo así un aprendizaje más activo y participativo. Al utilizar RED, los H-estudiantes pueden mejorar sus hábitos de estudio, desarrollar habilidades tecnológicas y aumentar su motivación, lo que contribuye a un mejor rendimiento académico.

La interacción social es un componente clave para el éxito académico en entornos virtuales. Por lo tanto, es fundamental que la UNAD implemente estrategias que fomenten la interacción entre H-estudiantes y docentes. Esto puede lograrse a través de foros de discusión, grupos de estudio virtuales y actividades colaborativas en línea. Estas iniciativas no solo ayudarán a los H-estudiantes a sentirse más conectados con sus compañeros, sino que también facilitarán el intercambio de ideas y el apoyo mutuo. La creación de una comunidad académica sólida puede reducir la sensación de aislamiento que a menudo experimentan los H-estudiantes en la educación virtual, mejorando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Es crucial que se ofrezcan talleres y recursos sobre hábitos de estudio efectivos para ayudar a los H-estudiantes a gestionar su tiempo y mejorar su rendimiento académico. Estos talleres pueden incluir técnicas de planificación, estrategias para evitar la procrastinación y métodos de estudio que se adapten a la modalidad virtual. La capacitación debe ser práctica y

accesible, proporcionando a los H-estudiantes herramientas concretas que puedan implementar en su día a día. Además, se debe considerar el acompañamiento continuo por parte de tutores o mentores que puedan guiar a los H-estudiantes en el desarrollo de estos hábitos. Al fortalecer la gestión del tiempo y la autodisciplina, se espera que los H-estudiantes se sientan más seguros y competentes en su proceso de aprendizaje.

Se recomienda implementar el Recurso Educativo Digital (RED) basado en gamificación en los Centros de Información y Participación Académica (CIPAS) y durante las jornadas de inducción a la metodología Unadista. Esta integración permitirá que los nuevos H-estudiantes se familiaricen de manera efectiva con el entorno virtual de aprendizaje desde el inicio de su trayectoria académica. Al utilizar el RED en estos espacios, se puede facilitar la adaptación al Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0, proporcionando a los H-estudiantes herramientas interactivas que fomenten la motivación y el compromiso. Además, el uso del RED en las jornadas de inducción permitirá a los H-estudiantes desarrollar hábitos de estudio efectivos y gestionar su tiempo de manera adecuada, aspectos cruciales para su éxito académico en la modalidad a distancia. Esta estrategia no solo mejorará la experiencia de aprendizaje de los H-estudiantes, sino que también contribuirá a una integración más fluida en la comunidad educativa de la UNAD.

Referencias Bibliográficas

- Abadía García, C., Ángel Osorio, J., & Rodríguez, E. G. (2023). *Lineamientos para la gestión de la vida académica y la vida universitaria en ruta de perfeccionamiento hacia la UNAD 5.0*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
<https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-la-guajira/etica-y-responsabilidad-social/documento-vida-academica-y-vida-universitaria-version-junio-21-de-2023/77653004>
- Abril Joya, A. M., & Fonseca Salazar, M. (2019). *Caracterización de los Hábitos de Estudio utilizados por los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU*. [tesis de especialización, 39 Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. file:///D:/DATOS/DWL/ana.abril.pdf
- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S. & Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Arce Benítez, Y. A., Garduño Espinoza, Y. K., & Márquez Gómez, J. O. (2025). Los hábitos de estudio y su influencia en el emprendimiento en estudiantes de Educación Superior en México, 2024. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 15(30). <https://doi.org/10.23913/ride.v15i30.2411>
- Arguelles, D., Chica, F., & Guzmán, M.- del-S. (2023). Factores que dificultan el proceso de adaptación de los estudiantes a la modalidad virtual. Estudio en tres instituciones de educación superior en Colombia. *Revista iberoamericana de educación superior*, 14(39), 100-115. <https://doi.org/10.22201/iissue.20072872e.2023.39.1531>

- Arzuaga, I. P., Liñán, M. & Vides, A. P. (2024). *Diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación para el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes del curso Cátedra Unadista*. [Proyecto de investigación]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64325>
- Botina Moreano, J. J. (2021). Malos hábitos adoptados por los estudiantes durante las clases virtuales. *Revista Informatica, educación y pedagogía (11)* <https://doi.org/10.22267/runin>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. de los A., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Revista de Ciencias de la Educación, (7)* 1. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/html>
- Congreso de Colombia. (1997). Ley 396 de 1997, *por la cual se transforma la Unidad Universitaria del Sur de Bogotá, en Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD-y se dictan otras disposiciones*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=68454>
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2)*, 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Departamento Administrativo de la Función Pública. (1992). *Ley 30 de 1992: Por la cual se organiza el servicio público de la educación superior*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=253>

Departamento Administrativo de la Función Pública. (2006). *Decreto 2770 de 2006 por el cual se transforma en ente autónomo a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, y se dictan otras disposiciones.*

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=68440>

Díaz Gaspar, P., Carmona García, M., & Reyes Félix, M. (2024). Hábitos de estudio y motivación en estudiantes de licenciatura en una universidad pública. *Revista de Ciencias Sociales*, 8(3), 5534-5542. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11756

Dorado Martínez, C., & Chamosa Sandoval, M. E. (2019). Gamificación como estrategia pedagógica para los estudiantes de Medicina nativos digitales. *Investigación en educación médica*, 8(32), 61-68.

<https://doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2019.32.18147>

Eras Agila, R. de J., Lalangui Balcázar, M. I. y Jaramillo Paredes, M. F. (2023).

Dificultades en Entornos Virtuales: *Caso estudiantes Educación Superior UTMACH. RELAPAE*, (18), 150-164. file:///D:/DATOS/DWL/1419-Texto%20del%20art%C3%ADculo-5051-2-10-20230808.pdf

García García, Z. (2019). Hábitos de estudio y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 8(10), 75-88. file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-HabitosDeEstudioYRendimientoAcademico-7528325.pdf

González-Castro, Y., Manzano-Durán, O., & Torres-Zamudio, M. (2017). Riesgos de deserción en las universidades virtuales de Colombia, frente a las estrategias de retención. *Revista Libre Empresa*, 14(2), 177-197. file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-RiesgosDeDesercionEnLasUniversidadesVirtualesDeCol-6586773.pdf

- Guayara Morales, D. M. (2024). *La gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD*. [Tesis Maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/60064/1/diana.guayara.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Herrera-Robaina, Y., Álvarez-Pérez, Y., Ribalta-García, E., Ríos-Medina, J., & Pérez-Castellá, Y. (2021). Hábitos de estudio y educación a distancia en estudiantes de ciencias médicas en tiempos de COVID-19. *Revista Electrónica Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta*, 46(5), e2866. Recuperado de <https://revzoilomarinaldo.sld.cu/index.php/zmv/article/view/2866>
- Ibarra Quiroz, H. A., & Cobeña Macías, T. E. (2024). *La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica*. *Revista Sinapsis*, 25(2). <https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>
- Leal Afanador, J. A. (2020). *Modelos pedagógicos en la educación virtual y aseguramiento en la calidad del aprendizaje*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).blob:<https://pdf-summarizer-app-2e8ds.ondigitalocean.app/1b289aab-fd02-44d9-86c0-c427d2fb9e3c>
- Leal Afanador, J. A. (2021). *Educación, virtualidad e innovación: Estudio de caso para la consolidación de un modelo de liderazgo en la educación incluyente y de calidad*.

- Sello Editorial UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/42869>
- Moreno Nuñuvero, E. C. (2023). *Gamificación digital y la motivación académica en los estudiantes de la I.E. Julio Cesar Escobar de San Juan de Miraflores* (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ab41ebc9-8032-4e9b-98b8-e5d68fa43892/content>
- Moreta-López, K., Fiallos-Núñez, L., Araujo-Guerrero, I., Purcachi-Aguaguña, L., & Núñez-Naranjo, A. (2025). El uso de la gamificación como estrategia de motivación en entornos virtuales. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 155-170. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2980>
- Nova Ávila, A. L. (2023). *Recurso educativo digital basado en gamificación para el aprendizaje de la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas en los estudiantes de grado quinto* [Tesis Maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/58129/1/alnovaa.pdf>
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Mejía-Delgado, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas tecnológicas para mejorar la motivación y el aprendizaje. *Digital Publisher CEIT*, 10(1-2), 36-50. <file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-GamificacionEnElAula-9988541.pdf>
- Otálora Fonseca, M. C. (2023). *Modelo estructural de diseño de recursos educativos digitales gamificados para fortalecer la producción oral en inglés del programa nacional de inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD* (Tesis

de Maestría). Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/57793/gafajardop.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pallo-Pilalumbo, S., Mayorga-Ases, M., Hernández-Del Salto, S., & Melo-Fiallos, D.,

(2023). Hábitos de estudio y el desempeño académico de estudiantes. *Digital*

Publisher CEIT, 9(1-1), 187 - 198, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271>

Pontificia Universidad Católica del Perú. (2022). *La investigación descriptiva con enfoque*

cualitativo en educación. [https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-](https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf)

[content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf](https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf)

Romero Castro, M. I., Suarez Segovia, D. L., Calo Gómez, J. A., & Palma Chávez, D. J.

(2022). Educación virtual y el desempeño académico en la Universidad Estatal del

Sur de Manabí. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria*, (4) 3, 184-202.

[file:///D:/DATOS/DWL/17_Desempe%C3%B1o-](file:///D:/DATOS/DWL/17_Desempe%C3%B1o-Academico_Virtual_Vol4_No3_2022_V3.pdf)

[Academico_Virtual_Vol4_No3_2022_V3.pdf](file:///D:/DATOS/DWL/17_Desempe%C3%B1o-Academico_Virtual_Vol4_No3_2022_V3.pdf)

Salinas Padilla, H. A., Díaz Perera, J. J., Alvarez Amezcu, C. D., & Saucedo Fernández,

M. (2022). Hábitos de estudio, motivación y estrés estudiantil en ambientes virtuales

de aprendizaje. *Revista Redipe*, 11(1), 392-409. [file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-](file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-HabitosDeEstudioMotivacionYEstresEstudiantilEnAmbi-9999598.pdf)

[HabitosDeEstudioMotivacionYEstresEstudiantilEnAmbi-9999598.pdf](file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-HabitosDeEstudioMotivacionYEstresEstudiantilEnAmbi-9999598.pdf)

Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid.

(2020). *Gamificación en el aula*. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en:

<https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia->

Gamificaci%C3%B3n.pdf

Silva-Vera, F., Esteves-Fajardo, Z. I., & Melgar-Ojeda, K. A. (2023). Formación Integral del Estudiante: Análisis comparativo en modalidad presencial y virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(1), 172–191.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2779>

Universidad del Rosario, (2023, 28 de noviembre). *Nuevos horizontes: La educación virtual en Colombia y su impacto en el presente*. [página web].

<https://urosario.edu.co/periodico-nova-et-vetera/nuestra-u/nuevos-horizontes-la-educacion-virtual-en-colombia-y-su-impacto-en-el-presente>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2017). *Convenciones Nodo Zonal CEAD, Mapa centros UNAD 2017*.

https://directorio.unad.edu.co/images/mapa/Mapa_centros_UNAD_2017.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2018). *Acuerdo 014 del 23 de julio de 2018, por el cual se modifica el Estatuto General de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)*. <https://sgeneral.unad.edu.co/component/content/article/2143-acuerdo-014-del-23-de-julio-de-2018?catid=536&Itemid=101>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2019). *Acuerdo 039 del 3 de diciembre de 2019, por el cual se modifica el Estatuto Organizacional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)*.

de https://informacion.unad.edu.co/images/transparencia/COSU_ACUE_039_201903_12_V_02.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2021). *La presencia de la UNAD en el*

departamento de Boyacá. <https://www.unad.edu.co/especial-multimedia-40/historias-zcboy.html>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2023). *Acerca de la UNAD*. <https://informacion.unad.edu.co/>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2024). Acuerdo N° 007 del 14 de mayo de 2024. *Por el cual se adoptan disposiciones para responder a la evolución del modelo pedagógico unadista*. Consejo Académico Universitario – secretaria general. https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoAcademico/acuerdos/2024/COAC_ACUE_007_14052024.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2024). *Acuerdo N° 007 del 14 de mayo de 2024, por el cual se adoptan disposiciones para responder a la evolución del modelo pedagógico Unadista*. https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoAcademico/acuerdos/2024/COAC_ACUE_007_14052024.pdf

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2025). *Acuerdo N° 028 del 30 de julio de 2025, por el cual se adopta la política diferencial formativa en el marco de la evolución del Modelo Pedagógico Unadista hacia el Modelo Heutagógico Unadista Solidario 5.0*. https://sgeneral.unad.edu.co/images/documentos/consejoSuperior/acuerdos/2025/ACUE_COSU_028_30072025.pdf

Vargas-Campos, Kanebo, Danielli-Rocca, Juan José, Parillo-Sosa, Efraín, & Reeves-Huapaya, Enma Sofía. (2024). *La educación virtual universitaria postpandemia: Una*

revisión sistemática. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(1), 62-76. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i1.3553>

Velásquez Lecca, S. M. (2023). Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 23(2), 395-418.

file:///D:/DATOS/DWL/Dialnet-

GamificacionParaLaEnsenanzaEnEntornosVirtualesDeAp-9265267.pdf

Vélez White, C. M., Burgos Mantilla, G., Angulo, M. V., & Guzmán Ruiz, C.

(2009). *Deserción estudiantil en la educación superior colombiana: Metodología de seguimiento, diagnóstico y elementos para su prevención*. Ministerio de Educación Nacional.

Apéndice

Apéndice A

Formato de validación por expertos

Sogamoso, Agosto de 2025

Formato Valoración de Expertos

Este instrumento cuenta con siete ítems de preguntas semiestructuradas que funcionan como guía y punto de conexión entre entrevistadores e informantes. Su propósito es recopilar la información necesaria para reconocer la percepción real frente al Recurso Educativo Digital creado y verificar si este cumple con los objetivos planteados en el proyecto.

El instrumento fue validado mediante juicio de expertos por dos profesionales con amplia experiencia académica y laboral en el sector educativo, especialmente en la modalidad abierta y a distancia. Ellos evaluaron la pertinencia y eficacia de la herramienta para garantizar la recolección de información relevante. Su participación resultó esencial para asegurar que el instrumento se ajustara a los objetivos de la investigación.

El proceso de validación se desarrolló en varias etapas. En primer lugar, se identificaron y seleccionaron expertos con conocimientos sólidos en la temática del estudio. Posteriormente, se diseñó un protocolo de evaluación que establecía criterios específicos relacionados con: estructura y flujo de información, interfaz y usabilidad, hábitos de estudio y gestión del tiempo, diseño instruccional, impacto en la retención estudiantil, contribución a la adaptación al MHUS 5.0 y sugerencias de mejora.

A continuación, se presenta una breve descripción de los profesionales a cargo de la validación del instrumento:

- **ALBA MARIA MONDRAGON SANCHEZ:** Docente investigadora del Semillero de Investigación en Innovación para el desarrollo Sostenible y la Competitividad –SIIDESCO, el cual hace parte del Semillero Ideas en Acción del CEAD Sogamoso, Magíster en Educación, Especialista en Educación Superior a Distancia y en Gestión Pública, profesional en Administración de Empresas, actualmente se desempeña como Líder Zonal de Consejería Académica en la ZCBOY. Cuenta con amplia trayectoria en el sector educación, con ocho años de experiencia en educación superior a distancia en la UNAD. Inició su labor en la institución como docente hora Cátedra de la Escuela de Ciencias Administrativas contables, Económicas y de Negocios ECACEN en el año 2012, en el año 2017 ingresa a la

Garagoa y como docente del escenario de formación Cátedra Unadista, consolidando un camino profesional destacado y con excelencia lo cual la ha llevado a su actual rol de liderazgo.

- **YURI MARCELA NIÑO BECERRA:** Docente investigadora e integrante del semillero INNOVARE. Licenciada en Matemáticas y Estadística. Especialista en Educación Superior a Distancia y Magíster en Educación. Cuenta con amplia experiencia en el sector educativo: inicialmente en instituciones de educación básica y media durante 8 años y, posteriormente, durante 9 años en educación a distancia y virtual en la UNAD. Ha trabajado en el Sistema Nacional de Educación Permanente (SINEP) y en la Vicerrectoría de Servicios a Aspirantes, Estudiantes y Egresados como consejera académica en el CEAD Duitama. También se ha desempeñado como docente de la Cátedra Unadista y actualmente es directora de la Cátedra Unadista en la Zona Centro Boyacá.

Cada experto recibió el instrumento junto con el protocolo de evaluación, una descripción detallada de los objetivos de la investigación y el propósito de la herramienta. Tras realizar una revisión individual, evaluaron cada ítem según los criterios establecidos y aportaron observaciones cualitativas con sugerencias de mejora, como ajustes en la formulación de las preguntas, identificación de posibles redundancias e incorporación de aspectos relevantes.

Las observaciones recopiladas fueron analizadas de manera sistemática para identificar coincidencias y priorizar las modificaciones necesarias. Se realizaron ajustes en el lenguaje, la estructura y el enfoque de las preguntas, asegurando siempre la alineación con los objetivos del estudio. Finalmente, se efectuó una revisión integral del instrumento ajustado, con el propósito de confirmar que cumpliera con los estándares de calidad y rigor requeridos.

En constancia de lo anterior, firman quienes participaron en la validación del

instrumento:



Alba María Mondragón Sánchez

Magíster en Educación – Investigadora Junior

Alba María Mondragón Sánchez

Magíster en Educación – Investigadora Junior



Yuri Marcela Niño Becerra

Magíster en Educación – Docente Investigadora



Investigador Responsable del Proyecto
Estudiante de Maestría en Educación.

Apéndice B

Entrevista realizada a consejeros expertos de la ZCBOY

Pregunt	Estructu	Interfaz y	Hábitos de	Diseño	Impacto en	Contribuci	Sugerencias
a	ra y	Usabilida	Estudio y	Instrucci	Retención	ón a la	de Mejora:
<u>Conseje</u>	Flujo de	d: ¿Qué	Gestión del	onal:	Estudiantil:	adaptación	Si tuviera la
ro	Informa	tan	Tiempo: El	Consider	Si este	al MHU:	oportunidad
	ción:	intuitiva y	RED	ando que	recurso se	¿Qué	de sugerir
	¿Consid	fácil de	aborda	el	implementa	potencial	una mejora
	era que	usar le	hábitos de	estudiant	rá a mayor	ve en este	al RED,
	la	pareció la	estudio y	e de la	escala, ¿qué	recurso	¿cuál sería?
	estructur	interfaz	gestión del	UNAD	impacto	para	
	a y el	del RED?	tiempo.	es el	cree que	contribuir	
	flujo de	¿Experim	¿Cree que	centro	tendría en la	a la	
	informa	entó	el enfoque	del	retención	adaptación	
	ción en	alguna	y la	proceso	estudiantil y	de los	
	el RED	dificultad	profundida	formativo	en la	estudiantes	
	facilitan	técnica o	d de estos	, ¿Esta	reducción	al modelo	
	el	de	temas son	estrategia	de la	de UNAD?	
	proceso	navegació	adecuados	es	deserción		
	de	n que	para las	coherente	en los		
	aprendiz	podría	necesidades	con la	primeros		
	aje?	afectar la		autonomí	periodos?		

adaptación anterior si
al modelo. no a otra.
En los Tips
Clave en
recursos de
apoyo
debería
estar en otra
ventana y
no usar los
mismo que
está en el
recurso
porque se
pierde
sentido de
la
navegación.

Doctora	Sí,	La	Sí,	Sí,	Considero	Considero	Una posible
do	consider	interfaz	considero	considero	que si este	que este	mejora para
	o que la	del RED	que el	que esta	recurso se	recurso	el RED
	estructur	me	enfoque y	estrategia	implementa	tiene un	sería incluir

a y el pareció la es ra a mayor alto más
 flujo de bastante profundida coherente escala potencial actividades
 informa intuitiva y d de los con la tendría un para interactivas
 ción en fácil de temas sobre autonomí impacto contribuir y ejemplos
 el RED usar, ya hábitos de a que se positivo en a la prácticos,
 facilitan que la estudio y busca la retención adaptación que
 el navegació gestión del fomentar, estudiantil, de los permitan
 proceso n es clara tiempo son porque el porque estudiantes aplicar los
 de y los adecuados, diseño brindaría a al modelo conceptos
 aprendiz recursos porque instruccio los de la de manera
 aje, están bien brindan nal del estudiantes UNAD, dinámica y
 porque organizad orientacion RED está herramienta porque les mantener el
 presenta os. es claras y centrado s para brinda interés de
 n los prácticas en el adaptarse orientacion los
 contenid que estudiant mejor al es estudiantes
 os de facilitan la e, modelo a prácticas, durante
 forma adaptación promovie distancia, estrategias todo el
 ordenad de los ndo que fortalecer de estudio proceso de
 a, clara estudiantes gestione sus hábitos y aprendizaje.
 y al modelo a su propio de estudio y herramient
 secuenci distancia de aprendiza gestionar su as de
 al, lo la UNAD, je, tome tiempo de autorregula

que permite comprender mejor cada tema y avanzar paso a paso sin confusiones.

ayudándole a organizar mejor su tiempo y a desarrollar disciplina en su proceso de aprendizaje autónomo.

decisiones sobre su ritmo de estudio y desarrollo de competencias para el trabajo autónomo, fundamentales en el modelo a distancia de la UNAD.

forma eficaz, lo que podría reducir significativamente la deserción en los primeros periodos académicos.

ción que facilitan el aprendizaje autónomo, elemento clave del Modelo Educativo Unadista (MHU).

Magister	Si, fortalece los hábitos de	Es fácil de navegar y se logra la comprensión de la	Si son procesos básicos para que un estudiante	En el modelo heutagógico de la UNAD,	Si un estudiante desarrolla la autonomía y la	Fortalece los hábitos de estudio y logra que el	Es un recurso completo, se puede considerar
----------	------------------------------	---	--	--------------------------------------	---	---	---

estudio intención logre la se autorregulac estudiante una
 que son formativa adaptación considera ión reflexione evaluación
 las bases del a la fundame cognitiva, sobre sus inicial para
 para recurso. metodologí ntal la puede tener propios que una vez
 lograr a, porque autonomí éxito en su hábitos y se revise y
 un buen fortalecen a del proceso como realice un
 proceso la estudiant educativo y puede proceso
 de autorregula e y es el permanecer generar metacogniti
 aprendiz ción. centro hasta la mejores vo pueda
 aje. del graduación. procesos generar un
 aprendiza para mayor
 je, de aprender y aprendizaje.
 esta ser más
 manera autónomo
 un para la
 estudiant gestión del
 e conocimie
 autónom nto.
 o logra
 mejores
 procesos
 académic

os y un
aprendiza
je
significat
ivo.

Magiste	Es una	El recurso	No sé si es	Si, se	Ayuda a los	Aporta en	Falta
r	apuesta	es fácil de	posible que	impulsa	estudiantes	la	colocar los
	muy	usar,	hagan un	que el	a tener una	autonomía	créditos y
	interesa	siento que	ejercicio de	estudiant	inmersión	que es el	referentes
	nte de	es	estudio de	e sea	innovadora	modelo a	Bibliográfic
	acogida	adecuado	caso, por	autónom	y no	seguir de la	os, no se si
	para el	para una	ejemplo,	o dentro	tradicional	universida	de acuerdo
	estudian	buena	donde se	del	de lo que es	d para que	a la
	te para	interacció	muestre un	recurso	la	así tenga	estructura
	la	n, en	caso de un		universidad	un	van.
	universi	cuanto a	estudiante		y como	aprendizaje	
	dad,	navegació	que no		debe dar su	más	
	teniendo	n	tiene		inicio de	significativ	
	en	recomiend	manejo de		autorregulac	o	
	cuenta	o que se	tiempo y		ión		
	que la	haga	que				
	població	ajustes	opciones				

n es para que puede tener
 diversa. el al tener una
 estudiante autorregula
 no ción.
 navegue
 sobre
 cualquier
 ítem, que
 tenga un
 orden de
 secuencia.

Profesi	La	La	Los	La	Si este	Fortalece	Recomenda
onal	manera	interfaz	contenidos	estrategia	recurso se	la	ría
	en que	del RED	ofrecen	está	implementa	confianza	incorporar
	está	me	pautas	orientada	rá a mayor	y	más
	dispuest	pareció en	claras y	a que	escala,	promueve	recursos
	a la	general	prácticas	cada	considero	la	interactivos
	informa	intuitiva y	que ayudan	persona	que tendría	autogestión	y ejemplos
	ción	fácil de	a organizar	asuma un	un impacto	, aspectos	prácticos
	guía al	usar, ya	la vida	rol activo	positivo en	esenciales	que
	estudian	que los	académica,	en su	la retención	para el	conecten
	te en un	menús y	especialme	proceso	estudiantil y	éxito	con las

recorridos recursos para formativos en la académicos realidades
 o están quienes, reducción en la diversas de
 progresivos organizados enfrentan el ofreciendo de la UNAD. los
 vo, os de reto de ole deserción agregar, al estudiantes,
 evitando forma combinar recursos en los estar especialme
 la clara y estudio, claros, primeros diseñado nte de
 dispersión y permiten trabajo y rutas de periodos con un quienes
 ón y acceder responsabil navegación académicos; enfoque provienen
 ofrecen rápidamente idades ón esta centrado de
 do un te a la personales. organizadas orientación en el contextos
 orden información as y inicial estudiante, rurales o
 lógico ón actividad disminuye se con
 para necesaria. es que lo la sensación convierte limitaciones
 avanzar motivan de en un tecnológica
 en su a tomar desorientación apoyo s.
 formación decisiones ón o inicial que
 ón. s frustración puede
 respuesta que suele marcar la
 bles llevar al diferencia
 frente a abandono entre
 su temprano. sentirse
 perdido o

aprendiza
je.
empezar a
construir
una
experiencia
formativa
con mayor
seguridad
y sentido
de
pertenencia

Especia	Si es	Muy	Es	De	Es	Mucha,	En la
lista	una	fluida y	adecuada la	acuerdo,	importante	son	autoevaluac
	herrami	las	informació	la	sensibilizar	recursos	ión de
	enta	secuencia	n plasmada	herramie	al	interactivo	hábitos en
	interacti	s son muy	en el	nta	estudiante	s que	una
	va que	prácticas,	recurso,	permite	antes de	motivan al	pregunta se
	permite	sugeriría	especialme	al	brindar el	estudiante	repite la
	al	un	nte por la	estudiant	recurso de	a	respuesta
	participa	reconocim	modalidad	e	manera que	permanece	dos veces;
	nte	iento al	de la	reconocer	genere	r	adicional,
	desarroll	llegar al	universidad	el MHUS	mayor		sugeriría

ar la	final de la	y así	aprehensión	una
ruta	ruta, un	mismo	de lo allí	recomendac
propuest	mensaje	fortalecer	expuesto	ión de cuál
a	de	habilidad		sería la
	felicitación	es como		respuesta
	n por	la gestión		ideal y
	ejemplo	del		porque, ya
		tiempo,		que como
		planeación		es una
		n y		autoexplora
		hábitos		ción, el
		de		estudiante
		estudio		no tendrá la
		indispens		respuesta
		ables en		acorde
		el		según su
		estudiant		dinámica de
		e		vida; en el
		Unadista		juego
				educaplay
				están los e-
				y los h- , no

me queda
claro si
dejarán solo
los h de
acuerdo al
MHUS.

Especia	Sí	Fácil su	Si son	Es	Tendrá un	Su diseño	Implementa
lista	facilitan	uso	adecuados	coherente	impacto	se ve	rlo en las
	el	porque	para las	ya que	positivo en	enfocado	Inducciones
	aprendiz	todos los	necesidades	todas las	la retención	en el	y
	aje ya	recursos	de los	rutas se	y deserción	estudiante	Navegacion
	que está	se	estudiantes	encuentra	en los	lo cual	es de la
	bien	encuentra		n	primeros	permitirá	ZCBOY.
	estructur	n		organizad	periodos	la	
	ado	organizad		as.	académicos.	adaptación	
	permite	os en				del	
	organiza	forma				estudiante.	
	r	clara y					
	contenid	dan					
	os de	acceso					
	forma	más					
	clara	rápido a la					

informaci
ón

Especia	Si	algunos	Si, porque	El diseño	si se logra	No sabría	que el
lista		botones	permite	no lo	implementa	aún.	recursa sea
		no se ven,	avanzar y	considero	r		portable,
		es decir se	descubrir	del todo	segurament		para
		no todos	informació	acorde,	e deberá ser		estudiantes
		los	n, de forma	ya que es	ejecutado y		sin
		botones	gradual, y	un	trabajo en		conexión, a
		están	guiada	recurso	centro por		modo de
		resaltados		para	la		cartilla en
				jóvenes	consejería		PDF
				universita	para que		
				rios y sus	tenga un		
				formas y	impacto		
				dibujos	medible,		
				lo	NO se		
				"infantili	puede dejar		
				zan" de	a la		
				alguna	autonomía		
				forma	del		
					estudiante,		

informa
ción.

encaminán
dolos al
liderazgo
transforma
dor.

Doctora	lleva	Se	Si, le	Si, da	Disminuye	Apoya a	Es
do	orden	desarrolla	agregaría la	orientaci	el riesgo de	conocer y	importante
	lógico y	sin	planeación	ón a los	deserción	contextuali	definir que
	el link	inconveni	como	estudiant	por falta de	zar el	el
	lleva un	ente y	fundamento	es de los	planeación	MHU y	fortalecimie
	proceso	tiene	del uso del	pasos a	estudiantil	como se	nto
	correcto.	ilación	tiempo y	seguir	en la	puede	generación
		entre paso	desarrollo	cuando	educación	abarcas en	de hábitos
		y paso	de las	se	virtual.	unos	de estudio,
			actividades:	ingresa		primeros	así como el
			planificado	por		pasos la	manejo de
			r semanal	primera		enseñanza	tiempo hace
			modelo	vez a la		aprendizaje	parte de la
			(con	educació		mediada	planeación
			horarios,	n virtual,		por la	académica
			actividades	especial		virtualidad	que debe
			y pausas),	mente en			tener el

poner un	la	o la	estudiante
ejemplo de	UNAD.	hibridez	(pondría un
planeador	No sé si		ejemplo en
semanal,	en los		la
sería muy	TIPS,		conceptuali
bueno.	puedan		zación del
-	poner		manejo de
Planificado	que debe		tiempo una
r Semanal	hacer el		planificació
para un	estudiant		n semanal
estudiante	e cuando		de un
que trabaja	se sienta,		estudiante
y tiene	ansioso,		que trabaja
hijos	con		y tiene
	estrés,		hijos);
	deprimid		recaltar que
	o o		lo anterior
	agobiado.		fundamenta
	(referente		l en todo el
	al uso del		proceso
	Chat de		académico.
	Psicologí		De igual

a en forma,
 Línea) aportaría en
 los TIPS el
 apoyo
 Psicosocial
 de la
 universidad
 .

Profesi	Si, sólo	EL Juego	Sí, me	Sí, está	Es	Nos	Tener en
onal	consider	sobre	gustó los	bien	importante	permite	cuenta los
	o	MHUS,	recursos del	distribuid	promoverlo	reforzar los	tamaños de
	necesari	me	tema y el	o los	en nuestras	conocimie	la letra. Y
	o	pareció	juego.	temas	Jornadas de	ntos y	al final un
	modific	con		con los	Inducción,	estrategias	mensaje de
	ar el	muchos		pasos	tal vez al	de	felicitacion
	Modelo	conceptos		necesario	final dejar	acompaña	es al
	Heutagó	, al unir		s para	los	miento con	concluir
	gico	las		tener	contactos de	los	con el
	Unadist	columnas		éxito	los centros.	docentes	RED.
	a	me trajo		académic		de	
	Solidari	confusión.		o.		Inclusión.	
	o, en						

alguno

está con

e y en

otros

con H.

Magister	Es una	Considero	Considero	Totalmen	Considero	Un	De forma,
r	estructur	que las X	que aborda	te	que al dar	potencial	considero
	a clara	en rojo de	los		desde el	bastante	que las X
		entrada da	conceptos		inicio una	alto, que	en rojo en
		a entender	principales		estrategia	desde la	un inicio
		que no	y		con	inducción	confunde
		está	necesarios		herramienta	debería ser	
		habilitado	para dar		s claras le	socializado	
			inicio al		permite al		
			proceso de		estudiante		
			formación		mantener la		
					gestión del		
					tiempo,		
					minimizar		
					las		
					frustracione		
					s, ello		

debido a un
buen
manejo del
tiempo

Fuente. Elaboración propia