

**Del desinterés al compromiso: gamificación con sentido práctico para fortalecer la motivación académica y la participación escolar en estudiantes de grado undécimo**

Karoll Ximena Ruales Arcos

Asesor

Yeimy Karina Corredor Vergara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2026

## **Resumen**

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Municipal Libertad, trabajando con los estudiantes del grado 11- 1. El objetivo general fue fomentar la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto) a partir de la implementación de una estrategia de gamificación orientada al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y laboral, durante el primer semestre del año 2026, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la gamificación reconociendo sus efectos en motivación académica y la participación escolar. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de la gamificación con sentido práctico favorece de manera significativa la motivación académica y la participación escolar, pues convierten el aprendizaje en una experiencia más dinámica, reveladora y vinculada con la realidad de los estudiantes.

***Palabras clave:*** Gamificación, Motivación, Participación, Habilidades, Aprendizaje.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Libertad Municipal Educational Institution, working with students from grade 11-1. The general objective was to promote academic motivation and school participation among eleventh-grade students at the Libertad Municipal Educational Institution (Pasto) through the implementation of a gamification strategy aimed at developing skills for daily and work life during the first semester of 2026, using a qualitative and experimental approach in which gamification was applied, recognizing its effects on academic motivation and school participation. From this research exercise, it was concluded that the implementation of gamification with practical meaning significantly enhances academic motivation and school participation, as it transforms learning into a more dynamic, revealing experience connected to the reality of the students.

***Keywords:*** Gamification, Motivation, Participation, Skills, Learning

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	19
Referentes Legales .....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	22
Unidad de Análisis .....	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos .....	24
Resultados .....	26
Acercamiento de la Población a la Variable .....	26
Experimentación .....	28
Identificación de Variaciones .....	29

Análisis y Discusión .....	32
Conclusiones y Recomendaciones .....	38
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices.....	42

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	42
--	----

## Introducción

Las instituciones educativas enfrenten diariamente retos y dificultades, no solo desde la parte académica sino también la parte social, cultural y emocional de los estudiantes, precisamente uno de los principales desafíos que enfrentan las instituciones escolares es la baja motivación académica y la escasa participación estudiantil, especialmente en poblaciones que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad social y familiar. En este sentido, muchos estudiantes muestran desinterés por el aprendizaje y desconexión con el aula educativa, incluso priorizan la inserción al campo laboral a temprana edad sobre la continuidad de su formación académica. Dicha situación hace un llamado a repensar las prácticas pedagógicas tradicionales y promover estrategias innovadoras, que respondan a las necesidades de los estudiantes, favoreciendo procesos de aprendizaje más significativos y contextualizados. (Perez Gómez, 2012).

A partir de esta problemática, la presente investigación tiene como objetivo fomentar la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto) a partir de la implementación de una estrategia de gamificación orientada al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y laboral. Para ello se adopta un enfoque cualitativo con intervención en el contexto, que permite comprender las percepciones de los estudiantes, analizar los cambios en sus actitudes y comportamientos e identificar los elementos más relevantes de la estrategia implementada. A través de la aplicación de técnicas de recolección de datos como entrevistas, observación participante y cuestionarios, se busca obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado y evaluar las incidencias de la implementación de la estrategia gamificada.

En este marco, la gamificación surge como una alternativa pedagógica útil, que mediante los elementos propios del juego, como retos, niveles, recompensas y dinámicas colaborativas, logra transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje, haciéndolo más dinámico, atractivo y significativo, principalmente cuando la estrategia pedagógica se orienta hacia un sentido práctico, permitiendo a los estudiantes reconocer la utilidad de los contenidos en su vida cotidiana, punto exacto donde encuentra su justificación esta investigación, puesto que aporta a la transformación de las prácticas educativas tradicionales, ofreciendo alternativas pedagógicas innovadoras que favorecen el desarrollo integral del estudiante.

## Caracterización

La Institución Educativa Municipal Libertad, es un centro educativo de orden municipal y de carácter mixto, está conformada por dos sedes: la número uno o sede principal, ubicada en la Carrera 13 No. 8-30 Avenida Panamericana Sur de la ciudad de Pasto, consta de modernas construcciones que contienen 43 salones, laboratorios de informática, bilingüismo, física, química, de educación en tecnología, patios de recreación y zonas verdes y ofrece el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media, a una población de 3.100 estudiantes aproximadamente. La sede número dos, Escuela Julián Bucheli, está ubicada en el Barrio Las Lunas, ofrece los niveles educativos de preescolar y básica primaria en las jornadas de la mañana y la tarde, con una población escolar mixta de 800 estudiantes.

La Institución Educativa Libertad está atendida por un rector, 7 coordinadores y 139 profesores, la absoluta mayoría de ellos licenciados en educación con especialidades en las distintas ramas de la ciencia, y un significativo porcentaje posee títulos de posgrado en educación.

El enfoque pedagógico en la Institución se orienta por la corriente auto estructurante, desde la identidad del maestro como agente social y cultural e intenta reflexionar sobre la vocación del ser maestro y de su identidad como agente de cambio cultural, y el niño como protagonista de su propio aprendizaje a través de la escuela como medio de socialización. Este enfoque pedagógico está ligado con la forma de planear, organizar, desarrollar y evaluar el currículo educativo en sus diferentes componentes.

En relación al entorno social de la comunidad educativa, por su ubicación geográfica y los barrios a los que atiende la población estudiantil, está calificado en estrato cero, uno y dos, provenientes de familias de escasos recursos económicos, algunos de ellos en situación de

desplazamiento. Se puede decir que existe un gran porcentaje de estudiantes de origen indígena y afrodescendiente.

Las características específicas de la población participante corresponde al grado 11-1 de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Municipal Libertad ubicado en la ciudad de Pasto – Nariño, los estudiantes que componen el grado 11-1 son en total 23, de los cuales 14 son hombres y 9 mujeres, con edades que oscilan entre 16 y 18 años, gran parte de los alumnos provienen de familias de bajo nivel socio económico y cultural, situación que se evidencia por las características de la institución que corresponde a un centro educativo de carácter público y el estrato del sector donde se ubica la institución. De igual manera, algunos de los estudiantes trabajan en la mañana y en la jornada de la tarde atienden sus actividades escolares, lo que representa un desgaste físico y mental continuo.

De acuerdo al contexto social y familiar del grupo poblacional, las necesidades de aprendizaje son:

Uso de Estrategias Didácticas, flexibles y digitales, las cuales deben estar presentes en la metodología utilizada, en consideración a los ritmos de aprendizaje diferenciados y aquellos estudiantes que trabajando en la jornada de la mañana.

Refuerzo de aprendizajes funcionales y prácticos, es decir ofrecer modelos de estudio acorde a la realidad y la cotidianidad.

Acompañamiento pedagógico continuo, en el entendido que algunos estudiantes no cuentan con apoyo familiar, es necesario que el docente sea un mediador constante, combinando empatía y disciplina.

Impulso del trabajo colaborativo, para fortalecer habilidades sociales y reducir la deserción y la falta de empatía por el estudio.

Los factores externos que pueden afectar el proceso de aprendizaje son:

#### Factores Familiares

- Bajo nivel de escolaridad de los padres, situación que dificulta el acompañamiento académico, además de las bajas expectativas familiares respecto de la educación de sus hijos, pues priorizan el trabajo sobre el estudio.
- Conflictos constantes en la familia, que representa ausencia y falta de concentración en su proceso académico.

#### Factores Socioeconómicos

- Necesidad latente de trabajar a temprana edad, lo que implica un desgaste en el estudiante.
- Falta de ingresos del núcleo familiar, situación que limita el acceso a materiales educativos y tecnológicos.

#### Factores Comunitarios

- Presión social para asumir roles adultos tempranos, como el trabajo y el acceso al dinero.
- Escasos espacios culturales y recreativos
- Debido a las condiciones de barrios aledaños a la institución, existe un riesgo latente relacionado con la delincuencia juvenil.

## **Planteamiento del Problema**

Actualmente en la Institución Educativa Municipal Libertad, a nivel de los grados superiores, como décimo y undécimo, se evidencian grupos estudiantiles, que pese a las situaciones de contextos socioeconómicos vulnerables y provenientes de familias disfuncionales, muestran interés en algunas herramientas tecnológicas, como las redes sociales, el emprendimiento mediante el uso de plataformas de internet y programas interactivos, que llaman la atención en su proceso educativo y pueden convertirse en herramientas útiles para lograr un aprendizaje significativo y vinculante con su realidad inmediata.

Muchos de éstos estudiantes, perciben la educación formal brindada en los colegios, como poco significativa y útil para su realidad inmediata, pues priorizan la incorporación a temprana edad en trabajo remunerado, esto en algunos casos para contribuir a la economía de sus familias o en otros casos para lograr una autonomía personal.

Dicha situación se agrava aún más, cuando las metodologías pedagógicas utilizadas en los centros educativos, van por lo tradicional, por la enseñanza para el momento, para aprobar un examen, donde los contenidos curriculares, no logran conectar con las expectativas y necesidades de los estudiantes, situaciones que conllevan a una baja participación en el aula y un escaso interés en el aprendizaje.

Frente a ésta problemática, la introducción de recursos educativos digitales o la gamificación aplicada a la educación, surgen como una estrategia pedagógica innovadora que mediante la incorporación de elementos lúdicos, juegos por niveles y logro de recompensas, pueden aumentar la motivación y participación de los estudiantes.

Esta estrategia, orientada a analizar los efectos de la implementación de recursos educativos digitales o gamificados, en el desarrollo de habilidades para la vida y el trabajo de estudiantes que presentan baja motivación académica, puede contribuir a diseñar prácticas pedagógicas innovadoras e inclusivas, útiles en contextos educativos similares.

Por ello, los desafíos que la investigación busca abordar se constituyen desde la necesidad de impulsar el desarrollo de habilidades para la vida y el trabajo, como la resolución de problemas, la importancia de la planificación en la toma de decisiones, la responsabilidad y el trabajo en equipo, en consecuencia este enfoque de la implementación de recursos educativos digitales o gamificados con sentido práctico, permitirá transformar el aprendizaje escolar, mostrando a los estudiantes que la educación puede aportar herramientas útiles para su realidad presente y futura, de acuerdo a cada uno de sus contextos familiares o laborales.

En ese contexto, la estrategia de gamificación se concreta en la implementación de actividades que incorporen elementos propios del juego en el aprendizaje, por ejemplo misiones por niveles, en la cual los estudiantes, apoyados en el trabajo en equipo, deben resolver situaciones relacionadas con la vida cotidiana, como la toma de decisiones frente a un caso en particular, lo que va permitir el fomento de la participación activa y el desarrollo de habilidades prácticas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto) a partir de la implementación de una estrategia de gamificación orientada al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y laboral, durante el primer semestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto) a partir de la implementación de una estrategia de gamificación orientada al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y laboral, durante el primer semestre del año 2026

### **Objetivos Específicos**

Explorar las percepciones de los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad de Pasto a las experiencias de aprendizaje mediante la gamificación con sentido práctico.

Describir los cambios en la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto) antes, durante y después de la implementación de la estrategia de gamificación.

Identificar los elementos de la estrategia de gamificación que resulten más significativos en la motivación académica y la participación escolar de estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad (Pasto), después de la implementación de experiencias gamificadas orientadas al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y laboral.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

#### ***Motivación académica***

En el contexto educativo, la motivación en el estudiante constituye un factor determinante para lograr un aprendizaje significativo. Así pues, autores como Tapia 2005, sostienen que la motivación favorece un aprendizaje más profundo y por ende mayor rendimiento académico, al relacionar la motivación escolar con la percepción que tienen los estudiantes sobre la utilidad del aprendizaje y el sentido que le atribuyen a las actividades académicas.

#### ***Participación escolar***

La participación escolar esta entendida desde el nivel en que los estudiantes se involucran activamente en las actividades académicas y formativas dentro del entorno educativo. Dicha participación va desde intervenir en clases, asumir roles dentro del aprendizaje, participar en actividades grupales y mantenerse activo frente a los planteamientos pedagógicos, así lo señala Perez, 2012, quien define la participación escolar como un factor clave en la enseñanza, puesto que el alumno pasa de ser un receptor pasivo a un protagonista del proceso educativo.

#### ***Estrategia de gamificación educativa***

La inmersión de la gamificación se consolida como un instrumento educativo que incorpora elementos didácticos, dinámicos y retadores propios de los juegos, a un ámbito de aprendizaje y enseñanza. Según Scolari, 2013, la gamificación es útil para incrementar la motivación, la participación y el interés de los estudiantes en los contenidos temáticos.

En igual sentido autores como Quiroga, Ordoñez, Armijos, Cabrera, Guartan y Camacho 2025, han considerado que el uso de la gamificación desde niveles tempranos en la educación

hasta la educación superior, estimulan en el estudiante la curiosidad, la exploración y el desarrollo socioemocional, pasando por la participación activa y el fortalecimiento de competencias cognitivas y sociales, hasta el nivel superior, donde el estudiante logra autonomía, pensamiento crítico y resolución de problemas.

De tal manera que la gamificación no solo contribuye a lograr los objetivos de aprendizaje, sino también que integrada en la enseñanza con miras al futuro, logra en el estudiante desarrollar habilidades para la vida cotidiana y laboral.

### ***Habilidades para la vida cotidiana y laboral***

Según la Organización Mundial de la Salud 1999, éstas habilidades van desde las capacidades como la comunicación efectiva, la resolución de problemas, la reflexión y pensamiento crítico, y la toma de decisiones, hasta ámbitos emocionales, como el manejo de la inteligencia emocional y social, las cuales deben estar presentes en el desarrollo de las personas.

### **Referentes Teóricos**

#### ***Motivación académica y participación escolar como factores relevantes en el proceso de aprendizaje significativo***

La motivación académica es uno de los factores fundamentales para lograr un aprendizaje significativo y profundo, además de garantizar la permanencia de los estudiantes en el proceso educativo, con lo anterior y desde la perspectiva pedagógica, la motivación está intrínsecamente relacionada con el interés del estudiante por participar activamente en las actividades académicas propuestas por el docente y lograr sus metas educativas. Deci y Ryan (2000) plantean que la motivación deberá fortalecerse, en la medida de satisfacer necesidades psicológicas básicas, tales como la autonomía, la adaptación a la competencia y el trabajo en equipo, las cuales una vez satisfechas producen la ampliación de la auto motivación.

La motivación académica se fortalece mediante la implementación de estrategias innovadoras apoyadas en tecnologías educativas y metodologías activas que promueven la autonomía y la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Diversos estudios señalan que “la desmotivación académica y la desconexión entre los métodos de enseñanza tradicionales, en comparación con las expectativas de las nuevas generaciones, constituyen una problemática que mediante la gamificación como estrategia pedagógica alternativa, transforma entornos de aprendizaje” (Briones Zambrano, M.M. 2023, p.6)

Dicho lo anterior, es lógico que si un estudiante no tiene motivación académica, su participación en los procesos educativos ofrecidos va a ser baja e inestable, pues es necesario recordar que la participación escolar, refiere al grado de interés del estudiante en la dinámica educativa y su disposición para interactuar con los contenidos académicos, los docentes y el grupo estudiantil. “Las investigaciones educativas planteadas en este sentido han arrojado resultados que evidencian un aumento significativo en los niveles de motivación, participación activa y comprensión de los contenidos asociado al uso planificado de elementos lúdicos como puntos, insignias, retos y retroalimentación inmediata, identificando además un fortalecimiento del aprendizaje colaborativo y de las competencias socioemocionales” (Mora Bonilla, K.Y., Martínez Nieva, M.P., Silva Marín, F.D., & Leiva Morantes, L.E. 2024, p. 2).

### ***Gamificación como estrategia pedagógica innovadora***

La gamificación en los últimos años se ha presentado como una estrategia didáctica, útil y pertinente para responder a desafíos actuales en la educación, como la transformación del modelo educativo tradicional, al convertir al estudiante en un actor activo y responsable de su propio proceso de aprendizaje, principalmente en contextos donde los estudiantes presentan bajos niveles de participación y motivación.

Diversos estudios destacan que la gamificación transforma los entornos de aprendizaje, al integrar dinámicas de retos, puntuación, retroalimentación inmediata, lo que genera experiencias educativas participativas. Es así como “la gamificación ha venido ganando cada día más espacio en los contextos educativos, propiciando la práctica de experiencias exitosas donde se genera la autonomía, motivación, responsabilidad y participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades propuestas en el aula” (Guayara Morales, D. M. 2024, p. 17)

Continuas investigaciones señalan que el docente y la escuela tienen grandes responsabilidades, que enfrentan el carácter simple de transmitir conocimiento y educar para la vida, es precisamente esa brecha, la que está llamado a superar el docente y es posible lograrlo aprovechando la destreza de los estudiantes con la tecnología, los juegos interactivos, las redes sociales. “Ciertamente, la escuela tiene una responsabilidad crucial en el ejercicio educativo al apoyar a los estudiantes con herramientas para analizar críticamente su entorno, esto implica no solo adquirir conocimientos, además de llevar a lograr la capacidad de reflexionar sobre aspectos sociales, económicos, culturales y ambientales que impactan en sus vidas” (Tello Martínez, J.J. 2024, p. 13)

### **Referentes Técnicos**

A propósito de la permanencia escolar, que constituye una de las banderas del Ministerio de Educación Nacional, esta corporación ha desarrollado diferentes documentos técnicos que orientan a las instituciones educativas en la implementación de estrategias innovadoras para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Así pues uno de los documentos de mayor relevancia técnica es “Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar”, documento guía que plantea la innovación educativa como promotor del desarrollo integral de los estudiantes, mediante el fomento de la creatividad y la participación

activa en el proceso de aprendizaje. En ese sentido el Ministerio de Educación Nacional, “destacó que las instituciones educativas deben adaptar las estrategias pedagógicas a las características sociales y culturales de las comunidades, con el fin de responder a los retos educativos actuales y mejorar la calidad de la educación” (Ministerio de Educación Nacional 2022)

### **Referentes Legales**

La ley 115 de 1994 conocida como la ley general de Educación establece una serie de principios, fines y parámetros de organización del sistema educativo Colombiano. En ese contexto la ley mencionada, plantea que la educación debe contribuir al desarrollo integral del estudiante, entendiéndose una preparación completa a nivel cognitivo, social y emocional, de tal manera que fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, constituyen parámetros necesarios para la formación del estudiante en el ámbito social y laboral.

En igual sentido la Constitución Política de Colombia, conocida como la Carta Magna, que orienta el proceder de los ciudadanos Colombianos, en su artículo 67, reconoce que la educación es un derecho fundamental y un servicio público con función social, que propende por el acceso al conocimiento, la ciencia y la técnica y además señala que los responsables de este proceso son el Estado, la sociedad y la familia, quienes deben garantizar la formación integral de los menores.

### **Referentes Éticos**

En el ámbito educativo, los principios éticos implican que las investigaciones realizadas con los estudiantes deben asegurar que su participación sea voluntaria, que la información recolectada sea utilizada únicamente con fines académicos y que se garantice la protección de la identidad de los participantes, más aún cuando son menores de edad, donde se requiere el

consentimiento expreso del padre de familia o acudiente. En ese sentido, el documento que recopila la protección de los menores de edad es la “Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y Adolescencia, dicha ley establece la responsabilidad de las instituciones educativas y de los investigadores de garantizar el bienestar de los menores, promoviendo prácticas que protejan su identidad y aseguren el uso responsable de la información obtenida durante el proceso investigativo” (Congreso de la Republica de Colombia 2006.)

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El enfoque metodológico de esta investigación se enmarca en un enfoque de tipo cualitativo, en el entendido que busca comprender y analizar las transformaciones en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad, partiendo de la implementación de una estrategia pedagógica llamativa, interactiva e innovadora basada en la gamificación.

De igual manera, la investigación se va llevar a cabo mediante un tipo de estudio experimental, haciendo una intervención pedagógica, a través de la implementación de una estrategia de gamificación orientada al impulso de habilidades en los estudiantes para afrontar la vida cotidiana y laboral, cuyo propósito será generar cambios en la motivación y participación de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, el enfoque cualitativo es el mas adecuado para esta investigación, puesto que facilita la comprensión profunda del fenómeno educativo, entendiendo al estudiante como sujeto activo del proceso de aprendizaje, capaz de construir conocimientos a partir de su experiencia, lo cual resulta fundamental para diseñar estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis de esta investigación corresponde a los estudiantes del grado 11-1 de la jornada de la tarde de la Institución Educativa Municipal Libertad ubicado en la ciudad de Pasto – Nariño.

## **Técnicas para la Recolección de Datos**

De acuerdo con los objetivos específicos planteados, se prevé las siguientes técnicas para recolección de datos, que permitirán comprender percepciones, evidenciar cambios y analizar la experiencia vivida:

Para el objetivo uno, relacionado con explorar las percepciones de los estudiantes en relación a su experiencia de aprendizaje mediante gamificación con sentido práctico, se ha elegido la técnica de entrevista semiestructurada, mediante la cual se logrará explorar en profundidad las percepciones y significados que los estudiantes atribuyen a la estrategia de gamificación. Esta técnica nos arrojará información cualitativa objeto de análisis, relacionada con la percepción del aprendizaje, el interés por las actividades gamificadas y la relación entre el estudio y la vida cotidiana y laboral.

Para el objetivo dos, sobre la descripción de los cambios en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes durante la implementación de la estrategia de gamificación, se ha seleccionado como técnica para recolectar la información, la observación participante apoyada en videos o registros fotográficos de la aplicación de la actividad. Esta técnica permitirá registrar de manera directa el comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de la estrategia de gamificación, mostrando los cambios en la motivación y participación. El producto objeto de análisis será el diario de campo, en el cual se detallará aspectos como: Nivel de participación en las actividades, interacción con los compañeros, disposición frente al aprendizaje y actitudes como interés, apatía y compromiso con las actividades planteadas.

Para el objetivo tres, relacionado con identificar los elementos de la estrategia de gamificación que resulten más significativos en la motivación académica y la participación

escolar de los estudiantes, se ha seleccionado como técnica para recolección de información, la aplicación de cuestionarios post- experiencias, el cual nos arrojará información que permitirá un análisis en cuanto a las actividades que resultaron más motivadoras, los elementos de juego que generaron mayor interés y cómo el aprendizaje mediante la gamificación desarrolla habilidades útiles en la vida cotidiana.

## **Categorías para el Análisis de Datos**

### ***Categoría 1: Motivación Académica***

Esta categoría se refiere a los procesos internos y externos que impulsan al estudiante a interesarse, participar y mantenerse en el proceso de aprendizaje, se plantean las siguientes subcategorías para su desarrollo.

- Interés por el aprendizaje, es decir el nivel de gusto hacia las actividades académicas.
- Valor percibido del aprendizaje, es decir la relación entre lo aprendido y la vida cotidiana.
- Persistencia, es decir la disposición para cumplir actividades y superar dificultades.

### ***Categoría 2: Participación escolar***

Esta categoría se refiere al nivel o grado de interés del estudiante en las actividades académicas planteadas en el aula, se plantean las siguientes subcategorías para su desarrollo.

- Participación activa, es decir intervenciones y respuestas
- Interacción, es decir la relación con los compañeros
- Compromiso, es decir el cumplimiento y responsabilidad en las actividades
- Actitud, es decir el interés, apatía o entusiasmo

### ***Categoría 3: Estrategia de Gamificación***

Esta categoría se refiere a los elementos y dinámicas de juego implementadas en el proceso de enseñanza, se plantean las siguientes subcategorías para su desarrollo.

- Elementos de juego, es decir retos, niveles, recompensas
- Experiencia, es decir cómo viven los estudiantes la estrategia
- Percepción, es decir la relación de la estrategia con las habilidades para la vida

### ***Categoría 4: Transformación en el proceso educativo***

Esta categoría se refiere a los cambios observados en la motivación y participación de los estudiantes, a partir de la implementación de la estrategia, se plantean las siguientes subcategorías para su desarrollo.

- Cambios en la motivación académica
- Cambios en la participación escolar
- Significado de la experiencia gamificada

Estas categorías y subcategorías son fundamentales para el eje investigativo, puesto que dan respuesta a los objetivos planteados, por un lado posibilitan analizar los cambios en las actitudes, comportamientos y niveles de compromiso de los estudiantes frente al proceso de aprendizaje, de igual manera permiten examinar la incidencia de la intervención pedagógica, mediante la identificación de elementos y dinámicas que resultan más significativas para los estudiantes, así como su relación con el desarrollo de habilidades para la vida cotidiana y finalmente permiten reconocer cambios antes, durante y después de la implementación de la estrategia, lo cual constituye un punto clave en estudios de corte cualitativo, como la presente investigación.

## **Resultados**

Con fundamento en el enfoque cualitativo y la implementación de la variable propuesta, que corresponde a una estrategia pedagógica basada en la gamificación con sentido práctico, se espera que los resultados de la investigación en relación al aspecto ontológico propuesto muestren transformaciones significativas en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Municipal Libertad de Pasto

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

En relación a la exploración de las percepciones de los estudiantes frente a la experiencia de aprendizaje gamificada, se prevé identificar una valoración positiva hacia el uso de dinámicas de juego en el aula, así mismo, se espera que los estudiantes con este primer acercamiento a la variable reconozcan la gamificación, como una estrategia útil en el aprendizaje, al hacerlo más atractivo, comprensible y significativo.

A partir de las entrevistas semiestructuradas aplicadas, se identificó que los estudiantes del grado undécimo de la IEM Libertad, perciben la gamificación, como una metodología innovadora que transforma la rutina tradicional del aula. En este sentido varios estudiantes manifestaron que las actividades donde se usa juegos y actividades digitales, resultaron más comprensibles:

A la pregunta: ¿Qué es lo que mas te llama la atención de ésta forma de aprender?

“Las clases así con juegos y retos de puntuación, se hacen más chéveres, porque uno pone más atención, porque quiere ganar los retos” (Estudiante 2)

“Las clases que solo es teoría, no me gustan, son aburridas, pero cuando se presentan actividades con juegos y niveles, me anima a participar” (Estudiante 3)

“En las clases de filosofía, siempre son lecturas largas y cansonas, por eso uno casi no pone atención” (Estudiante 4)

Así mismo, los estudiantes destacaron que la gamificación generó un ambiente dinámico y colaborativo, lo que se permite destacar que tan involucrado está el estudiante en su proceso de aprendizaje:

A la pregunta: ¿Hubo momentos en los que te sentiste más comprometido con las actividades? ¿Cuáles?

“Cuando uno trabaja más en equipo con los compañeros y se siente como en un video juego, entonces no da pereza, sino ganas de seguir jugando y a la vez aprendiendo” (Estudiante 1)

“Cuando se ponen retos, como concursos, uno se anima más a participar de las actividades” (Estudiante 2)

De igual manera, se observó que la propuesta de la implementación de una estrategia de gamificación en el aprendizaje, favorece la participación activa y el interés por cumplir las actividades propuestas:

A la pregunta: ¿Qué opinas de incluir elementos como puntos, niveles, retos y recompensas en las actividades que se plantean en el aula?

“A mi no me gusta mucho participar en clases, pero cuando hay actividades con puntajes y niveles, uno se anima a participar en las actividades” (Estudiante 5)

“Es más divertida la clase, porque uno piensa que esta participando en un juego y la idea es ganar, pero en este caso aprender”

Las respuestas obtenidas a la entrevista como técnica de recolección de datos iniciales, que acercan a los estudiantes a la implementación de la variable, evidencian hallazgos que

permiten inferir que la gamificación, no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también contribuye a resignificar el aprendizaje, al hacerlo más cercano y útil a su realidad.

### **Experimentación**

En el marco de la experimentación mediante la implementación de la estrategia de gamificación con sentido práctico, se muestran transformaciones significativas en la dinámica del aula, particularmente en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo de la IEM Libertad.

A partir de la técnica de observación participante, se identificaron cambios en el aprendizaje a nivel dinámico y participativo, mediante la incorporación de elementos propios de la gamificación, como juegos, retos, niveles, puntos y recompensas. Los estudiantes manifestaron un mayor interés por las actividades propuestas, lo cual se reflejó en su disposición para involucrarse en el desarrollo de las mismas.

Se plantearon actividades gamificadas como el aprendizaje basado en retos, donde los estudiantes se dividen en equipos, cada equipo recibe una situación de la vida cotidiana y laboral, buscando destacar competencias y habilidades como la toma de decisiones, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la responsabilidad y la aplicación del conocimiento a contextos reales. Cada equipo deberá analizar un caso, tomar una decisión grupal y justificarla, finalmente habrá una premiación simbólica, como mejor equipo o mejor solución, o mayor participación que será evaluado mediante un sistema de puntos.

Como respuesta a ésta actividad planteada, se observó en una de las clases que los estudiantes mostraron un mayor interés por participar, reflejada en su disposición para involucrarse y asumir roles. (Observación de clase 1)

Adicionalmente en relación con el sentido práctico de la estrategia se evidenció que la integración de actividades orientadas a situaciones de la vida cotidiana y el ámbito laboral, favoreció la comprensión de los contenidos y su aplicabilidad. En los diarios de campo se registraron actitudes de entusiasmo, concentración y compromiso, producto de la observación, especialmente en actividades que implican retos y juego de roles.

Desde el registro en el diario de campo, se evidenció una mayor disposición hacia el cumplimiento de las actividades, así como una actitud más positiva frente al aprendizaje, caracterizada por el entusiasmo, la colaboración y la persistencia. Estos cambios se hicieron más notorios a medida que avanzaba la implementación de la estrategia.

En efecto, los resultados de la fase de experimentación sistematizados a través del diario de campo, muestran transformaciones progresivas en el aspecto ontológico, es decir la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes; la observación muestra que a medida que avanzan las sesiones de intervención, se incrementó la disposición de los estudiantes para involucrarse en las actividades, pasando de una actitud inicial de apatía y reserva a una participación activa, colaborativa y constante, así mismo se observa que con la estrategia de gamificación se aumenta la interacción entre estudiantes, además de cambios notorios en el aula de clase.

### **Identificación de Variaciones**

Posterior a la implementación de la estrategia de gamificación con sentido práctico, se mostraron cambios significativos en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo. Estos cambios fueron identificados mediante el análisis de la información recolectada en las entrevistas iniciales en contraste con los cuestionarios aplicados posterior a la intervención.

En relación al primer aspecto ontológico, la motivación académica, los estudiantes mostraron en las entrevistas iniciales una baja motivación hacia las actividades académicas, asociadas a la percepción de monotonía en las clases y la falta de conexión con su realidad y su entorno. Algunos expresaron:

“Las clases siempre son lo mismo, uno viene por cumplir un horario, pero no pone atención y tampoco aprende, es más memoria” (Estudiante 1 - Entrevista Inicial)

En contraste con lo anterior, los cuestionarios pos intervención evidenciaron que un 85% de los estudiantes percibieron el aprendizaje más dinámico e interesante, pues se ubicaron en las categorías de “De acuerdo”y “Totalmente de acuerdo”, frente a las afirmaciones relacionadas con el interés por las actividades y disfrute del aprendizaje.

En relación a la contextualización del aprendizaje, se destaca la aceptación de actividades relacionadas con situaciones de la vida cotidiana y el ámbito laboral. Se observó que 7 de cada 10 estudiantes, destacaron la dinámica y el sistema de resolución de conflictos en equipo, pues los estudiantes manifestaron:

“Ya no era solo por la nota, sino porque uno quería participar y hacerlo bien, aprender como desempeñarse en la vida” (Estudiante 2- Cuestionario pos intervención).

Ahora bien en relación al segundo aspecto ontológico, participación escolar, en la fase inicial se evidenció una baja intervención en clase, limitada interacción entre compañeros y escaso compromiso con las actividades. Al respecto algunos estudiantes manifestaron en la entrevista inicial:

“No me gusta participar en clase, por pena, además que casi nadie participa, solo los mismos” (Estudiante 3 – Entrevista inicial)

Estos hallazgos evidencian que la estrategia de gamificación con sentido práctico no solo dinamiza el proceso de enseñanza – aprendizaje, sino que también transforma las actitudes y comportamientos de los estudiantes, favoreciendo una mayor motivación académica y participación escolar, especialmente en contextos donde inicialmente se presentan bajos niveles de interés por el estudio. Precisamente sobre este punto, se observó que el 75% de los estudiantes respondieron en los cuestionarios pos intervención que:

“Mi comportamiento en la clase cambió, porque me pareció interesante el juego de roles, además de trabajar en equipo, que es más fácil para participar” (Estudiante 4- Cuestionario pos intervención).

Así mismo, se muestra que la integración de estrategias pedagógicas innovadoras, contextualizadas y centradas en el estudiante, como las actividades gamificadas planteadas en el aula, resultan fundamentales para atender las necesidades de poblaciones en situación de vulnerabilidad, contribuyendo a la permanencia escolar y al desarrollo de habilidades para la vida.

Esta tendencia también es reiterativa en los cuestionarios pos intervención, donde 8 de cada 10 estudiantes manifestó haber participado más en comparación con metodologías tradicionales.

## **Análisis y Discusión**

Este trabajo investigativo, cuyo propósito es analizar e interpretar los resultados que se obtienen a partir de la implementación de la estrategia de gamificación con sentido práctico, en relación con la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo de la IEM Libertad, mediante los hallazgos obtenidos se evidencian transformaciones significativas en los dos aspectos ontológicos, particularmente en el incremento del interés por el aprendizaje, la disposición y compromiso para participar en las actividades planteadas en el aula.

Respecto de los objetivos de la investigación, se puede evidenciar que los resultados permitieron en primera medida comprender las percepciones de los estudiantes frente a las experiencias de aprendizaje gamificado, destacando una valoración positiva hacia esta metodología; en un segundo momento se logró identificar variaciones relevantes en la motivación académica y la participación escolar antes, durante y después de la intervención y finalmente se lograron identificar los elementos de gamificación que resultaron más significativos para los estudiantes, tales como los retos, recompensas, trabajo en equipo y la conexión de la estrategia con la vida cotidiana.

De esta manera, el análisis y discusión de los resultados obtenidos permite describir los cambios observados, además de comprender el significado que los estudiantes le atribuyen a la experiencia de aprendizaje gamificada, lo cual resulta fundamental dentro del enfoque cualitativo adoptado. Así mismo, mediante la discusión de los hallazgos, se logra vincular los resultados con la variable de estudio, es decir la estrategia de gamificación, en conexión con los aspectos ontológicos, motivación académica y participación escolar, logrando finalmente establecer relaciones que aporten a la comprensión del fenómeno educativo investigado.

Ahora bien, es necesario reconocer que el acercamiento inicial de los estudiantes de grado undécimo a la estrategia de gamificación con sentido práctico, permitió evidenciar a partir de la fase diagnóstica, que la mayoría de los estudiantes tenía una experiencia limitada con metodologías gamificadas, puesto que asociaban el aprendizaje escolar con prácticas tradicionales centradas en la explicación magistral del docente y la evaluación sumativa. En este contexto, el primer contacto del estudiante con la gamificación generó reacciones mixtas. Por un lado, se observó curiosidad y expectativa frente a la metodología planteada, al encontrarla novedosa y diferente a las clases habituales. Algunos estudiantes manifestaron interés por la posibilidad de aprender de otra forma, mediante las dinámicas de juego, retos y trabajo en equipo. Al respecto, es importante señalar que ésta disposición inicial se alinea con la hipótesis de que las estrategias gamificadas pueden despertar el interés en estudiantes con baja motivación académica.

No obstante, se identificaron también algunas resistencias iniciales, en algunos estudiantes que persisten en el aprendizaje mediante estructuras tradicionales, dicha situación se evidenció en dudas generadas sobre la seriedad de la estrategia, al ser percibida como un juego, restándole importancia a la gamificación como estrategia innovadora en el aprendizaje. De igual manera es pertinente señalar, que inicialmente algunos estudiantes mostraron una actitud pasiva, previo a comprender mejor las reglas, objetivos y criterios de evaluación de la actividad gamificada.

Comparando éstas observaciones con las expectativas iniciales de la investigación, se encuentra una confirmación parcial de la hipótesis, puesto que se esperaba que desde la introducción de la gamificación hubiera un aumento inmediato en el interés y la participación, sin embargo, como novedad no prevista, surgió la necesidad de un proceso de adaptación

progresiva, en el que el estudiante requiere tiempo para apropiarse de la dinámica, comprender su propósito pedagógico y asumir un rol más activo. De igual manera, se identificó que el interés inicial del estudiante no estuvo determinado únicamente por los elementos lúdicos, sino por la posibilidad de conectar el aprendizaje con situaciones reales de la vida cotidiana.

Los resultados obtenidos durante la fase de experimentación, mostraron que la implementación de la estrategia de gamificación con sentido práctico, influyó de manera significativa en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo, lo que generó transformaciones tanto en sus actitudes como en la forma de interacción con el aprendizaje.

Respecto de la motivación académica, los resultados mostraron un incremento en el interés, la disposición y el compromiso de los estudiantes frente a las actividades propuestas, dicho resultado guarda coherencia con los planteamientos de la teoría de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan (2000), quienes sostienen que la motivación se fortalece cuando se satisfacen necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la relación social. En ese sentido, mediante la implementación de la gamificación, se logró que los estudiantes tuvieran un rol más activo, que se concibe como autonomía, así mismo aprender a enfrentar retos progresivos, es decir competencia, y finalmente trabajar en equipo, entendida como relación social.

De igual manera, los resultados obtenidos se articulan con los aportes de Jesus Alonso Tapia (2005), quien destaca que la motivación escolar se incrementa cuando las actividades de aprendizaje son significativas, retadoras y contextualizadas, para el presente caso, el componente del sentido práctico de la gamificación, permitió que los estudiantes percibieran utilidad en lo aprendido, lo cual favoreció su interés y compromiso con el proceso educativo.

En cuanto a la participación escolar, los resultados evidenciaron un aumento en la interacción docente – estudiante, el trabajo colaborativo y la intervención activa en la clase. Estos hallazgos pueden analizarse a la luz de los planteamientos de Carlos Scolari (2013), quien sostiene que todos los medios cuentan a la hora de transmitir conocimiento, exhaltando los atributos de la gamificación como medio para promover la participación al incorporar elementos como retos, recompensas y retroalimentación inmediata, en efecto, los datos obtenidos en esta investigación muestran que los estudiantes participaron con mayor frecuencia y entusiasmo, motivados por los elementos de juego y el trabajo en equipo.

Los resultados obtenidos en la presente investigación denotan una alta correspondencia con los planteamientos teóricos desarrollados por diferentes autores en relación a la motivación académica, la participación escolar y la gamificación como estrategia pedagógica, aunque también se observan ciertos matices en función del contexto del estudio.

En relación con los aportes de Carlos Scolari (2013), los resultados coinciden en que las dinámicas propias de la gamificación favorecen la interacción, la participación y la motivación de los estudiantes, implementar elementos como retos, niveles y recompensas generó un ambiente más dinámico y participativo, tal como lo plantea este autor; sin embargo, a diferencia de enfoques centrados en lo tecnológico o transmedia, esta investigación resalta que el impacto de la gamificación no depende exclusivamente de herramientas digitales, sino de su diseño pedagógico y contextualización, lo que constituye un matiz importante frente a este referente.

Por otra parte, los hallazgos encontrados en esta investigación, coinciden con lo planteado por Jesus Alonso Tapia (2005), autor que sostiene que la motivación académica se fortalece cuando los estudiantes perciben el aprendizaje como significativo y útil, al respecto, en esta investigación se evidenció que la incorporación del sentido práctico en las actividades

gamificadas favoreció una mayor disposición hacia el aprendizaje, hecho que confirma que la contextualización de los contenidos es un factor clave para incrementar el interés y el compromiso estudiantil.

De igual manera, los resultados también guardan relación con lo planteado por Pérez Gómez (2012), quien en sus planteamientos enfatiza la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques más activos. Precisamente, en este estudio la gamificación, se configuró como una estrategia que cambia con la enseñanza tradicional, promoviendo la participación y el aprendizaje significativo, en ese sentido, los hallazgos coinciden plenamente con el enfoque de este autor.

En relación a las limitaciones del estudio, uno de los principales aspectos que pudo influir en los resultados de la presente investigación, se relaciona con el tamaño reducido de la muestra, lo que limita la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos, así mismo, otra limitación evidenciada, es el tiempo de implementación de la estrategia de gamificación, pues fue relativamente corto, situación que pudo restringir la observación de cambios más profundos y sostenidos en la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes. En ese sentido, para futuras investigaciones se recomienda ampliar el número de participantes, extender el tiempo de aplicación de la estrategia y considerar un seguimiento progresivo que permita evaluar la permanencia de los efectos en el tiempo.

Finalmente los resultados evidencian que la implementación de la gamificación con sentido práctico favorece de manera significativa la motivación académica y la participación escolar, pues convierten el aprendizaje en una experiencia más dinámica, reveladora y vinculada con la realidad de los estudiantes. Los hallazgos muestran que no solo los elementos lúdicos

inciden en el interés, sino especialmente la conexión del contenido con la vida cotidiana, lo cual fortalece la percepción de utilidad del aprendizaje y promueve un mayor compromiso.

En este sentido la investigación aporta elementos relevantes para la mejora del proceso educativo, al evidenciar la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras, contextualizadas y centradas en el estudiante, validando la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación académica y la participación escolar, aportando adicionalmente una perspectiva complementaria al destacar la importancia del sentido práctico del aprendizaje, como factor clave en contextos donde los estudiantes presentan bajos niveles de interés por el estudio, enriqueciendo el campo de la innovación educativa.

## Conclusiones y Recomendaciones

Contribuir de manera significativa al fortalecimiento de la motivación académica y la participación escolar de los estudiantes de grado undécimo de la IEM Libertad, mediante la presente investigación, es el resultado del cumplimiento de los objetivos, en búsqueda de la transformación de actitudes y comportamientos de los alumnos, frente al aprendizaje. En este sentido los hallazgos permiten en primer lugar establecer que se logró comprender que los estudiantes perciben la gamificación como una metodología dinámica, atractiva y útil, especialmente cuando se vincula con situaciones de la vida cotidiana. Así mismo, se identificaron cambios relevantes después de la intervención, los cuales se vieron reflejados en un mayor interés por las actividades, mayor disposición a participar y un incremento en el compromiso académico, reconociendo como elementos más significativos de la gamificación los retos, niveles, recompensas y trabajo colaborativo, además de la contextualización del aprendizaje, aspectos que transforman el aprendizaje y permiten mejorar procesos educativos en contextos similares.

Desde una perspectiva ontológica, la investigación logró transformaciones en la manera de comprender a los estudiantes como sujetos de aprendizaje, pues los estudiantes en un principio se posecionaban desde una lógica pasiva y desmotivada frente al proceso educativo, sin embargo, a lo largo de la intervención, se reconoció una transición hacia una postura más activa y participativa, de tal manera que la motivación académica y la participación escolar pasaron de ser categorías analíticas a expresiones reales de una transformación en la experiencia educativa, evidenciando que cuando el estudiante encuentra significado en lo que aprende, se reconfigura su relación con el conocimiento y con su proyecto de vida, lo que significa que la

investigación no solo aportó a la comprensión del fenómeno educativo, sino también a la reflexión sobre la escuela como espacio de construcción y transformación personal.

Con los resultados de esta investigación, se aporta evidencia empírica desde un contexto educativo específico, con unas características particulares relacionadas con vulnerabilidad y desmotivación hacia el aprendizaje, lo que contribuye de manera significativa al incorporar la gamificación con un enfoque práctico, orientado al desarrollo de habilidades para la vida cotidiana, como factor clave para potenciar su efectividad.

En consecuencia, los hallazgos obtenidos en esta investigación no solo confirman los aportes teóricos previos, sino que amplían la evidencia, además de abrir nuevas posibilidades para futuros estudios, al surgir la necesidad de profundizar en el análisis de estrategias pedagógicas que integren innovación, contexto y sentido práctico.

Al respecto y a manera de recomendación, partiendo de los resultados obtenidos es necesario reiterar que las estrategias de gamificación con enfoque práctico, deben ser incorporadas de manera sistemática en el entorno educativo, priorizando la conexión entre los contenidos académicos y situaciones reales de la vida cotidiana, en el entendido que esta integración debe centrarse en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas que promuevan el desarrollo de habilidades para la vida.

En relación con nuevas variables, se podría pensar que a partir de los resultados de la presente investigación se exploren categorías como la autoeficiencia académica o la resiliencia estudiantil, dichas variables podrían ofrecer una visión más completa de los procesos de aprendizaje y del desarrollo personal de los estudiantes, especialmente en poblaciones en situación de vulnerabilidad.

### Referencias Bibliográficas

- Alonso Tapia, J. (2005). *Motivación para el aprendizaje: La perspectiva de los alumnos*. Madrid: Morata.
- Briones Zambrano, M. M. (2023). Incremento de la participación y motivación en la educación superior a través de la gamificación. *Revista Internacional de Investigación y Desarrollo Global*.
- Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá: Diario Oficial.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Guayara Morales, D. M. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.  
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar*. Bogotá: MEN.

Mora Bonilla, K. Y., Martínez Nieva, M. P., Silva Marín, F. D., & Leiva Morantes, L. E. (2024).

Gamificación en la educación: Estrategias innovadoras para potenciar el aprendizaje y la motivación estudiantil. *Ciencia y Reflexión*.

Organización Mundial de la Salud. (1999). *Partners in life skills education*. Ginebra: OMS.

Pérez Gómez, A.I. (2012). *Educarse en la era digital: La escuela educativa*. Madrid: Morata.

Quiroga, M., Ordoñez, F., Armijos, D., Cabrera, D., Guartan, L. y Camacho, R. (2025). La gamificación como herramienta de motivación y aprendizaje en la educación inicial, básica, bachillerato y superior. *Revista REG*, Vol.4 (No. 4), p. 275 -286.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Tello Martínez, J. J. (2024). *La gamificación como medio para fortalecer la enseñanza de la filosofía en la Institución Educativa Etnoeducativo Puerto Saija- Timbiquí, Cauca*.

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

[Muestras de estudio PIP](#)