

**Experiencias significativas en el aula: el rol de la gamificación como eje movilizador del  
interés académico**

Julio César Ávila Valencia

Asesor

Darío Alejandro Luna Fiesco

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, lo que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa La Esperanza, trabajando con estudiantes del grado noveno. El objetivo general que guió el proceso investigativo fue Implementar una actividad gamificada para movilizar la motivación de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Esperanza, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la gamificación reconociendo sus efectos en la motivación. A partir de este ejercicio investigativo se concluyó que la gamificación como propuesta pedagógica puede movilizar la motivación de los estudiantes y esto gracias a las dinámicas que se pueden manejar dentro de la gamificación de contenido o estructural (estructural en nuestra investigación) generando así experiencias significativas y motivando a utilizar estrategias innovadoras que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

***Palabras clave:*** Enseñanza, experiencias significativas, gamificación, innovación, motivación

### **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 conducted at the La Esperanza Educational Institution, working with ninth-grade students. The overall objective guiding the research process was to implement a gamified activity to boost the motivation of ninth-grade students at the La Esperanza Educational Institution, using a qualitative and experimental approach that explored gamification and its effects on motivation. This research exercise concluded that gamification, as a pedagogical approach, can boost student motivation thanks to the dynamics that can be managed within content or structural gamification, thus generating meaningful experiences and motivating the use of innovative strategies that help improve the teaching and learning process.

***Keywords:*** Teaching, meaningful experiences, gamification, innovation, motivation

## Tabla de contenido

Introducción.....	8
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	10
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General .....	12
Objetivos Específicos .....	12
Marcos de Referencia.....	13
Referentes Conceptuales .....	13
Referentes Teóricos.....	13
Referentes Técnicos .....	18
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 .....	22
Categorías para el Análisis de Datos.....	23
Resultados.....	24
Acercamiento de la Población a la Variable.....	24
Experimentación .....	24
Identificación de Variaciones .....	24

Análisis y Discusión.....	26
Conclusiones y Recomendaciones .....	34
Referencias .....	36
Apéndices .....	39

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Pregunta 1 pretest</i> .....	28
<b>Figura 2</b> <i>Enunciado 1 pos-test</i> .....	28
<b>Figura 3</b> <i>Pregunta 2 del pretest</i> .....	29
<b>Figura 4</b> <i>Enunciado 3 post-test</i> .....	30
<b>Figura 5</b> <i>Enunciado 5 del post test</i> .....	31

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	39
--	----

## Introducción

Las diferentes estrategias pedagógicas que se emplean en los distintos contextos dentro del aula buscan responder a las necesidades observadas y promover estrategias pertinentes para la resolución de dicha necesidad. En este sentido, la gamificación entendida como el uso de ideas y elementos que nos enganchan a los juegos, en otras áreas del trabajo o de nuestra vida cotidiana (Marczewsk, 2015) surge como una estrategia innovadora que busca responder su implicación en la movilización de la motivación en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Es por eso por lo que, a raíz de la revisión de literatura relacionada con la gamificación, desde lo teórico, se aborda el objetivo de movilizar la motivación de los estudiantes del grado noveno a través de la implementación de una actividad gamificada en la Institución Educativa La Esperanza en Florencia Caquetá durante el primer semestre del año 2026. A raíz de ello se realizó un pre-test para conocer las percepciones iniciales de los estudiantes, se llevó a cabo una actividad que busca movilizar no solo la motivación sino implementar la gamificación en el aula y finalmente un post-test que justificó si hubo o no movilización de la motivación. De esa manera, los resultados obtenidos y discutidos dentro del documento plantean la importancia de la gamificación como movilizador de la motivación y los datos que se recolectaron sirvieron como puente para llegar a conclusiones favorables.

## Caracterización

El proceso investigativo se llevó a cabo en la Institución Educativa La Esperanza, una institución de carácter público que se encuentra ubicada en el barrio La Gloria, municipio de Florencia y departamento del Caquetá. Como se ha comentado, es una institución de carácter público que sus servicios van desde transición, preescolar, básica primaria, básica secundaria, educación media y sabatinos. De esa manera en los horarios que se manejan en la institución educativa en la jornada de la mañana que es donde nos desenvolveremos empieza a las 06:00 am hasta las 12:00 pm.

La institución acoge estudiantes del barrio mencionado y también estudiantes de zonas rurales y de la ciudad lo cual implica la presencia de un contexto diverso que requiere la implementación de estrategias pedagógicas pertinentes para atender las diferentes realidades de los estudiantes, esto por las diferentes zonas en las que se forman los estudiantes de la institución, tanto en el ambiente personal como en el social lo que nos hace tener en cuenta la precisión de las diferentes estrategias que se llevan a cabo dentro de la institución educativa.

De esa manera, en nuestro papel como investigadores y en vista de la propuesta que pretendemos llevar a cabo dentro de la institución, los grados o cursos que se alinean y con disposición a participar son grados del grado noveno.

## **Planteamiento del Problema**

A lo largo del proceso formativo se han observado distintos contextos y distintas formas en las que se abordan los contenidos y la interacción dentro del contexto educativo. Como se ha observado, aunque muchas estrategias nos brindan herramientas pertinentes para llevar al aula diferentes contenidos planificados, algunas veces se quedan cortos.

Los diferentes distractores que se presentan en las aulas como lo son los celulares, el acceso desenfrenado a las redes sociales y las propias desatenciones dentro del aula, ponen de manifiesto que se debe actuar en la medida de tratar de mitigar la mala gestión de aquello mencionado. Bajo esa premisa, la investigación parte principalmente por el interés personal, puesto que, como docentes en formación, debemos estar prestos a las diferentes novedades y formas en las cuales se pueda impartir una educación de calidad. En ese sentido, para corroborar ciertos puntos de vista e inmiscuirnos más en el papel de docente, se ha de investigar a través de diferentes referentes bibliográficos, el concepto de gamificación y sus diferentes estrategias que repercuten en el aula. Es por ello por lo que a partir de los diferentes referentes a los cuales se han estudiado y en la proximidad del curso y otros más que fueron integrándose, queremos presentar este proyecto, no como una simple intervención en un aula, sino como una profundización respecto de la gamificación dentro del contexto educativo, que en nuestro caso serán estudiantes del grado noveno.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo la implementación de estrategias de gamificación moviliza la motivación de los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Esperanza en Florencia Caquetá durante el primer semestre del año 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Movilizar la motivación de los estudiantes del grado noveno a través de la implementación de una actividad gamificada en la Institución Educativa La Esperanza en Florencia Caquetá durante el primer semestre del año 2026

### **Objetivos Específicos**

Explorar las diferentes percepciones iniciales de los estudiantes del grado noveno de la I.E. La Esperanza frente al uso de las diferentes dinámicas del juego en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Implementar una actividad de gamificación estructural para movilizar la motivación en el proceso de enseñanza y de aprendizaje de los estudiantes del grado noveno

Identificar las posibles variaciones en la motivación y las percepciones de los estudiantes tras la implementación de la actividad gamificada.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Dentro de los conceptos claves a los cuales se van a tener en cuenta a lo largo del proceso, referenciamos la Gamificación que podemos entenderla como el uso de ideas y elementos que nos enganchan a los juegos, en otras áreas del trabajo o de nuestra vida cotidiana (Marczewsk, 2015); La gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos (Deterding, 2011). De allí, en el sentido que permita generar experiencias dentro del aula y dentro del marco del proceso educativo, se presenta otro concepto relacionado, las Experiencias significativas son otro concepto para tener en cuenta como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional (2016) las experiencias significativas son una práctica concreta que involucran el uso de TIC. Estas experiencias pueden referirse a un programa, un proyecto o una actividad, que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a partir del fomento de competencias. Las experiencias significativas son innovadoras, responden a una necesidad del contexto identificada previamente, tienen una fundamentación teórica y metodológica coherente y generan un impacto en la calidad de vida de la comunidad

### **Referentes Teóricos**

Cuando buscamos diferentes alternativas a la hora de implementar las diferentes planeaciones, encontramos diferentes herramientas que nos permiten utilizarlas en promoción de las actividades que se han propuesto. Buscando, esa misma manera, la herramienta que nos permita incentivar al estudiantado y transformar las aulas en sitios predilectos donde se desarrollen procesos de enseñanza que determinen el aprendizaje, se ha de hallar una de las estrategias emergentes y funcionales: la gamificación.

Para definir el concepto de gamificación existen numerosas definiciones, por ejemplo, para Holguin, (2023) la gamificación es una técnica, método y estrategia que forma parte de la comprensión de elementos que hacen interesantes a los juegos y a su vez, reconoce una actividad, tarea o mensaje en un entorno de no juego y tales aspectos están dispuestos a ser transformados en dinámicas recreativas o juegos con la finalidad de que las personas adopten comportamientos útiles

Asimismo, Parra Gonzáles (2019) define a la gamificación como una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contextos no lúdicos.

Kapp (2012) comenta que se trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

De esas tres definiciones se puede aludir e intuir directamente que la gamificación proviene directamente del juego, etimológicamente hablando, es decir, llevar directamente el juego al aula y para ello es preciso de ciertos factores para hacer que funcione, factores los cuales se encuentran implícitos en las definiciones: interés, motivación, creatividad, dinamicidad, secuencia, cadencia, etc. Son algunos por mencionar. En ese sentido, la gamificación encuentra un método y una estrategia para llevar lo lúdico a lo que no es propiamente lúdico como lo menciona Parra Gonzáles (2019)

Ahora bien, de inmediato se puede afirmar que las metodologías y estrategias deben tener integrados en su línea de aplicación los factores ya mencionados precisamente para poder, con seguridad, integrar la parte lúdica de la enseñanza con la finalidad de mejorar directamente el

proceso de enseñanza y de aprendizaje en la medida que permita a los estudiantes y docentes tener una mejor comunicación y un mejor ambiente de aula, con lo cual la gamificación es una estrategia que involucra la participación de los estudiantes aprovechando sus conocimientos básicos para optimizarlos a través de la autonomía y la motivación (Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023)

Consecuentemente algunos estudios indican que la gamificación funciona a través de la mecánica del juego con lo cual involucra a los estudiantes a un aprendizaje más activo. Así mismo se menciona, Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla (2021) que gamificación plantea tres elementos funcionales: las dinámicas que se relacionan con las emociones, las limitaciones y las narraciones; las mecánicas que constituyen los retos, la recompensa y la competición y los componentes que se dividen en puntos o niveles.

Estos componentes se ven implícitos en las diferentes formas de gamificar una clase u contenido para la misma. De esa manera, la estrategia para gamificar una clase implicaría según Pérez Gallardo (2021)

Metas y recompensas al establecer objetivos claros y recompensar a los estudiantes cuando los alcanzan con puntos, medallas o reconocimientos; Competencias sanas al implementar competencias amistosas entre grupos o individuos para fomentar la participación y el compromiso; Narrativa al crear una historia o contexto que envuelve el contenido educativo, haciendo que los estudiantes se sientan parte de una aventura.

O si se quiere ser más metódico dice Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla (2021) al plantearnos un paso a paso que consiste en identificar el grupo generacional de los estudiantes, analizar los contenidos a gamificar, planificar de manera inclusiva y heterogénea, transformar las

unidades, temas o tareas empleando narrativa, establecer normas de juego y así mismo crear un sistema de recompensas y finalmente el proceso de analizar los resultados y retroalimentarlos.

Cada una de estas estrategias comparten algo en común: juego y recompensa. Además, algunos estudios han demostrado que el uso de dinámicas de juego en el aula puede mejorar la memoria y la retención de información, así como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales que a menudo se dan en las actividades de juego, así como promover el trabajo en equipo y la interacción social de los estudiantes lo que ayuda a crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo (Mero & Bermúdez, 2021)

Sin embargo, es preciso decir que, aunque existe mucha información sobre gamificación, no hay un modelo u estrategia estandarizada para su aplicación, sino que depende de la creatividad de los docentes y de sus objetivos para con su grupo (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021). No obstante, lo que sí hay son métodos (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021), precisamente los siguiente (Barrera Muzgo, 2024): gamificación estructural: en este tipo de gamificación no se realizan cambios en los contenidos de las clases, simplemente se modifica la forma en la que vamos a impartir los contenidos que sería a través de los juegos; gamificación de contenidos: en este tipo de gamificación los contenidos son modificados y adaptados a un ambiente de juego.

Aplicando todo ello lo que pretenderíamos es motivar al estudiantado entendiendo que la motivación de los estudiantes es el factor principal en el proceso de aprendizaje, pues motivados por el interés y la alegría por aprender, tienden a perseverar más y lograr mejores resultados de aprendizaje, (Barrera Muzgo, 2024). Además de los diferentes beneficios que esto conlleva, de acuerdo con Jiménez et al., (2020) y Manzano et al., (2022) es el incremento de la imaginación y creatividad lo cual hace que los estudiantes puedan tener diferentes formas de resolución de

conflictos o de problemas gestionando también el tiempo y los recursos que tienen a disponibilidad.

Otros autores sistematizan los beneficios en categorías como la motivación y la competitividad inherente a los juegos motiva a los estudiantes; rendimiento incrementado por la motivación; cooperación ya que la gamificación promueve el trabajo en equipo, lo que potencia las habilidades de los participantes a través de actividades que requieren colaboración; superación personal en vista de que la competitividad fomenta la auto-superación; bienestar emocional en el sentido que la gamificación mejora la salud mental de los estudiantes, influyendo positivamente en la inteligencia emocional, la iniciativa personal y la resiliencia; el mayor aprovechamiento de las TIC en la medida que las tecnologías de la información y comunicación son claves en la gamificación, facilitando la interacción y el aprendizaje, ya que la actual generación está familiarizada con sistemas de puntos y recompensas. (Martín-Acosta, 2019)

Todo cuanto se ha dicho de la gamificación en cuanto concepto y estrategia pedagógica cabe resaltar, proponer y disponer del aspecto ontológico que mueve la propuesta de la gamificación. Si bien es cierto, la gamificación junto con cualquier propuesta pedagógica busca promover espacios de nueva factura en el sentido de proponer innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de esa manera se presenta la motivación como aspecto ontológico del proceso investigativo en el sentido de que la motivación es lo que lleva a un individuo a hacer cosas y será clave comprenderla para tener éxito a la hora de aplicar gamificación (Borrás-Gené, 2022).

La motivación como termino asociado a una forma intrínseca es aquella en la que el individuo realiza una actividad por la satisfacción en sí de realizarla (Borrás-Gené, 2022), donde

predomina la autonomía y la libertad de elegir, existe un conocimiento previo lo cual incita a participar sea por un aspecto competitivo o por el hecho de servir de guía y el deseo de inmiscuirse en relaciones sociales y la interacción con sus iguales. Así mismo, asociada a una forma extrínseca es aquella que proviene de fuera del individuo. Los factores motivadores son recompensas externas que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar (Borrás-Gené, 2022), esta forma de motivación puede parecer un poco más conductista en el sentido de que el desarrollo de esta sea estímulo-respuesta, en este caso participación-recompensa. De esa manera existe una regulación externa (alguien dice que se haga algo) que sitúa, por ejemplo, reglas y directrices dentro de las actividades correspondientes que guían el proceso de manera pertinente.

### **Referentes Técnicos**

Dentro de los referentes técnicos y los documentos sobre orientaciones que han sido proporcionadas desde directrices o normativas desde el gobierno nacional, encontramos el CONPES 3988: tecnologías para aprender: política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales.

El documento en mención nos presenta un panorama general al menos desde el departamento nacional de planeación sobre la incidencia, la cobertura, conectividad y diferentes planes de acciones respecto a los inconvenientes e inconsistencias que se han tenido a lo largo de implementar las TIC en los diferentes centros de educación nacional. Asimismo, habla de la importancia de las estrategias emergentes y todas aquellas que se pueden adherir al uso de las TIC en la medida que pueden generar estrategias innovadoras a la hora de llegar a las diferentes zonas sean rurales o urbanas, con lo cual conceptos como alfabetización digital, pensamiento

crítico, trabajo colaborativo y resolución de problemas son o representan competencias que permiten a las personas desarrollarse en un entorno digital.

De esa manera el desarrollo de procesos de innovación plantea la incorporación de una perspectiva más amplia en la cual los estudiantes desarrollan el pensamiento crítico el trabajo en equipo el pensamiento creativo mediado por la utilización de tecnologías digitales de tal manera que no sean un medio sino un fin para mejorar los procesos de aprendizaje, de esa manera a raíz del plan de acción el CONPES se presenta con una posición respecto de las diferentes estrategias que se han utilizado al tratar de integrar las metodologías y las estrategias de aprendizaje dentro de las diferentes aulas diferentes asignaturas y diferentes zonas.

### **Referentes Legales**

Dentro de los referentes legales no encontramos algo que nos relacione directamente con la gamificación, sin embargo, en vista de la relación entre gamificación y tecnología encontramos la ley 1341 de 2009 que define un marco de acción para el desarrollo de las tecnologías de la información. Dentro de ese marco de acción encontramos en el artículo 2°. Principios orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los Derechos Humanos inherentes y la inclusión social, entendiendo este como el proceso de desarrollo e implementación de las TIC en los contextos donde se desarrollan los jóvenes y entendiendo, también, aspectos de etnoeducativos de la diversidad de todo el territorio. De igual manera en el artículo 3°. Sociedad de la información y del conocimiento. El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las

Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento, con lo cual se reconocen aspectos pedagógicos y competencias que incentiven el desarrollo humano en la consolidación de habilidades para la vida.

Además, la ley general de educación, la ley 115 de 1994 en el artículo 148 dentro de sus funciones de política y planeación “fomentar las innovaciones curriculares y pedagógicas” para la autonomía de las instituciones escolares en tanto la adaptación de sus metodologías de aprendizaje según su Proyecto Educativo Institucional (PEI); asimismo dentro del mismo artículo, también busca Promover y estimular la investigación educativa, científica y tecnológica con lo cual dentro del enfoque tecnológico que se maneja desde la gamificación, aplicaciones como educaplay son referentes específicos en la implementación de la tecnología a la gamificación dentro del contexto educativo

### **Referentes Éticos**

Esta investigación se rige por los principios éticos de la UNAD y las normativas nacionales de protección de datos personales, asegurando que la participación de la comunidad educativa de La Esperanza sea voluntaria, informada y segura esto en vista de que bajo las herramientas y los instrumentos de recolección de datos requieren de participantes y en vista de que nos encontramos en una institución educativa donde la mayoría de los estudiantes son menores de edad uno de los referentes éticos que tendremos en cuenta son la confidencialidad y anonimato protegiendo desde su nombre, su edad y su apariencia física además de que los datos obtenidos son de carácter exclusivamente académico. Así mismo, utilizando los principios bioéticos de la beneficencia y no maleficencia, se practicará la sana competencia específicamente

evitando conflictos competitivos y fomentando la igualdad de oportunidades, de igual manera el derecho al retiro voluntario será otro referente que se tendrá en cuenta.

## **Herramientas y Métodos**

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

Siguiendo la línea que ya se ha enmarcado, tanto en la pregunta problematizadora, objetivos y marco teórico el tipo de estudio es una investigación acción y la metodología tendrá un enfoque cualitativo, entendiendo a esta como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable (Quecedo & Castaño, 2002). Así mismo, se emplearán pre y post-test a través de formularios en línea.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis a la cual en este proceso se dirigirá hacia los estudiantes de grado 9 de la Institución Educativa La Esperanza.

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

Para la recolección de datos lo dividiremos en 3 secciones:

En la primera sección se realizará un pre-test, donde abordaremos el panorama perceptivo que se tiene en el ambiente del aula; como segunda sección se desarrollará la actividad correspondiente que será una actividad gamificada (lo expondremos con más detalla unos párrafos más abajo; y finalmente, como tercera sección, se realizará un post test, donde abordaremos las conclusiones y las pertinentes opiniones de los participantes.

En ese sentido, para el pre-test utilizaremos preguntas en Escala Likert o para tener un panorama perceptivo y otro experiencial. No obstante, como el lenguaje varía de estudiantes a docentes, sería pertinente modificar la palabra “Gamificación” por “Juego” en vista de un mayor entendimiento. Es así como las preguntas que se implementaron tenían como objetivo reconocer las implicaciones del juego en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, la motivación intrínseca de los participantes, elementos los cuales llamen su atención, etc.

Continuando con el proceso, la actividad correspondiente y con la cual servirá como muestra práctica de la gamificación dentro del aula será de la siguiente manera:

Con un juego de mesa adquirido en medios comerciales que se caracteriza por tener teclas donde se encuentran enmarcadas las letras del abecedario (excepto la W, X, Y y Z) y en el medio un botón grande. Se tendrán fichas con información o preguntas referentes al tema seleccionado (ciencias sociales y economía).

La dinámica es la siguiente, el participante uno presionará el botón grande, lo cual hará iniciar el cronometro que le dará 10 segundos, y tomará una ficha, leerá la información, oprimirá la letra que corresponda a la respuesta de la pregunta de la ficha y oprimirá el botón para darle paso al siguiente participante. Para poner un ejemplo:

El participante uno toma una ficha en la que dice: “nombra un presidente de la república de Colombia”. El participante piensa un momento, oprime la letra J y dice: “Juan Manuel Santos”, oprime el botón grande y pasa el turno.

Finalmente, como post test también se hará uso de una escala Likert con enunciado y con puntaje de 1 a 5 para reconocer, cualitativamente, qué ha cambiado, cómo les ha parecido y si hubo impacto. Cabe aclarar, que tanto en el pre-test como en el post-test iniciarán con la misma pregunta o el mismo enunciado, esto con el objetivo de comparar las respuestas antes y después de implementar la actividad.

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

Las categorías a las cuales pretendemos poner énfasis a raíz de los resultados que obtengamos se darán en dirección a nuestros referentes conceptuales y nuestros objetivos propuestos, es decir, Gamificación (conocimiento, juego, influencia) y experiencias significativas (aplicación, percepciones)

## **Resultados**

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

Para la implementación de la actividad propuesta en las fases anteriores se llevó a cabo a 5 estudiantes del grado noveno a quienes se les realizó una contextualización de la dinámica de la actividad en un proceso de interacción entre el investigador y los participantes. En ese sentido, se les presentó el pre-test con el objetivo de reconocer las ideas preliminares que estos tenían sobre características sobre los juegos (motivación, elementos de juego).

### **Experimentación**

Luego de realizar el pre-test, se llevó a cabo la implementación de la actividad, la cual, como explicamos en apartados más arriba, fue una actividad gamificada estructural. En principio y en la parte observable, se observó que hubo motivación por parte de los participantes quienes estaban a la expectativa de lo que se proponía en el momento. Se acercaban a manera curiosa tratando de intuir de qué se trataba la actividad, realizaban preguntas cómo “¿vamos a jugar?” o ¿qué vamos a jugar?, no obstante, luego de explicar a manera detallada y poner a disposición la actividad, observamos diferentes reacciones espontaneas y dinámicas dentro del grupo que identificamos como parte de la motivación intrínseca de los participantes.

### **Identificación de Variaciones**

Siguiendo la línea progresiva del proceso, una vez finalizada la implementación de la actividad, se presentó a los participantes la prueba post-test dentro de la cual la primera pregunta es igual a la del pre-test, con lo cual nos direccionó los siguientes resultados:

De manera preliminar dentro de las preguntas del pre-test y las calificaciones del post test se puede observar una equivalencia en la primera pregunta, lo cual nos dice que su opinión respecto de los juegos en como forma pedagógica no varía mucho, sin embargo, no es totalmente

unánime que consideren los juegos dentro del aula como una estrategia imprescindible. Por otro lado, en el aspecto ontológico si vemos un cambio antes y después, en la medida que ha cambiado la motivación de los participantes. De igual manera, en la apropiación de conceptos, también encontramos un cambio importante en la medida que antes de realizar la actividad había buenas expectativas respecto del impacto de los juegos en el proceso de aprendizaje, sin embargo, luego de realizar la actividad vemos respuestas divididas y por debajo de las expectativas iniciales. No obstante, ahondaremos más en la siguiente sección.

### **Análisis y Discusión**

Luego de implementar tanto la prueba pre-test, la actividad gamificada y la prueba post-test a 5 participantes del grado noveno, se han obtenido resultados alentadores en el sentido que, dentro de las ideas preconcebidas, se ha realizado de forma pertinente y llevando a cabo la forma lineal del proceso investigativo. Dentro de la intervención pedagógica y la implementación de las técnicas para la recolección de datos teniendo como referencia responder a la pregunta problema y responder al objetivo general con diferentes acciones que son encaminadas en los objetivos específicos, con lo cual, desde la examinación de estrategias y métodos de la gamificación, el diseño de la actividad gamificada que fue implementada en el aula de clases y consecuentemente, lo que continúa, la discusión de los datos obtenidos. En ese sentido, para presentar los datos es importante señalar el enfoque cualitativo que se había elegido y en el sentido de que a la hora de interpretar los datos que se obtuvieron podamos precisar sobre la gamificación y la motivación en lo observado y los datos obtenidos durante la implementación de la actividad. Así mismo, los resultados obtenidos nos permiten referirnos a las diferentes percepciones que se pueden dilucidar desde la implementación de la gamificación.

Dentro del desarrollo de las tres fases: pre-test; actividad gamificada; post-test, los participantes se vieron atraídos en principio por la observación de la herramienta de juego, realizaban preguntas relacionadas y se acercaban a observar con detenimiento. Con esas acciones estamos respondiendo a la pregunta de la investigación, las implicaciones de las herramientas que se utilizan para gamificar actividades llaman la atención en el sentido de que genera expectativas dentro de los participantes e invita a ellos a interesarse por lo que pueda llegar a ser. Desde el aspecto ontológico, teníamos claro que la motivación iba a ser parte esencial del

proceso de intervención y ello se dejó ver tanto en los datos obtenidos así mismo como en las distintas observaciones dentro del aula.

Es así como, cuando llegamos a la parte de experimentación, cuando disponemos a realizar la actividad gamificada, no solo ya tenemos un interés previo por parte de los participantes, sino que ese interés se acrecienta con la interacción con la herramienta utilizada o el juego en cuestión. Así como lo menciona Kapp (2012) se trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Con lo cual, los elementos mencionados en su definición hacen parte de la actividad propuesta y sus funciones corroboran lo previamente dicho en relación con la motivación y la promoción del proceso de aprendizaje: motivar a aprender. En ese sentido, la motivación como aspecto ontológico y la gamificación como la variable se articulan para promover una forma más autónoma del proceso de enseñanza y de aprendizaje en el que, la gamificación es una estrategia que involucra la participación de los estudiantes aprovechando sus conocimientos básicos para optimizarlos a través de la autonomía y la motivación (Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023). La importancia del pretest como propuesta inicial para los participantes, para saber de sus percepciones y que ellos, mediante las preguntas, intuyeran la actividad propuesta. (3)

Es así como siendo aplicadas las tres fases del proceso, nos encontramos algunos datos emergentes que presentan cambios importantes en el antes y el después del aspecto ontológico. Por ejemplo, en la primera pregunta del pre-test y post-test, siendo esta igual en contenido, obtuvimos los siguientes datos:

### **Figura 1**

*Pregunta 1 pretest*

1. ¿consideras que las actividades dentro del aula que conlleven juegos facilitan el aprendizaje de los contenidos?

5 respuestas

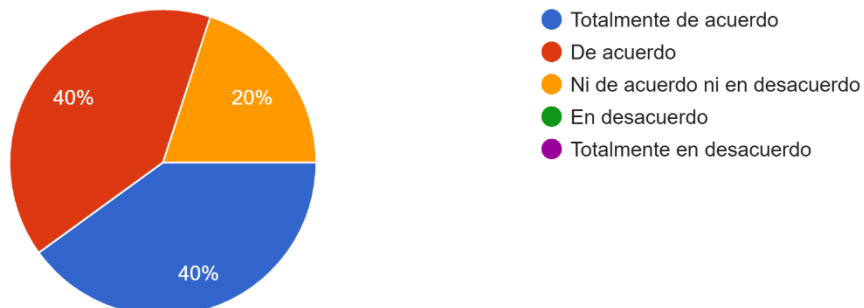


Figura 1 Pregunta 1pretest

Nota. Elaboración propia.

## Figura 2

Enunciado 1 pos-test

consideras que las actividades dentro del aula que conlleven juegos facilitan el aprendizaje de los contenidos

5 respuestas

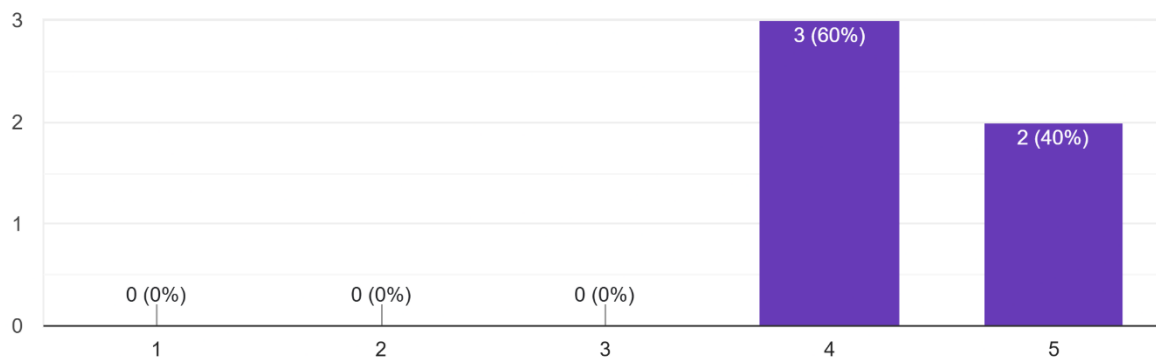


Figura 2 Enunciado 1 pos-test

Nota. Elaboración propia

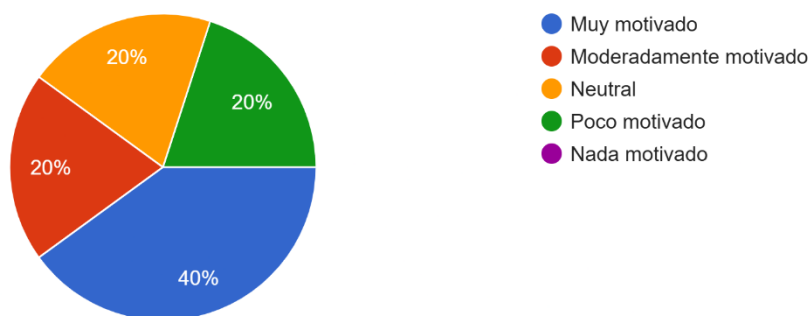
Como podemos observar en los datos obtenidos, encontramos un cambio importante en la forma en que el juego puede ayudar a comprender los contenidos académicos. Dentro de la figura 1, podemos observar que las respuestas de los participantes se dividen en tres de las cinco formas de respuesta. Sin embargo, en la figura 2 hay un cambio importante, las respuestas ya no abordan tres de sino dos de las cinco posibles formas de respuesta, es decir que, luego de la implementación de la actividad gamificada, la percepción de un estudiante cambió hacia un extremo positivo, eso en el sentido del aprendizaje de contenidos. Ahora bien, dentro del aspecto ontológico también han de haber variaciones y es que, si la percepción en la forma de aprender contenidos cambió, siguiendo una secuencia lógica, la motivación ha de haber sido influyente o ha de haber cambiado. Por ejemplo, la segunda pregunta del pretest ya nos habla de la motivación lo cual no deja resultados muy dispersos:

### Figura 3

#### *Pregunta 2 del pretest*

2. ¿En qué medida te sientes motivado a participar en actividades dentro del aula que conlleven juegos?

5 respuestas



*Figura 3 Pregunta 2 del pretest*

*Elaboración propia*

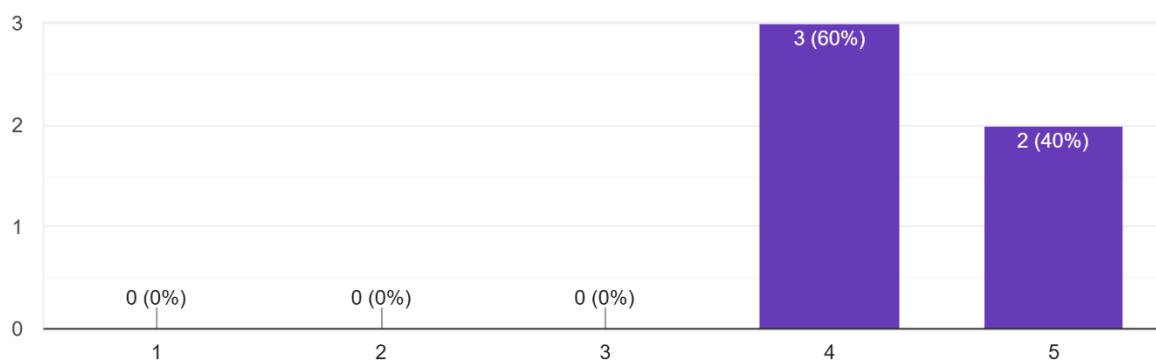
Sin embargo, luego de implementar la actividad nos encontramos con los siguientes datos:

#### Figura 4

##### *Enunciado 3 post-test*

Me sentí motivado a participar activamente

5 respuestas



*Figura 4 Enunciado 3 post-test*

*Nota. Elaboración propia*

Encontramos, entonces, un cambio significativo en la motivación entre el antes y el después. Como bien observamos, antes de realizar la actividad las respuestas estaban muy dispersas e incluso rozando el extremo negativo de la motivación, sin embargo, luego de implementar la actividad, la motivación cambió desde el extremo negativo hasta el extremo positivo. No vemos ya respuestas dispersas, sino que vemos una tendencia, la actividad propuesta los ha motivado a participar.

Como bien hemos mencionado en la parte de referentes teóricos, no hallamos en los medios una aplicación concreta de la gamificación en el aula, lo que sí encontramos son artículos en los que se discute la gamificación como propuesta pedagógica. Sin embargo, lo que sí

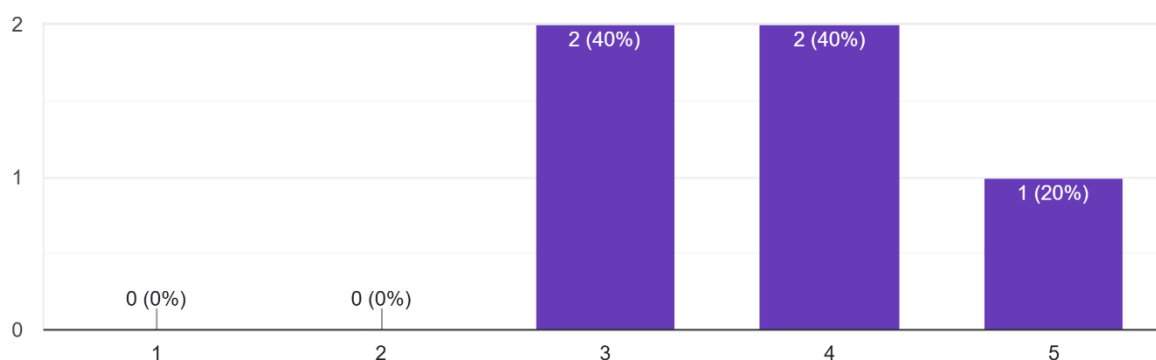
podemos dar cuenta, de la parte teórica, son las diferentes formas en las que se puede aplicar la gamificación. Desde los tipos de gamificación: estructural o de contenido, así mismo como las diferentes ideas metodológicas que en los referentes se mencionaban, si fungen dentro del proceso de desarrollo de una actividad gamificada. Así mismo, las diferentes acepciones respecto de la motivación, por ejemplo, lo que menciona Huamaní Quispe y Vega Vilca (2023) el empleo de la gamificación en las actividades de enseñanza y aprendizaje repercute en la motivación y el aprendizaje, en el sentido de que la ejecución de actividades innovadoras, que promuevan la participación activa de los estudiantes, en este tiempo de cambio y con la tecnología al alcance, implica una renovación en la forma de enseñar y aprender (Huamaní Quispe & Vega Vilca, 2023). De igual manera, dentro de los resultados obtenidos a lo largo del proceso de recolección de datos entre el pre-test y el post-test no solo dejan aspectos positivos. Dentro del desarrollo de la actividad implementada nos quedan ciertas falencias como, por ejemplo:

### Figura 5

#### *Enunciado 5 del post test*

El juego me ayudó a clarificar conceptos.

5 respuestas



*Figura 5 Enunciado 5 del post test*

*Elaboración propia*

Aunque la percepción de que la gamificación facilita el aprendizaje de los contenidos disminuye un poco la clarificación de los conceptos. Y es que, en esta parte, la falencia no recae en la gamificación como estrategia, sino en la manera en que se desarrolla la actividad, es decir, es un error humano, sin embargo, eso no quita el hecho de que sea un error y debe clarificar nuevas formas de desarrollo de contenido gamificado. No obstante, diferentes acciones como el tiempo y las disposiciones dentro del establecimiento educativo también llevaron a que la muestra ser refiriera a un grupo pequeño. No obstante, al menos en los resultados, nos queda una base sólida en la cual se pueda articular la gamificación en diferentes contextos educativos y en diferentes áreas.

Es así como siendo esta una investigación que lleva consigo resultados concretos, su implementación se puede adecuar a cualquier tipo de área entendiendo la gamificación desde dos tipos: de contenido o estructural; dependiendo de la que elijamos, se puede realizar el proceso de gamificar una clase. En ese sentido, los diferentes hallazgos marcan un camino y una forma innovadora de pensar el proceso de enseñanza y de aprendizaje desarrollando nuevas maneras de ingresar en aula lo que puede ayudar, a los docentes, a simplificar, mejorar y añadir formas nuevas de ingresar tanto en el aula como en el ambiente del mismo, construir experiencias significativas y promover la motivación como eje del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Finalmente, dentro del proceso de análisis podemos destacar que los resultados obtenidos en torno al aspecto ontológico son bastantes favorables y generan buenas expectativas en el proceso investigativo y en la secuencia que se ha logrado a lo largo del mismo. También hay que mencionar que el estudio precedente de la gamificación dota, de igual manera, al investigador de conocimientos importantes en proceso de formación profesional no solo en el aspecto teórico

sino también en el aspecto práctico, pues, intervenir en el aula genera experiencias significativas y formativas que ayudan a mejorar las prácticas docentes. No obstante, el proceso que se realizó no es del todo perfecto, existen falencias dentro del mismo y también pudo haber respondido a otros interrogantes como, por ejemplo: ¿cuál es el impacto de la gamificación en las prácticas docentes? ¿puede la gamificación atender a las necesidades actuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje? o también hablando de educación inclusiva ¿puede la gamificación ser una herramienta funcional para la enseñanza en estudiantes con necesidades educativas especiales? Son todas estas interrogantes que nos incita a seguir descubriendo el amplio alcance de la gamificación y sus diferentes aplicaciones.

## Conclusiones y Recomendaciones

Para resumir lo realizado a lo largo del proyecto, plasmado en los objetivos propuestos y con ello en las diferentes estrategias que se utilizaron para abordar la problemática desde el pretest hasta el post test, existen resultados favorables en torno a la movilización del aspecto ontológico de manera que se logró responder a la pregunta de investigación con los datos recolectados tanto en el pre como en el post test lo cual nos permitió dilucidar un contenido sólido en el aspecto teórico y práctico.

En ese sentido, en los datos que se recolectaron y se expusieron en los apartados mencionados más arriba, se presentan los cambios y el proceso de movilización del aspecto ontológico desde el antes (pre-test) y el después (post-test) de la implementación de la actividad gamificada, con lo cual, direccionando y respondiendo a la pregunta de investigación y a los objetivos planteados en la investigación, presentamos los datos recolectados y relevantes en relación a la gamificación como propuesta pedagógica. Es así como, luego de la implementación y la recolección de los datos, no solo nos precisan datos alentadores, sino que también permite visualizar nuevas formas en las que la gamificación puede fungir como una herramienta importante para incentivar una mejoría en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es así como el impacto que tuvo la variable no solo radica en la movilización del aspecto ontológico, sino que influye también en cómo se pueden percibir las diferentes dinámicas del juego como una herramienta o forma innovadora que puede influir, de manera positiva, en proceso de enseñanza y de aprendizaje; así mismo nos permite observar los cambios de las percepciones de los estudiantes en la implementación del juego como base pedagógica. De esa manera, dentro del contexto educativo, la implementación de la actividad también implica una observación más profunda del actor importante dentro del aula: el docente. Al proponer la

actividad, desarrollarla, implementarla y recolectar los datos en un proceso secuencial que se encuentra acompañado y observado por el docente del sitio donde se realiza la intervención pedagógica, no solo se busca impactar a los estudiantes sino también impactar la labor docente ofreciendo nuevas metodologías aplicables dentro del aula que buscan fortalecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje. De esa manera, los resultados obtenidos no solo se apoyan con los elementos teóricos mencionados en los referentes, sino que construyen y constituyen la parte práctica de la gamificación como propuesta pedagógica. Así mismo, aunque se usó una herramienta física (juego de mesa con cronómetro), la lógica de la gamificación preparó a los estudiantes en competencias digitales como la toma de decisiones rápida y el pensamiento lógico, cumpliendo con los objetivos de innovación pedagógica del gobierno nacional.

En ese sentido, algunas de las recomendaciones que surgen luego de los resultados que se obtuvieron a lo largo del proceso radican en la importancia de la gamificación, en este caso estructural, como una estrategia innovadora que se puede implementar desde cualquier direccionamiento, esta se puede adaptar a las necesidades y puede ser una buena forma de intervención pedagógica; Es así como la implementación de la gamificación estructural permite innovar sin necesidad de rediseñar todo el currículo, lo que la hace una estrategia altamente replicable en otras áreas de la institución educativa. Además, se pueden adherir más participantes, más preguntas, nuevas dinámicas y formas de aplicación, lo que la hace maleable y de fácil acceso. Así mismo los enfoques metodológicos también pueden cambiar, lo que nos situará en nuevas formas de interpretación

### Referencias Bibliográficas

- Barrera Muzgo, L. A. (2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 2742–2751.  
<https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2811>
- Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial No. 41.214.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-406829\\_recurso\\_9.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-406829_recurso_9.pdf)
- Departamento Nacional de Planeación. (2020). *Documento CONPES 3988: Estrategia para impulsar la innovación educativa mediante el uso de tecnologías digitales*.  
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3988.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.  
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(12), 329–349.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>

Holguin, M. A., Feliciano-Yucra, G., & Martinez-Lopez, A. C. (2024). Impact of gamification on collaborative learning development: A quantitative experimental approach. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 19(1), 51–60.

<https://doi.org/10.1109/RITA.2024.3368360>

Huamaní Quispe, M. D., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399–1410.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

[https://www.researchgate.net/publication/273947281\\_The\\_gamification\\_of\\_learning\\_and\\_instruction\\_Gamebased\\_methods\\_and\\_strategies\\_for\\_training\\_and\\_education\\_San\\_Francisco\\_CA\\_Pfeiffer](https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Gamebased_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer)

Ley 1341 de 2009. (2009, 30 de julio). Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Diario Oficial No. 47.426*. Función Pública.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

Marczewski, A. (2015). *Game-based solution design: Differences between gamification, simulations, serious games and games*. Gamified UK.

<https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>

Martín-Acosta, E. R. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física.

*Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97–109.

<https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5770>

Mero, M., & Bermúdez, C. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–125.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Observatorio Colombiano de Innovación Educativa*

*con uso de TIC*. <https://appobseducic.mineducacion.gov.co/indicadores/ver-pract1/1/>

Parra González, M. E. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, (386), 113–135.

<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>

Pérez-Gallardo, E., & Vázquez-Cano, E. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 203–

227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa.

*Revista de Psicodidáctica*, (14), 5–39. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1fd0kCWjUT1OQXC\\_kYvi415hmaMImtIbt?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1fd0kCWjUT1OQXC_kYvi415hmaMImtIbt?usp=sharing)