

**La Gamificación como Estrategia Didáctica Pedagógica en el Aprendizaje de los  
Estudiantes de Prácticas Profesionales del Programa de Psicología de la Universidad  
Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Girardot**

Diana Marcela Guayara Morales

Asesor

Dr. Edgar Crisanto Medina Pedraza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación

2024

## Resumen

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo proponer la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD, utilizando el enfoque cualitativo, de alcance descriptivo y método de la fenomenología, donde se toma la percepción de los estudiantes en su experiencia en los espacios de acompañamiento docente mediados por herramientas de gamificación, estos datos son obtenidos en un muestreo a conveniencia con 245 estudiantes de la Zona Centro Bogotá Cundinamarca, a partir de un cuestionario auto dirigido en línea como instrumento de investigación; que permitieron realizar el posterior análisis cualitativo de los datos apoyado en software especializado Atlas ti.

Dentro de los principales hallazgos el estudio arrojó variables de interés relacionadas con la efectividad de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, donde se destaca el carácter positivo en la motivación, la participación y la atención que favorece el aprendizaje y transferencia de conocimiento al contexto real de prácticas profesionales, así como en el logro de los resultados de aprendizaje, en la evaluación de las fases del curso y por supuesto, en la satisfacción de los estudiantes en procesos de enseñanza dinamizados a través de herramientas gamificadas en el curso de prácticas profesionales.

Finalmente, se genera una propuesta de innovación educativa enfocada en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje mediante el prototipo de App educativa con herramientas de gamificación, que incluye contenidos temáticos del curso de prácticas profesionales de psicología dispuestos en el Syllabus, lo cual aporta a la innovación curricular y la mejora continua de las acciones de acompañamiento docente del programa de psicología de la UNAD.

***Palabras Clave:*** Gamificación, innovación, psicólogos en formación, psicología.

### **Abstract**

The objective of this research project is to propose gamification as a pedagogical didactic strategy in the learning of students of the professional practices course of the UNAD psychology program, using the qualitative approach, descriptive scope and method of phenomenology, where takes the perception of the students in their experience in the teaching accompaniment spaces mediated by gamification tools, these data are obtained in a convenience sampling with 245 students from the Central Zone of Bogotá Cundinamarca, from a self-directed online questionnaire such as research instrument; which allowed the subsequent qualitative analysis of the data to be carried out supported by specialized software Atlas ti.

Among the main findings, the study showed variables of interest related to the effectiveness of gamification in the students' learning process, highlighting the positive nature of motivation, participation and attention that favors learning and knowledge transfer. to the real context of professional practices, as well as in the achievement of learning results, in the evaluation of the phases of the course and of course, in the satisfaction of students in dynamic teaching processes through gamified tools in the course of professional practices.

Finally, an educational innovation proposal is generated focused on the design of a virtual learning environment through the prototype of an educational App with gamification tools, which includes thematic content of the professional psychology internship course arranged in the Syllabus, which contributes to curricular innovation and continuous improvement of the teaching support actions of the UNAD psychology program.

***Keywords:*** Gamification, innovation, psychologists in training, psychology

## Tabla de contenido

Introducción .....	10
Justificación .....	12
Definición del Problema .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marco Teórico .....	16
Gamificación.....	16
La Gamificación como Pedagogía Emergente.....	20
La Gamificación como Estrategia Metodológica .....	24
Gamificación como Modelo de Aprendizaje Activo.....	28
Gamificación para el Fortalecimiento del Currículo .....	31
Gamificación en Educación Superior .....	33
Innovación de Práctica Educativas .....	40
La Gamificación y el Diseño Curricular .....	44
Antecedentes o estado del arte .....	45
Metodología .....	48
Fase 1. Diagnóstico.....	49
Fase 2. Análisis .....	50
Fase 3. Diseño de Ambiente Virtual Gamificado.....	51
Resultados .....	53

Percepción de la Gamificación en los Espacios de Acompañamiento Docente de Prácticas Profesionales de Psicología.....	53
Datos Demográficos.....	53
Experiencia con Herramientas de Gamificación.....	56
Motivación.....	59
Compromiso.....	59
Desarrollo de habilidades.....	59
Colaboración.....	59
Gamificación y Motivación hacia el Aprendizaje y Desarrollo de la Práctica Profesional .....	63
Relación de la Gamificación y el Logro de los Resultados de Aprendizaje .....	65
La Gamificación y el Proceso de Evaluación de los Cursos de Prácticas Profesionales..	69
El Impacto de la Gamificación y el Aprendizaje Centrado en el Estudiante .....	72
La Satisfacción de los Estudiantes a través de Herramientas Gamificadas .....	74
Efectividad de la Gamificación como Estrategia Didáctico Pedagógica para Favorecer el Aprendizaje.....	77
Definición de Gamificación .....	86
Utilidad de la Gamificación en Acompañamiento Docente.....	86
Aspectos Positivos de los Espacios de Gamificación .....	86
Actitud de los Estudiantes ante la Gamificación.....	87
Impacto en la Comprensión y Apropiación de Temas .....	87
Motivación hacia el Aprendizaje .....	87

Ambiente Virtual de Aprendizaje Mediado por Gamificación para el Curso de Prácticas	
Profesionales Escenario 1. ....	88
App Educativa de Prácticas Profesionales de Psicología de la UNAD .....	88
Nombre de la Actividad. ....	90
Objetivo.....	90
Duración.....	90
Desarrollo.....	90
Indagación Preliminar.....	90
Análisis de Casos de Estudio. ....	91
Supervisión y Retroalimentación.....	91
Reflexión y Revisión.....	92
Discusión.....	94
Conclusiones.....	98
Recomendaciones .....	100
Referencias.....	101
Apéndices.....	106

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Género de los participantes</i> .....	54
<b>Figura 2</b> <i>Escenario de prácticas</i> .....	55
<b>Figura 3</b> <i>Contexto de prácticas</i> .....	55
<b>Figura 4</b> <i>Percepción de la gamificación</i> .....	57
<b>Figura 5</b> <i>Utilidad de la Gamificación en los espacios de acompañamiento docente</i> .....	58
<b>Figura 6</b> <i>Espacios de acompañamiento docente con herramientas de Gamificación</i> .....	59
<b>Figura 7</b> <i>Herramientas de gamificación utilizadas en espacios de acompañamiento docente</i> ...	61
<b>Figura 8</b> <i>Actitud de los estudiantes en actividades de gamificación</i> .....	62
<b>Figura 9</b> <i>Percepción de actitud de los compañeros en actividades de gamificación</i> .....	63
<b>Figura 10</b> <i>Gamificación y la relación entre docentes y estudiantes</i> .....	64
<b>Figura 11</b> <i>Gamificación y la apropiación de contenidos educativos</i> .....	65
<b>Figura 12</b> <i>Gamificación y resultados de aprendizaje para proponer plan de acción</i> .....	66
<b>Figura 13</b> <i>Gamificación y resultados de aprendizaje en el rol del psicólogo</i> .....	67
<b>Figura 14</b> <i>Gamificación y presentación de resultados del proceso práctico</i> .....	68
<b>Figura 15</b> <i>Apoyo de la gamificación en la evaluación de las fases de cursos de prácticas</i> .....	68
<b>Figura 16</b> <i>Apoyo de la gamificación en la evaluación de asesorías y tutorías</i> .....	71
<b>Figura 17</b> <i>Gamificación y orientación de objetivos de aprendizaje</i> .....	73
<b>Figura 18</b> <i>Rol del estudiante y gamificación</i> .....	73
<b>Figura 19</b> <i>Gamificación y motivación al aprendizaje</i> .....	75
<b>Figura 20</b> <i>Recomendación de la gamificación</i> .....	76
<b>Figura 21</b> <i>Ingreso a la App educativa</i> .....	88
<b>Figura 22</b> <i>Técnicas cualitativas para el diagnóstico de necesidades</i> .....	90

<b>Figura 23</b> <i>Actividades gamificadas</i> .....	91
<b>Figura 24</b> <i>Espacio de reflexión y retroalimentación</i> .....	92

## Listado de Tablas

**Tabla 1** *Impacto de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje .. 77*

**Tabla 2** *Efectividad de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el curso de prácticas profesionales de psicología..... 83*

## Introducción

Entre los principales retos que enfrenta el sistema educativo en la sociedad del conocimiento se encuentra la innovación didáctica pedagógica, desde luego, es importante llevar a cabo actividades de actualización permanente de las prácticas educativas que se implementan en el acompañamiento de los estudiantes en la educación superior. En este sentido, el presente proyecto se centra en la gamificación como herramienta para la innovación educativa, siendo esta una alternativa viable que favorece la dinamización de las actividades que se realizan en los entornos de aprendizaje, contribuyendo al fortalecimiento de las acciones pedagógicas que se desarrollan en los cursos de prácticas profesionales en el programa de psicología de la UNAD, desde la implementación de estrategias para el acompañamiento y formación de las competencias y conocimientos de los psicólogos en formación (Guayara, 2023).

Con el desarrollo de esta investigación se pretende proponer la gamificación como estrategia didáctica pedagógica para el aprendizaje de los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD, como parte del proceso de innovación educativa que se viene implementando en la universidad. De esta forma, el proyecto de investigación se plantea desde el enfoque cualitativo con un alcance descriptivo y estudio fenomenológico, a partir de la percepción sobre la experiencia de los estudiantes en los espacios de acompañamiento docente mediados por herramientas de gamificación, apoyado en la técnica de encuesta de percepción con los estudiantes y análisis de contenido, cuyos datos obtenidos son procesados en Excel y en el software Atlas TI (Guayara, 2023).

De igual forma se destaca que el desarrollo de esta investigación corresponde a un producto de formación de talento humano en el Proyecto de Investigación Especial del Semillero Soci@lab del CEAD Girardot, denominado “Impacto de la gamificación como estrategia

didáctica pedagógica en el desarrollo del curso de prácticas profesionales de psicología de la Escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la UNAD” , así mismo, se proyecta generar un producto tipo ponencia desde la apropiación social de conocimiento (Guayara, 2023).

## Justificación

El desarrollo de las prácticas profesionales en el programa de Psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD- favorece la aplicación de conocimientos por parte de los estudiantes en los escenarios prácticos, por lo cual, desde los cursos académicos prácticas profesionales escenarios 1 y 2, se plantean acciones de acompañamiento que realizan los docentes a través de las asesorías y tutorías, lo que ha significado un reto para la mediación pedagógica entre docentes y estudiantes a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, esto con el fin de dinamizar las actividades de acompañamiento para alcanzar los resultados de aprendizaje (Guayara, 2023).

Por lo anterior, se plantea la gamificación como una posibilidad de mejoramiento continuo para la formación de los estudiantes que se encuentran desarrollando sus acciones prácticas, generando así, que en los espacios de acompañamiento se tenga en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes, así mismo, la interiorización y puesta en práctica de los conocimientos a través de estrategias dinámicas que contribuyan a la comprensión, al desarrollo del pensamiento meta cognitivo y crítico para la transferencia de los conocimientos, que contribuirá la solución de problemáticas propias de sus contextos prácticos, además, el fortalecimiento de habilidades y competencias para el desarrollo de su rol como psicólogos (Guayara, 2023).

Así las cosas, el proponer la incorporación de la gamificación como estrategia didáctico-pedagógica en el desarrollo de los contenidos temáticos del curso de prácticas profesionales, permitirá consolidar una propuesta de currículo gamificado que contribuya a la resignificación de las prácticas profesionales de psicología (Guayara, 2023).

En este orden, la realización de este proyecto de investigación se consolida como un producto de formación de talento humano del PIE “Impacto de la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el desarrollo del curso de prácticas profesionales de psicología de la Escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la UNAD” (Guayara, 2023).

## **Definición del Problema**

Partiendo de la necesidad de fortalecer las herramientas de acompañamiento docente por parte de los monitores de prácticas para dinamizar y orientar a los estudiantes en los espacios de asesoría y tutorías del curso de prácticas profesionales de psicología, se debe reconocer que, estos espacios de acompañamiento se empezaron a dinamizar en su totalidad de manera virtual a partir del periodo de confinamiento tras la pandemia desde el año 2020, sin duda alguna, la incorporación de herramientas de gamificación de las cuales se apoyaron algunos docentes para la realización de los espacios de tutoría y asesoría que comprenden una duración de tres horas por encuentro, resultaron muy interesantes tanto para docentes como para los estudiantes en la dinamización de los espacios de acompañamiento, y desde luego, se reconoce la oportunidad de incorporarse estas herramientas de manera más estandarizada e integrada al currículo de los cursos de prácticas profesionales (Guayara, 2023).

Dado lo anterior, el proyecto de investigación busca proponer la gamificación como una estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje de los psicólogos en formación, orientada a favorecer los niveles de atención dentro de los espacios de acompañamiento docente y la apropiación de los contenidos temáticos necesarios para llevar a cabo su aplicación en los contextos reales de práctica (Guayara, 2023).

Por consiguiente, se plantea la siguiente pregunta de investigación.

¿Cómo proponer la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Girardot? (Guayara, 2023).

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Girardot.

### **Objetivos Específicos**

Determinar la percepción de los estudiantes de prácticas profesionales de psicología respecto a la implementación de herramientas de gamificación en el desarrollo de los espacios de acompañamiento docente.

Analizar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica para favorecer el aprendizaje en los estudiantes de prácticas profesionales de psicología.

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje mediado por gamificación que contribuya al desarrollo del componente práctico en los estudiantes de prácticas profesionales de psicología escenario 1.

## **Marco Teórico**

Para el desarrollo del proyecto de investigación denominado la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Girardot, que se encuentra vinculado a la línea de investigación pedagogías mediadas donde se busca proponer la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje de los psicólogos en formación de la UNAD del CEAD Girardot, a través del diseño de ambiente virtual de aprendizaje.

En este orden de ideas, en este marco teórico se recopilan diferentes propuestas conceptuales y prácticas desarrolladas a nivel nacional o internacional sobre experiencias exitosas de la implementación de la gamificación en espacios de enseñanza, resaltando principalmente los realizados por Flórez y Villarraga (2021), Costuchen, A. L. (2020), Ramos, F. J. V. (2021), Lázaro O., Moreira M. (2021), estudios que se llevaron a cabo en países como Colombia, España.

### **Gamificación**

En la actualidad el concepto de gamificación está relacionado con el conjunto de herramientas tecnológicas y actividades que se utilizan para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de un aula tradicional o mediada por la virtualidad, donde se cuenta con objetivos específicos de aprendizaje involucrando la motivación y la posibilidad de aprender jugando al tiempo que se disfruta de la experiencia educativa. Por esta razón Villarraga, M. A., Flórez, N. R (2021), mencionan que

La gamificación (...) contribuye al aprendizaje autónomo siendo una herramienta de innovación que permite el cambio de los formatos tradicionales, mejorando la interacción con los estudiantes, ya que brinda la posibilidad de mayor dinámica en las

explicaciones, por medio del uso de la lúdica que mantiene motivados a los estudiantes, y al mismo tiempo convoca al trabajo en equipo” (p. 122),

Reconociendo su importancia en la motivación de los estudiantes siempre y cuando no se aleje de los objetivos propuestos desde el área curricular, ya que uno de los principios fundamentales de la gamificación consiste en el diseño de las actividades educativas basadas en el juego con un propósito claro donde se busca crear competencias entre los participantes de tal forma que puedan obtener sus aprendizajes desde su experiencia y los conocimientos necesarios para alcanzar sus resultados de aprendizaje.

Dado lo anterior, se encuentra que “la Gamificación es considerada como una herramienta fundamental en el futuro, pues crea compromiso y facilita el aprendizaje, así como innovaciones en el aula” (Muñoz J.O., 2020, p. 118), convirtiéndose en un aliado estratégico para los docentes porque al permitir cambios en las didácticas tradicionales se responde a sus necesidades actuales y a las innovaciones propuestas desde la sociedad del conocimiento y la virtualización de la educación, aterrizando estas estrategias a los casos particulares de los estudiantes del presente y el futuro teniendo en cuenta las características y necesidades de sus entornos y de aprendizaje de cada uno de ellos, haciéndose necesario mencionar,

La gamificación es importante porque enfrenta al estudiante a la posibilidad de aprender a partir de la incorporación de recursos ya existentes desde su acercamiento a la dinámica del juego, fortaleciendo y motivando el aprendizaje, propicia escenarios para mejorar el rendimiento académico y la apropiación del conocimiento (Villarraga, M. A., Flórez, N. R., 2021, p. 137).

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, por lo cual se plantea que “la gamificación es una tendencia que cada vez

se afianza e inserta más en la educación, logrando procesos activos, recreativos y motivacionales que tienen como finalidad regular los procesos de aprendizaje, metacognición, evaluación y reforzamiento” (Ortiz et al., 2018 como se citó en Muñoz J.O. 2020, p. 129).

Desde esta perspectiva, es evidente que la gamificación se necesita de las tecnologías de la información y la comunicación para el diseño de los ambientes y actividades de aprendizaje que se desarrollan en el aula, pero al mismo tiempo se apoya de la psicología y la pedagogía para lograr que estas estrategias tengan un impacto en los procesos motivacionales y emocionales de los estudiantes y participantes con el objetivo de responder a los objetivos de aprendizaje desde la autonomía y la innovación que ayuden al disfrute de las personas mientras aprenden y al mismo tiempo se contribuya con el aprendizaje significativo porque se invita al estudiante a trabajar desde contextos y situaciones propias de su cotidianidad acercando el aprendizaje al aprendizaje. Es así como, Cantador (2016 como se citó en Muñoz J.O., 2020) dice

La inserción de tecnología en el campo educativo permite el aumento de la motivación, una mejor colaboración entre los estudiantes y el manejo de las emociones como elementos facilitadores del proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo cual es necesario una transición desde las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) a las TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento. (p. 129).

De este modo, las tecnologías en la gamificación son facilitares de las acciones de enseñanza – aprendizaje, por lo tanto, la labor del docente sigue siendo importante para que se propicien escenarios innovadores, ya que es el docente el encargo de diseñarlas y hacer uso de las TIC para ponerlas al servicio de sus estudiantes, por lo tanto el éxito de la gamificación se encuentra en la capacidad del docente para planear las actividades y hacer uso de las TIC con la finalidad de crear estrategias pertinentes y coherentes con las necesidades de aprendizaje y los objetivos propuestos en el diseño curricular, facilitando la evaluación de los resultados de aprendizaje y los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

Por lo cual “el implementar el uso de las TAC mediante (...) las técnicas de gamificación permiten elevar el rendimiento académico de los estudiantes, aprovechando la infraestructura tecnológica institucional y de los hogares” (Muñoz J.O., 2020, p. 130), ya que dichas herramientas van a permitir el adecuado desarrollo de la enseñanza teniendo en cuenta la motivación como proceso cognitivo que favorece el aprendizaje y para lo cual se requiere el diseño de acciones que mantengan el interés de los estudiantes y la adquisición de los conocimientos pertinentes.

Desde esta perspectiva, la motivación cobra un lugar primordial en la implementación de la gamificación en las acciones educativas, razón por la cual Torres, E. Y. V. (2022), indica

Un aspecto por resaltar de esta estrategia innovadora es el enfoque motivacional, uno de los desafíos a los que se enfrenta el docente ante el aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes. La motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo, la que empuja a hacer las cosas que agradan sin necesidad de estímulos externos. En este sentido, Valderrama (2015) señala al juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer (p.6).

Es así como, el docente debe valerse de la motivación en el diseño de sus actividades didácticas y pedagógicas para que el uso de la gamificación tenga éxito y se logre el objetivo de aprendizaje, incluyendo a los estudiantes en la creación de sus conocimientos despertando emociones que favorezcan la obtención del aprendizaje significativo, ya que despertar emociones crea una huella imborrable en las personas y por ende los conocimientos serán más duraderos. Dado lo anterior, es pertinente mencionar que Ramos, F. J. V. (2021), propuso que

El modelo Edu-Game (...) facilita la comprensión y entendimiento de la gamificación dentro del mundo educativo, en base al paralelismo que establece con los elementos del currículum. Apuesta por la motivación intrínseca para evitar depender de recompensas constantes y externas. Integra los elementos del juego dentro de un sistema de

aprendizaje, de modo que se complementen los unos a los otros. Hace percibir al alumnado que el juego tiene unos objetivos educativos claros que lo sustentan, y que aprender no está reñido con disfrutar ni jugar. Es una propuesta que pretende ayudar a clarificar y ordenar la terminología que existe alrededor de la gamificación en el ámbito educativo (p. 7).

La gamificación según Londoño y Rojas (2020) es una tendencia que cada vez se afianza e inserta más en la educación, logrando procesos activos, recreativos y motivacionales que tienen como finalidad regular los procesos de aprendizaje, metacognición, evaluación y reforzamiento, (citado por Ortiz et al., 2018, p. 129). Por tanto, proponer la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el proceso de aprendizaje de los psicólogos en formación, busca motivar su participación desde los espacios de acompañamiento en las actividades académicas.

En consecuencia, los aportes de Torres (2022) “resalta de esta estrategia innovadora el enfoque motivacional, siendo esta uno de los desafíos a los que se enfrenta el docente ante el aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes” (p. 6). Así es que, la motivación sin duda se resalta en gran manera dentro de los espacios de acompañamientos con actividades que incorporan las herramientas de gamificación en el aula, pues esta es un eje movilizador por parte de los estudiantes en el aprendizaje, ya sea esta de forma intrínseca o extrínseca, posibilita el reto de competir, ganar y aprender jugando (Guayara, 2023).

### **La Gamificación como Pedagogía Emergente**

Los avances propiciados en la sociedad de conocimiento ha contribuido a cambios importantes en las metodologías didácticas y pedagógicas al interior del sistema educativo alrededor del mundo, promoviendo la inclusión de las denominadas pedagogías emergentes que son una herramienta para la comprensión de los cambios realizados en la gestión y la práctica de los docentes y las dinámicas que se viven al interior de las aulas de clase con los estudiantes,

aprovechando estos recursos para generar aprendizajes basados en el contexto propios de los estudiantes y los docentes. En este sentido, la gamificación ha sido considerada una pedagogía emergente, ya que aporta recursos y estrategias innovadoras haciendo uso de la tecnología y el juego, logrando cambios significativos y trascendentales en el desarrollo de las prácticas educativas porque ha promovido cambios en las pedagogías tradicionales, permitiendo que el estudiante tenga un rol activo en su proceso de formación. Dado lo anterior, Torres, E. Y. V. (2022), propone,

La gamificación se inscribe dentro de la clase general de Pedagogías Emergentes, por tanto, se presentan como ideas de evolución en la educación generadas a partir de las necesidades sociales. Ofrecen la posibilidad de modificar los procesos pedagógicos para atender dichas demandas, incorporan las TIC como principal motor de prácticas innovadoras, propician gran interés tanto de alumnos como profesores debido a que se plantea un rol más activo que fortalece la acción educativa. (p.7).

De este modo, en el planteamiento de Torres, se encuentran elementos necesarios e importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que se debe partir de las necesidades propias de los estudiantes desde su contexto social, ya que esto genera un aprendizaje significativo porque es una realidad que los aprendices conocen y pueden comprender con mayor facilidad porque se asocia el conocimiento nuevo con sus conocimientos propios, integrando las TIC con un aliado para innovar las estrategias que se plantean y se vincula al estudiante como un agente activo en su proceso de formación, respondiendo de manera adecuada a las demandas de la sociedad del conocimiento convirtiendo estas experiencias en gamificación, por lo cual Berrocal-De luna y Megías-Ruiz, 2015 como se citó en Cobos Sánchez, A, Padial Suárez, JJ y Berrocal de Luna, E (2021) mencionan,

La gamificación es una pedagogía emergente por lo que tal como se indica en el marco teórico, no hay una combinación estandarizada de elementos de la gamificación que

garantice la posibilidad de aprovechar todos sus beneficios. Por lo tanto, es importante evaluar la tendencia de las investigaciones realizadas para contextualizar una línea de actuación que garantice un uso adecuado de la gamificación en plataformas e-learning (p. 9).

Tomando como referencia los planteamientos expuestos anteriormente se encuentra que la gamificación es una pedagogía pertinente y ha permitido el desarrollo de experiencias exitosas en muchos ambientes educativos, no obstante al ser relativamente nueva, el docente tiene la labor de investigar, capacitarse y poner a pruebas su capacidad para diseñar e innovar en este campo, de tal forma que se pueda lograr el desarrollo de actividades y estrategias pertinentes y coherentes con las propuestas institucionales, ya que la gamificación ha sido usada con mayor frecuencia en ambientes virtuales de aprendizaje, resaltando como principales beneficiarios:

“La adquisición de habilidades digitales y mayor compromiso al satisfacer sus intereses, logrando así potenciar los aprendizajes (Seixas et al., 2016, citados por Guzmán et al., 2020, p-16)

“La gamificación es considerada como una estrategia didáctica motivacional que promueve el trabajo activo y la participación de los educandos (Seixas et al., 2016, citados por Guzmán et al., 2020, p-16)

“Comunicación que permite adaptarse a las situaciones del contexto educativo, esta sincrónica y asincrónica en modalidades diversas como virtual e híbrida;

“La gamificación puede influir tanto en la motivación extrínseca como en la intrínseca de los alumnos” (Seixas et al., 2016, citados por Guzmán et al., 2020, p-16).

Por consiguiente, la gamificación es un tipo de pedagogía que, por su uso en los ambientes virtuales, ha logrado beneficiarios principalmente en la implementación de las TIC como apoyo para el proceso educativo y la motivación que en líneas anteriores se pudo

documentar es fundamental en las acciones educativas, pues al mantener el estudiante motivado se logra un impacto positivo en el aprendizaje, al contribuir al interés en las actividades propuestas.

En conclusión, Lázaro O. y Moreira M. (2021), realizó un proyecto de investigación a partir del cual, “los profesores en formación experimentan cómo desarrollan su competencia digital inmersos en escenarios pedagógicos innovadores, por lo que contribuirá favorablemente a un proceso de transferencia más ágil y efectivo a los escenarios tecnológicos que, necesariamente, conviene que diseñen para sus estudiantes” (p. 163), de esta forma es evidente que la gamificación como pedagogía emergente está ganando cada día mayor espacio en los ambientes educativos tradicionales pero especialmente virtuales, ofreciendo beneficios en el diseño de experiencias significativas basadas en la motivación, las TIC y el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, donde el docente es facilitador y el estudiante es el centro del proceso de aprendizaje, por lo tanto el reto de la educación del presente y el futuro está en la incorporación de la gamificación como pedagogía emergente en todos y cada uno de los contextos educativos tradicionales y virtuales, promoviendo la incorporación de las metodologías innovadoras basadas en gamificación, respondiendo de forma adecuada a las necesidades de los estudiantes y las características propias de sus contextos y entornos cotidianos.

Así mismo, Villarraga y Flórez (2022)

Establecieron que la gamificación es importante porque enfrenta al estudiante a la posibilidad de aprender a partir de la incorporación de recursos ya existentes desde su acercamiento a la dinámica del juego, fortaleciendo y motivando el aprendizaje, propicia escenarios para mejorar el rendimiento académico y la apropiación del conocimiento (p. 137).

Lo anterior, desde una perspectiva que reconoce las características de los estudiantes, pues Carrión (2022) sostiene que, “el docente se encuentra ante un alumnado “nativo digital” que se beneficiará de las posibilidades educativas de los videojuegos a través del “digital game based learning”, para el aprendizaje de contenidos curriculares” (p. 4). Tal como es el caso de los estudiantes de psicología de la UNAD CEAD Girardot.

### **La Gamificación como Estrategia Metodológica**

Tal y como se ha venido encontrando en la revisión bibliográfica realizada, la gamificación es una estrategia metodológica surgida inicialmente en el campo del comercio y gracias a sus beneficios se empezó a extender al ámbito educativo como una metodología innovadora que permite la organización de las acciones educativas con un enfoque basado en el estudiante, por lo tanto, Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020), plantean que

Dentro del contexto formativo, la gamificación evoluciona como una técnica popular para mejorar los resultados en la educación y en el aprendizaje organizacional (Landers, 2014). Kapp (2012) la define como la aplicación cuidadosa y considerada de los principios del juego para resolver problemas y fomentar el aprendizaje, utilizando elementos apropiados del juego. Esta puede cambiar el comportamiento de los participantes, porque aprovecha las principales motivaciones del comportamiento humano de dos maneras conectadas entre sí: refuerzos y emociones (Robson et al., 2015), con lo que se obtiene un aprendizaje efectivo y con motivación (p. 502).

Por lo tanto, la gamificación es una estrategia metodológica popular porque se basa en el juego en pro de favorecer los resultados de aprendizaje, sin embargo requiere de planeación tomando como referencia los principios del juego, orientados en la resolución de problemas cotidianos a los cuales se enfrentan las personas, haciendo uso de los elementos del juego, donde se considera el comportamiento de los participantes y la importancia de las emociones y la motivación para lograr los objetivos propuestos en las actividades de aprendizaje, convirtiéndose

en una metodología pertinente y coherente para la sociedad del conocimiento y en este caso específico las actividades que se desarrollan al interior de los ambientes virtuales donde los estudiantes del curso de prácticas profesionales en psicología de la UNAD realizan, ya que la labor del psicólogo en sitio requiere de conocimientos y competencias para llevar a cabo sus procesos de intervención en sitio, lo cual genera dificultades en la comprensión de las actividades a realizar y a través de metodologías gamificadas se pueden plantear estudios de caso para poner en práctica sus conocimientos y la comprensión de las realidades psicosociales que enfrentan en su labor.

Desde esta perspectiva, la gamificación como metodología innovadora, involucra al estudiante en la construcción de sus conocimientos y los lleva a contextos propios de su formación, a partir de competencias que lo motivan a aprender e interactuar con las actividades que se proponen, en este sentido, Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020), proponen que la gamificación como estrategia metodológica

Se trata de motivación y compromiso. Hacer el aprendizaje divertido no requiere altas inversiones en tecnología. En su lugar, enfocando las maneras en que la tecnología del entretenimiento nos compromete, puede aportar métodos susceptibles de ser transferidos a cualquier situación de aprendizaje (Smith-Robbins, 2011). De esta manera, la gamificación se convierte en una herramienta poderosa que, al incluirla en los procesos de enseñanza-aprendizaje, potencia la motivación, ayuda en la adquisición de conocimiento, así como en la inmersión de los participantes en ambientes de enseñanza (p. 502).

En este planteamiento se encuentra que la gamificación no requiere necesariamente del uso de las tecnologías, ya que se puede hacer uso de los recursos propios que tienen los docentes al interior del aula de clase y las experiencias que pueden desarrollarse con los contextos sociales, culturales y familiares de los estudiantes que son un escenario propicio para fomentar el

aprendizaje y donde se permite que la gamificación sea transferida a cualquier situación, área de enseñanza y tema de estudio, por lo tanto la gamificación necesita que las estrategias sean divertidas y entretenidas, siendo un factor para lograr la motivación e interés por parte del estudiante para lograr los propósitos propuestos. Es por esta razón que Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020), indican

Con la gamificación, es posible centrar el aprendizaje en el alumno brindando facilidades al profesor para efectuar un seguimiento de los estudiantes, registrando sus avances, aumentando el grado de motivación e interactividad y al mismo tiempo fomentando la participación de los estudiantes en el aula. Estas nuevas aplicaciones de gamificación vienen en un entorno de trabajo simple, intuitivo y amigable, principalmente para los más jóvenes (p. 9).

Teniendo en cuenta lo anterior, el diseño de las metodologías gamificadas requiere del docente interés por la investigación, innovación y la tecnología educativa, ya que esta metodología no requiere de grandes conocimientos pero si de responsabilidad por parte del docente para la planificación e incorporación de la gamificación en sus aulas de clase, ya que es una tarea ardua y novedosa para la cual no se cuenta con la formación suficiente, es por esta razón que Pegalajar Palomino, M. C. (2021), propone que “las experiencias de gamificación propuestas al estudiante deben estar planificadas previamente y ligadas a objetivos didácticos concretos, debiendo plantearse para un determinado contenido y según las características del grupo de estudiantes al que se dirige” (p. 182), donde para algunos docentes este nuevo reto se convierte en una carga más en su ardua labor educativa porque requieren trabajo en torno a la innovación pensada en las características y necesidades propias de los estudiantes y los contextos donde se encuentran, requiriendo acciones de diagnóstico, planeación, revisión documental, así como ensayo error poniendo a prueba las estrategias para que logren dar cumplimiento a los

objetivos planteados, pues Siemon y Eckardt (2017) como se citó en González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2022), señalan

La implementación de los juegos aumenta la carga de trabajo tanto para los estudiantes como para el personal docente. Esta herramienta requiere una dedicación de tiempo y esfuerzo para planificar los juegos, diseñarlos, implementarlos y evaluar su efectividad didáctica (González & De Pablos, 2015; Peñalva et al., 2019).

Por consiguiente, la gamificación es una estrategia metodológica novedosa tanto para docentes como estudiantes, donde el docente es un agente crucial en el proceso de organización de las estrategias gamificadas, haciéndose urgente acciones de capacitación y formación para evitar la sobre carga laboral y que se promuevan espacios de innovación permanentes al interior de los contextos educativos, ya que esto favorece la motivación y el aprendizaje significativo de los conocimientos y oxigena las actividades del docente, facilitando sus metodologías de enseñanza – aprendizaje, ya que las investigaciones realizadas en torno al tema han mostrado que

Los resultados avalan la eficacia de la mecánica de puntos y premios en estrategias de gamificación en educación como lo indican Dicheva, (2015); Hanson-Smith, (2016); Simões et al., (2013). Además, permite motivar extrínsecamente el cambio de las conductas negativas de los estudiantes que se ven animados a competir por premios” (González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2022), p. 39).

Siendo evidente que la gamificación es una estrategia metodológica que involucra a los estudiantes en su proceso de formación pero en especial favorece el cambio de pensamiento hacia el proceso de aprendizaje, ya que para algunos estudiantes las metodologías tradicionales son aburridas y generan deserción o perdida reiterativa de sus resultados de aprendizaje, porque no son comprensibles o no se vincula al estudiante en su proceso de formación educativa, donde Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020), mencionan

La eficacia de las estrategias de gamificación en educación es avalada por las comparaciones de cada uno de los elementos como lo indican (Dichivela, 2015, p.1), (Hanson-Smith, 2016, p. 230) y (Simões, Díaz-Rendon & Vilas, 2013, p. 350). Además, permite motivar extrínsecamente el cambio de las conductas negativas de los estudiantes que se ven animados a competir por premios lo cual coincide con la realidad de nuestros jóvenes quienes invierten muchas horas de su tiempo en juegos síncronos grupales a distancia, por tanto, los docentes pueden aprovechar estas habilidades y canalizarlas en usos formativos y educativos (p. 8).

Convirtiéndose en una oportunidad para la implementación de la gamificación, ya que los jóvenes del presente aprenden distinto, se relaciona diferente y en especial están inmerso en un mundo tecnológico que debe ser aprovechado por los docentes para cultivar las estrategias educativas basadas en el estudiante donde la motivación juega el papel principal para que el docente se embarque en esta nueva aventura y propicie cambios necesarios al interior de sus prácticas educativas a fin de lograr los objetivos de aprendizaje que se proponen. Dado lo anterior, se encuentra que la gamificación como metodología es pertinente para los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD porque se invita al estudiante a reflexionar sobre las actividades que desarrolla en sitio y por medio de la gamificación se fortalecen los conocimientos adquiridos en su formación académica pero con la implementación de estrategias novedosas basadas en las necesidades de las comunidades donde hacen sus intervenciones psicosociales.

### **Gamificación como Modelo de Aprendizaje Activo**

La incursión de la gamificación en el ámbito educativo, ha propiciado el uso de metodologías de trabajo innovadoras, entre ellas el aprendizaje activo que es considerado en la actualidad como un modelo de enseñanza – aprendizaje en donde los estudiantes tienen un papel participativo, activo y protagónico en el desarrollo de sus conocimientos, lo cual responde a los

objetivos de la gamificación, ya que se permite que los estudiantes sean los constructores de su propio conocimiento por medio del desarrollo de actividades dirigidas basadas en juegos con objetivos claros y precisos, ya que como lo plantea Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020),

La gamificación es una tendencia actual, de uso creciente por parte de los centros de educación y las organizaciones, que pretende llevar a los participantes o usuarios a aprendizajes o comportamientos específicos por medio de elementos del juego, pero tiene grandes retos a superar, que permitan su expansión y uso formal en diferentes disciplinas (p. 503).

De esta forma, se entiende que la gamificación es un modelo de aprendizaje activo que ha venido teniendo aceptación y uso creciente por parte de los centros educativos, pues permite que los estudiantes aprendan mientras se divierten jugando y esto ayuda a la modificación de comportamientos frente al proceso de aprendizaje, el cual puede aplicarse a diferentes áreas del conocimiento, logrando que se cambie la dinámica de las clases tradicionales por un modelo activo donde el estudiante es el centro, dueño y constructor de sus conocimientos y encuentra sentido en la aplicación de los aprendizajes en contextos simulados por el juego que imprime factores motivacionales para mantenerlos activos en el desarrollo de las actividades académicas.

Dado lo anterior, Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020), mencionan que

Los juegos serios y la gamificación son herramientas que permiten a los participantes aprender haciendo, mediante el uso de tecnologías y elementos que logran ambientes de aprendizaje amigables y motivantes, que incluso pueden trascender la educación e impactar áreas organizacionales y sociales (p. 509),

Por lo cual es una forma de aprendizaje activo donde las tecnologías y el juego son un aliado para que el docente transforme y resignifique sus prácticas educativas encaminadas al aprendizaje significativo aprovechando los recursos que ofrecen las mediaciones pedagógicas y en especial las características de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe resaltar que la gamificación como modelo de aprendizaje activo, ofrece una gama de estrategias que mantienen la atención, motivación e interés del estudiante por su proceso de aprendizaje, encontrando un ejemplo de este modelo en la propuesta de Costuchen, A. L. (2020), quien propone

Las estrategias de gamificación (Gamification) de los contenidos en un orden específico para trabajar en casa permitirían estudiar, practicar gramática, actividades lectoras, de escucha y todo a través de juegos digitales. Su acceso desde los dispositivos móviles permitiría a los alumnos acceder a ellas en cualquier momento libre y desde cualquier lugar (p. 114).

En este ejemplo se articula de forma dinámica e innovadora el aprendizaje activo haciendo uso de estrategias basadas en la gamificación logrando que los estudiantes puedan acceder a los juegos desde dispositivos móviles con facilidades para que el estudiante pueda desarrollar las actividades en cualquier momento y lugar, fortaleciendo el aprendizaje autónomo y practicas las veces que consideren pertinente las actividades propuestas, logrando que en escenarios donde se lleva a cabo la implementación de la gamificación como modelo de aprendizaje activo se “crean tan buenas prácticas como crear: un sentido de misión, un sistema de bonificación por pequeñas recompensas, elementos personalizados de la experiencia de aprendizaje, un sistema de respuestas rápidas e introducir actividades divertidas” (Costuchen, A. L., 2020, p. 115), siendo una experiencia llamativa en donde el estudiante debe involucrarse en el desarrollo de las actividades propuestas y se motiva por medio de estrategias de competitividad con recompensas, reconocimientos, mensajes personalizados con reconocimiento por los avances obtenidos, siendo una experiencia significativa ya que el estudiante tiene la posibilidad de conocer sus avances y buscar estrategias para alcanzar los objetivos propuestos.

En este sentido, para los estudiantes universitarios como es el caso de la población del presente proyecto, se considera que la gamificación como método de aprendizaje activo contribuye a que los psicólogos en formación puedan reconocer e interpretar los elementos teóricos y prácticos a tener en cuenta en el desarrollo de sus acciones de intervención en sitio y comunidad brindando motivación y seguridad para asumir el reto de ser psicólogos en contextos reales, lo cual se facilita por medio del juego y la interacción con los elementos propios de la labor del psicólogo en sitio. Dado lo anterior, es necesario mencionar que

La gamificación en la educación trae beneficios como un mayor control y seguimiento a las acciones que adelantan los estudiantes; las actividades evaluativas pierden su carácter punitivo; la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento (p. 79).

Convirtiéndose en una metodología pertinente para responder a las exigencias y necesidades de la educación actual y con visión de futuro, porque cambia la dinámica del estudiante como persona pasiva a ser activo donde se modifican los conceptos de aprender para una nota y se motiva a aprender para la vida y para enfrentarse al mundo laboral que requiere enfrentar retos importantes como la competitividad, el trabajo en equipo, la cooperación, resolver problemas propios de sus comunidades y atenderlas con proyectos pertinentes y basadas en métodos innovadores y acordes con sus contextos, encontrando que la gamificación es efectiva como modelo de aprendizaje activo porque agrupa elementos que benefician el aprendizaje y motivan al estudiante a ser participe activo en su proceso de formación.

### **Gamificación para el Fortalecimiento del Currículo**

Para las comunidades educativas el currículo es la columna vertebral de las prácticas educativas, porque se encuentra el conjunto de criterios, planes de estudio, metodologías, proyectos de aula, estrategias didácticas y pedagogías para el desarrollo de las actividades

propuestas en un área o programa de aprendizaje, por lo tanto, la gamificación es una oportunidad para fortalecer el currículo, brindando una metodología innovadora y pertinente para promover el aprendizaje significativo, basado en problemas y con el estudiante como actor central del proceso de aprendizaje. En este sentido, Pacheco-Álvarez, T., Avendaño Báez, P., & Valenzuela Ojeda, G. A. (2021), refieren

El currículo formal comprende tanto la planeación integral de todas las áreas del conocimiento o ejes curriculares, cuyo fin último es el logro del perfil de egreso, como los programas de asignatura y las planeaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. En este último nivel de planeación es en donde se utiliza la gamificación con la finalidad de lograr que los objetivos establecidos sean fáciles de alcanzar y refuercen el aprendizaje en clase.” (p. 59).

Por lo tanto, la gamificación muestra su valor en el diseño curricular porque ayuda a la planeación de las estrategias de enseñanza aprendizaje para cumplir con los objetivos que se proponen en el aula de clases, donde se trabaja con situaciones propias de sus problemas cotidianos y

Con la gamificación, el docente puede reforzar el aprendizaje a partir de las experiencias, cada vez que los estudiantes pasen un reto o nivel, el aprendizaje se autorregula porque se supera la dificultad y se descubren las mejores acciones para dar posibles soluciones” (Pacheco-Álvarez, T., Avendaño Báez, P., & Valenzuela Ojeda, G. A., 2021, p. 6).

Como se muestra, la gamificación hace aportes fundamentales al currículo porque le imprime innovación, novedad y cambio de estrategias y metodologías pedagógicas y didácticas que tienen mayores impactos en el proceso de enseñanza aprendizaje, respondiendo a las exigencias y lineamientos actuales planteados desde las comunidades educativas, ya que la gamificación convoca a usar las tecnologías y el juego como un aliado para dinamizar el aprendizaje y mejorar las practicas educativas, basadas en la confianza y la posibilidad de

interactuar con el conocimiento, desde esta perspectiva (Pacheco-Álvarez, T., Avendaño Báez, P., & Valenzuela Ojeda, G. A., (2021), plantean

Los estudiantes quieren que sus docentes le apuesten a la innovación en las clases, que dejen de usar presentaciones llenas de información, les gusta las presentaciones con colores y diseños llamativos, algo diferente a lo tradicional para que de esa forma el estudiante encuentre esa motivación que tanto le cuesta (p.18).

En conclusión, la gamificación aporta al currículo la posibilidad de incluir una metodología innovadora que se aparta de lo tradicional y que lleva a los estudiantes a pensar de forma crítica, resolver problemas en torno a situaciones cotidianas de su vida y se convierte en el actor principal de su proceso de aprendizaje, promoviendo la motivación que en muchos entornos educativos se requiere y que con la gamificación se logra poco a poco. Es así como, se considera pertinente que la gamificación sea tomada en cuenta en el proceso de actualización curricular que se desarrolla en el programa de psicología de la UNAD y en especial en el diseño de las actividades de aprendizaje de los cursos de prácticas profesionales, ya que esta herramienta favorece el cambio de metodología tradicional, incluyendo aspectos novedosos y motivadores para los estudiantes como parte activa de su proceso de formación en un contexto real de trabajo con comunidades donde requiere intervención desde el componente psicosocial propia de los estudiantes de psicología.

### **Gamificación en Educación Superior**

La educación en general ha tenido transformaciones significativas en sus estrategias, metodologías, acciones didácticas y pedagógicas encaminadas a favorecer el aprendizaje significativo y activo en todas las áreas del conocimiento, modalidades y tipologías de educación, situación que no ha sido ajena a la educación superior, donde cada día tiene mayor aceptación la virtualidad y el uso de las tecnologías como mediadores para el desarrollo de las

acciones de enseñanza – aprendizaje, donde la gamificación ha ganado espacio y se convierte en una metodología innovadora para empoderar a los estudiantes y hacerlos competitivos para el mundo laboral.

De este modo, Polo Escobar, B. R., Ramírez Carhautocto, G., Hinojosa Salazar, C. A., & Castañeda Sánchez, W. A. (2022), indican que

La gamificación puede propiciar en los estudiantes una motivación con nuevas técnicas de aprendizaje y estas estrategias ser una apertura didáctica en el aula, así mismo queda por propiciar nuevos enfoques de intervención con los maestros y maestras identificando mejores herramientas para guiar y apoyar a los/as estudiantes en la búsqueda de nuevos aprendizajes durante todo el proceso de su preparación universitaria y demostrarles que la educación puede estar acompañada con nuevos estilos y experiencias innovadoras (p.173).

Por consiguiente, la gamificación es una metodología que propicia la motivación de los estudiantes y docentes a la creación y uso de técnicas y estrategias didácticas a través de las cuales se prepare a los estudiantes para enfrentarse a nuevas formas de aprender basadas en problemas o situaciones cotidianas de sus entornos, donde el estudiante como dueño de su aprendizaje logra interactuar con los conocimientos a partir de experiencias innovadoras, creativas y significativas, por lo tanto la gamificación en la educación superior, permite que el docente diseñe escenarios simulados y reales donde el profesional en formación va a desarrollar sus competencias y de este modo poner a prueba los conocimientos que está adquiriendo en su formación académica.

En este caso, se han documentado experiencias exitosas en la implementación de la gamificación en la formación de estudiantes del programa de psicología como la realizada por San Pedro Piquero, P. (2020), en donde se lleva a cabo una simulación de cancha de futbol y se organizan equipos de trabajo entregando casos clínicos que los estudiantes van a encontrar en su

práctica profesional como psicólogos, logrando que a través del juego pudieron comprender el tema de forma didáctica y dar solución de forma creativa a las problemáticas planteadas en los casos, favoreciendo el aprendizaje significativo, activo y contextualizado a la realidad que el estudiante va a enfrentar en su profesión. Teniendo en cuenta lo anterior, se encuentra que la gamificación en la educación superior es pertinente, pero requiere que el docente planee sus estrategias haciendo uso de recursos tecnológicos y convencionales para trasladar el estudiante al proceso de aprendizaje desde una perspectiva de trabajo colaborativo y basada en problemas. Es por esta razón que, Ardila-Muñoz (2019), menciona

La gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; el conocimiento se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo, la relación enseñanza-aprendizaje se despoja de su carácter punitivo cuando el estudiante se equivoca y, el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje que se fortalece con la perseverancia del estudiante-jugador y la realimentación con la que las actividades gamificadas cuentan (p. 80).

De ahí que, la gamificación tiene aceptación en el ámbito educativo, ya que ha modificado la metodología de estudiar por una nota, a estudiar para comprender y aprender a partir de los errores y el proceso de interacción con el objeto de conocimiento, ya que se reestructura el pensamiento del estudiante y se motiva a realizar las actividades porque va a tener la posibilidad de una realimentación que favorece su aprendizaje, puede trabajar de forma colaborativa sin la presión de una calificación y de esta manera se propicia el espacio para llevar a cabo el uso de herramientas de su contexto para encontrar las soluciones pertinentes a sus casos de estudio. Con respecto a lo anterior, conviene subraya el propósito de este tipo de estrategias “es incrementar el compromiso del estudiante con su proceso formativo y otorgarle a la

educación, mediante la gamificación, el carácter de reto divertido que confiere al estudiante un papel activo dentro de su vivencia en la educación superior” (Ardila-Muñoz, 2019, p. 80).

En consecuencia, la gamificación en la educación superior además de motivar a los estudiantes a mantener compromiso con su proceso formativo porque es una dinámica basada en retos, que son divertidos y el estudiante tiene un papel activo en la adquisición de sus conocimientos, ya que encuentra una metodología pertinente a sus necesidades de aprendizaje, puesto que para nadie es un secreto que en la actualidad los estudiantes es un nativo digital donde abunda la información y actividades que facilitan la adquisición de sus conocimientos pero en la creatividad e innovación del docente está el secreto para que el estudiante logre llevar a cabo su aprendizaje con objetivos claros y con miras a incursionar en el mundo laboral que requiere de altos estándares de calidad y competitividad para hacer frente a los retos que tienen las empresas, por lo tanto Oliva 2017, como se citó en Corchuelo Rodríguez, C. A. 2018, propone “en el contexto universitario, autores como han encontrado en la gamificación una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, atención, crítica reflexiva y aprendizaje significativo de los estudiantes” (p. 30).

Por otro lado, es importante resaltar que los docentes en su responsabilidad por innovar y actualizar sus prácticas educativas han venido usando la gamificación en sus escenarios de enseñanza aprendizaje, muchas veces sin incluso saberlo, ya que diseñan estrategias didácticas que incluyen el juego como es el caso de la tienda escolar que se lleva a cabo en muchas escuelas y que busca a través de la simulación de compras y ventas, promover en los estudiantes las competencias y herramientas necesarias para replicarlo en sus actividades diarias como ir a la tienda de compras, dejando entrever experiencias de gamificación porque a través del juego con

objetivos claros y pertinentes para que el estudiante alcance los conocimientos que se proyectan.

Es por esta razón que en la actualidad

Dentro de las perspectivas de intervención, la gamificación se presenta como una técnica de mucha relevancia en el aprendizaje eficaz de los/as estudiantes en la mayoría de las aulas investigadas, cuyo componente representa lo que un estudiante debe innovar en su vida diaria para alcanzar el éxito en las aulas universitarias y su vida profesional, teniendo las condiciones necesarias para realizarlo así una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva a partir de las metodologías activas que se puedan ir brindando a los estudiantes (Polo Escobar, B. R., Ramírez Carhautocto, G., Hinojosa Salazar, C. A., & Castañeda Sánchez, W. A., 2022, p. 174).

Con respecto a lo mencionado anteriormente, la gamificación como metodología activa ha mostrado su efectividad en la educación superior porque motiva a los estudiantes a innovar en sus formas de aprender y de enfrentarse al mundo laboral que exige profesionales nativos digitales que cuenten con manejo de herramientas tecnológicas para optimizar su productividad y mantenerse vigentes en un mundo mediado por la inteligencia artificial, por lo tanto el aprendizaje activo promueve en el estudiante la comprensión de sus realidades y la ejecución de acciones acorde con las necesidades propias de sus comunidades o empresas, donde como futuro profesional es el centro y constructor de sus experiencias y aprendizajes para dar respuesta a los retos de la transformación social mediada por las tecnologías, de este modo, González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2022), propone que la gamificación es necesario

Defender la elevada eficacia de los proyectos de gamificación como herramienta de aprendizaje (Pérez Manzano & Almela-Baeza, 2018). En este sentido, sería necesario el fomento, por parte de la administración universitaria, de los recursos destinados a la creación y el diseño de “juegos serios” para la enseñanza en este nivel educativo” (p.15).

Haciéndose evidente que la gamificación es una metodología pertinente porque contribuye en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, siendo el docente un actor clave en el diseño de las estrategias gamificadas y su ejecución, ya que de su creatividad e innovación se va a lograr el éxito en el desarrollo de los mismos, sin embargo es necesario que toda la comunidad educativa se involucre en la implementación de esta metodología, ya que en muchos casos se hace necesario el uso de tecnología que no está a disposición de la planta docente y que requiere de la intervención de la administración para poner en práctica las actividades diseñadas por el docente, siendo un reto al que se ven abocados los sistemas educativos y que gracias a las experiencias significativas que se han desarrollado se tiene la posibilidad de contar con mayor apoyo para llevarlas a cabo y continuar con las acciones de mejoramiento continuo que se proponen en las instituciones de educación superior. Por consiguiente, gracias a la revisión bibliográfica realizada por Pegalajar Palomino, M. C. (2021), en torno a los beneficios de la gamificación

Se demuestra la percepción favorable del estudiante universitario hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación. Ello refuerza la necesidad de incrementar la presencia de estas prácticas docentes innovadoras en Educación Superior, dejando atrás experiencias aisladas para asignaturas e incluso, contenidos concretos. El desarrollo de estrategias didácticas de gamificación debe ser transversal al proceso didáctico planteado por el profesorado, lo que requiere de un análisis inicial que examine el punto de partida de los agentes educativos implicados (p. 182).

En conclusión, la gamificación está siendo reconocida como efectiva por parte de los estudiantes y los docentes, pero se requiere de la articulación con toda la comunidad educativa, la capacitación docente y el cambio de paradigmas existentes frente a la educación tradicional para que los docentes puedan ser agentes de cambio efectivos y los estudiantes puedan llevar a cabo aprendizajes desde una perspectiva integral que los encamine hacia el aprendizaje para la

vida y en pro de la transformación y resignificación de las necesidades y problemáticas que como profesionales van a enfrentar y para lo cual deben estar preparados con herramientas de intervención acordes e innovadoras, situación que se logra cuando se pone al estudiante en escenarios reales para que apropien sus conocimientos a las realidades propias de las comunidades donde van a ejercer su profesión.

Por otro lado, es pertinente mencionar que los estudiantes de educación superior han empezado a ver la gamificación como una propuesta pertinente para desarrollar sus actividades académicas de forma divertida e innovadora, ya que incluye elementos propios de su proceso de aprendizaje, pero con mediación del juego y las tecnologías para potencializar sus experiencias desde la construcción y el significado de las actividades académicas. En este sentido, Carrión Candel, E. (2022), concluye

El grado de satisfacción del alumnado sobre el uso de los videojuegos y la gamificación en el contexto de la Educación Superior, refleja el hecho de que los alumnos se sientan más motivados e implicados en su proceso formativo, considerándolo como algo activo, constructivo y significativo. Prueba de ello es que los alumnos son más conscientes de lo que aprenden y, sobre todo, de cómo lo aprenden e incluso recomendarían el uso de estas estrategias en otras asignaturas en la Educación superior o en otros niveles educativos (p.17)

Por consiguiente, se encuentra que a partir del trabajo desarrollado por Carrión los estudiantes muestran satisfacción con la implementación de la gamificación en el contexto de la educación superior, convirtiéndose en un referente positivo para replicar estas experiencias en otras áreas del conocimiento e incluso instituciones, ya que la gamificación ofrece las herramientas para que el estudiante pueda tener un rol activo, constructivo y que aprenda de forma significativa, al estar motivados se comprometen con su aprendizaje y disfrutan de las actividades que el docente planea para el aula de clase tradicional. De esta forma, se puede

plantear que la gamificación responde a las necesidades que tienen los estudiantes porque les ayuda a tener una didáctica diferente e inclusiva porque les permite ser protagonistas de sus propios conocimientos para responder a las exigencias de la sociedad globalizada.

Finalmente, cabe resaltar los aportes de Ardila (2019) propone que:

“La gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; el conocimiento se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo, la relación enseñanza-aprendizaje se despoja de su carácter punitivo cuando el estudiante se equivoca y, el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje que se fortalece con la perseverancia del estudiante-jugador y la realimentación con la que las actividades gamificadas cuentan” (p. 80).

### **Innovación de Práctica Educativas**

Como se logró exponer anteriormente la gamificación es una metodología de innovación de las prácticas educativas que se llevan a cabo en las instituciones educativas y que aporta de forma significativa en el proceso de fortalecimiento de las acciones de enseñanza aprendizaje en todos los niveles de formación, siendo evidentes los resultados positivos y experiencias exitosas en la formación superior, donde la innovación es reconocida como el conjunto de acciones que se emprenden para introducir o modificar aspectos diferentes para producir elementos o actividades nuevas, en pro de transformar y mejorar las experiencias que se llevan a cabo en el sistema educativo.

De esta forma, es necesario mencionar

La innovación educativa en la sociedad del conocimiento, requiere articular con coherencia una serie de aspectos fundamentales para garantizar la efectividad del proceso de aprendizaje, tal como lo son: el contexto del sujeto de aprendizaje, direccionamiento estratégico de la institución, la formación concreta en el aula (Avendaño y Parada, 2013, p. 30),

Además, “integrar los procesos de investigación, formación docente a partir de estrategias prácticas para percibir y analizar la realidad educativa y en la evaluación constante de la práctica pedagógica en busca de la calidad” (Sacristán, 2010, p. 24).

Desde esta perspectiva, es necesario mencionar que la innovación en las prácticas educativas ha permitido que los docentes y estudiantes lleven a cabo experiencias exitosas donde se logra el aprendizaje significativo, porque se ha favorecido el desarrollo de estrategias y actividades encaminadas a comprender los conocimientos desde una interacción con el mismo, sin embargo esta tarea ha requerido procesos de formación, actualización y capacitación de los docentes para promover la innovación al interior de sus aulas, en este sentido, Gértrudix, M., Rivas, B., Gálvez, M. C., & Esteban, N. (2017), proponen

La transformación hacia un modelo digital ha requerido un esfuerzo importante de formación e innovación docente por parte del profesorado. Este esfuerzo se ha visto acompañado de planes anuales tanto para la formación de profesorado como de innovación docente que han ido incrementando, cada año, el número de cursos y actuaciones al tiempo que se han incorporado novedades en el formato, en las modalidades de impartición, en la estructura organizativa o en las temáticas abordadas” (p. 33).

Por consiguiente, el proceso de innovación de las practicas docentes es un reto que debe asumirse junto con la innovación educativa, ya que el docente como actor y eje articulador del proceso de enseñanza aprendizaje requiere capacitación en el uso de las tecnologías y las pedagogías emergentes de tal forma que pueda diseñar sus experiencias dando respuesta a las exigencias del mundo globalizado y las necesidades propias de los estudiantes y docentes nativos digitales, donde se han venido desarrollando diferentes propuestas a nivel nacional e internacional desde los distintos niveles y áreas del conocimiento encaminados a la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo cual

Donnelly, et al., 2011 como se citó en Serrano Díaz, N. Rioja del Río, C. Cabrera Noguera, E. (2019), propone

Una plataforma interactiva en la que el alumnado realizará “misiones” como reto educativo y creativo para llegar a los aprendizajes. Realizando las misiones se consiguen puntos para los centros europeos que participan para conseguir premios. Estas misiones promueven una competitividad sana dado que las actividades se pueden realizar y compartir con otros colegios. Además de las misiones, la plataforma posibilita el aprendizaje el diseño y elaboración de unidades didácticas mediante el empleo de simulaciones y de laboratorios virtuales (p. 547).

Encontrando que es una estrategia de innovación de las prácticas educativas que favorece el aprendizaje por parte de los estudiantes, ya que motiva la competitividad a través de retos y misiones que los participantes llevan a cabo teniendo en cuenta los objetivos propuestos en la planeación pedagógica, ya que “la plataforma contará también con serious games o juegos pedagógicos con contenido curricular. En esta plataforma tendrán cabida, además del alumnado europeo, los profesores, padres y empresas (empleadores)” (Serrano Díaz, N. Rioja del Río, C. Cabrera Noguera, E., 2019, p. 547), ya que el uso de los simuladores y laboratorios virtuales contribuye a que el estudiante pueda acercarse a la práctica de sus conocimientos contando con la participación de sus pares, promoviendo el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo, analítico y crítico que requiere este tipo de experiencias y que permiten la formación integral del estudiante en pro de su vinculación al mundo empresarial en el futuro.

Así como esta son varias las experiencias exitosas que pueden encontrarse en la actualidad en torno a la implementación de la gamificación como herramienta de innovación en las prácticas educativas y que puede ser replicada en contextos académicos, ya que se motiva al estudiante a participar en eventos que generan la competitividad y mostrar los logros obtenidos en su proceso de aprendizaje; en este sentido el ámbito universitario está llamado a tomar estas

experiencias como referente para el proceso de innovación permanente de sus prácticas educativas en donde el estudiante sea el actor central de su formación académica de tal forma que disfrute de su paso por las aulas y logre desarrollar las competencias para vincularse al mundo laboral. Dado lo anterior, Ardila-Muñoz, 2019 como se citó en Calle Álvarez, G. Y., & Ocampo Zapata, D. A. (2022), indican

El uso de las tecnologías digitales en la universidad está alineado con los propósitos misionales. Si bien esto ha favorecido el desarrollo de procesos de innovación educativa, implica una comprensión desde lo didáctico, lo institucional y lo curricular, además de un tiempo suficiente para su implementación y desarrollo de una infraestructura tecnológica que responda a las necesidades institucionales y de soporte técnico del equipo de trabajo (p. 19).

De esta forma se concluye nuevamente que el diseño e implementación de la gamificación en el sistema educativo es un reto que las instituciones en especial las universidades vienen trabajando desde sus propósitos misionales y el diseño curricular para lograr que estas estrategias cumplan con los parámetros propuestos desde la didáctica y la pedagogía, lo cual implica el uso de tecnologías que respondan a las características propias de las actividades que el docente plantea y lleva a su aula de clases, sin embargo no es una labor sencilla, ya que se requiere de capacitación para el docente y de mantenimiento y soporte técnico para que el proceso de aprendizaje sea pertinente y exitoso. Desde esta perspectiva se hace necesario continuar con el desarrollo de proyectos y propuestas encaminadas a la innovación educativa a través del uso de la gamificación, donde el docente con las herramientas que posee pueda llevar a cabo experiencias exitosas y motive a otros pares e instituciones a seguir trabajando en esta misma línea de acción.

## La Gamificación y el Diseño Curricular

El diseño curricular es una de las actividades más importantes dentro de las instituciones educativas, ya que se convierten en el mapa de ruta y eje articulador para que se puedan llevar a cabo las actividades propuestas en el aula de clase, ya que el currículo agrupa el conjunto de criterios, planes, programas, proyectos de aula, metodologías y estrategias encaminados al cumplimiento de los objetivos didácticos y pedagógicos planteados desde el ministerio de educación nacional y el proyecto pedagógico institucional, por lo cual “la Real Academia de la Lengua Española, el currículo, en su acepción primera, es el plan de estudios, en su acepción segunda es el conjunto de estudios y prácticas destinadas a que el alumno desarrolle plenamente sus posibilidades” (p. 5).

Por lo tanto, el currículo busca que las actividades que se lleven a cabo al interior del aula de clase promuevan el aprendizaje efectivo, por medio de la potencialización de las competencias de los estudiantes, es por esta razón que el diseño curricular toma relevancia en el sistema educativo, siendo una tarea que permita el establecimiento de actividades y propuestas innovadoras, pertinentes y coherentes con las necesidades de los estudiantes y los lineamientos institucionales para dar cumplimiento a los objetivos propuestos para la educación. Dado lo anterior, la gamificación en el diseño curricular se convierte en una herramienta para innovar y resignificar los planes, programas, proyectos, metodologías y estrategias que se proyectan en las instituciones educativas, por consiguiente, se encuentra que Chico (2022) en su propuesta menciona

El diseño curricular considera que el aprendizaje constructivista a través de la gamificación, puesto que genera la reflexión, sobre la base de las preguntas que se establecen en la implementación del currículo con la gamificación, llevando a los y las

estudiantes a identificar aspectos de conductas sociales y emocionales personales y colectivos que han incidido en su aprendizaje (p. 39).

Sin duda, con la gamificación, el docente puede reforzar el aprendizaje a partir de las “experiencias, cada vez que los estudiantes pasen un reto o nivel, el aprendizaje se autorregula porque se supera la dificultad y se descubren las mejores acciones para dar posibles soluciones” (Pacheco y Avendaño, 2021, p. 6).

De esta forma, la gamificación permite que el diseño curricular se piense desde los contextos sociales y emocionales que se convierten en un factor de apalancamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que los proyectos y planes educativos deben estar en coherencia con las necesidades y características propias de los estudiantes, en este sentido teniendo en cuenta aspectos como la inclusión, estilos de aprendizaje y condiciones sociales, familiares, personales y del desarrollo de los estudiantes para que el diseño curricular sea coherente y pueda innovarse a partir de la identificación de las realidades propias de los estudiantes.

De igual forma es necesario que se tenga en cuenta el acceso y uso de las tecnologías ya que “nos encontramos ante un alumnado “nativo digital” que se beneficiará de las posibilidades educativas de los videojuegos a través del “digital game based learning”, para el aprendizaje de contenidos curriculares” (Carrión Candell, E., 2022, p. 4), por lo cual la gamificación aporta en el diseño de los contenidos curriculares porque aporta estrategias innovadoras y coherentes con los contextos propios de las prácticas educativas.

### **Antecedentes o estado del arte**

Dentro del estado del arte del proyecto de investigación cabe destacar los siguientes estudios:

En primer lugar, se destaca a Pegalajar Palomino, M.C. (2021) que realizaron un estudio sobre implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la

percepción del estudiante, cuyos resultados permitieron que se corroborara una predisposición favorable en el alumnado hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación. Entre sus potencialidades, destaca el aumento de la motivación, el interés y la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para su desarrollo profesional (Guayara, 2023).

En segundo lugar, se encuentra el trabajo de Badoiua, Escrig, Segarra, García y Salvador(2020) sobre “Herramientas de gamificación: efectos sobre el aprendizaje significativo, el engagement y el estrés de los estudiantes” donde los resultados evidencian que, con la utilización de las herramientas de gamificación se logran altos niveles de engagement, especialmente de engagement comportamental, lo que indica que además del interés y el disfrute de los estudiantes con estas herramientas, se alcanzan comportamientos orientados al éxito académico (Guayara, 2023).

Desde el contexto de la UNAD vale la pena destacar la tesis de maestría realizada en el año 2021 por Villarraga, M. A. y Flórez, N. R. denominada “La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD” (p. 122). De igual forma, es necesario mencionar que entre los principales resultados que, la gamificación (...) contribuye al aprendizaje autónomo siendo una herramienta de innovación que permite el cambio de los formatos tradicionales, mejorando la interacción con los estudiantes, ya que brinda la posibilidad de mayor dinámica en las explicaciones, por medio del uso de la lúdica que mantiene motivados a los estudiantes, y al mismo tiempo convoca al

trabajo en equipo, reconociendo que es una oportunidad siempre y cuando no se aleje de los objetivos del curso de prácticas profesionales.” (Villarraga, M.A y Flórez, N.R., 2021, p. 122).

## Metodología

El proyecto de investigación se desarrolla desde el enfoque cualitativo, porque se busca “describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes” (Fernández et al, 2016, p. 11), para lograr el mejoramiento continuo de las acciones de enseñanza – aprendizaje que se desarrollan para la adquisición de los conocimientos y su aplicación en la práctica del psicólogo (Guayara, 2023).

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace uso de la investigación fenomenológica,

Estudia el mundo percibido y no un fenómeno en sí mismo de tal suerte que el sujeto y el objeto de estudio se unen por medio de la idea de “estar en el mundo”; el investigador se dirige al mundo percibido, entiende que la percepción permite el acceso a la vivencia” (Oiler, 1986) citado por (Monje 2011 p. 123);

En este sentido, desde el desarrollo de este estudio se busca entender las experiencias de los psicólogos en formación en los espacios de acompañamiento docente apoyados por herramientas de gamificación, para así analizar la efectividad en el aprendizaje de los estudiantes y posteriormente proponer el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje mediado por gamificación (Guayara, 2023).

La población objeto de estudio son los estudiantes de los cursos de prácticas profesionales escenario del programa de psicología de la UNAD, donde a partir de un muestreo no probabilístico por conveniencia se tomará como muestra a los estudiantes de prácticas matriculados en el CEAD de Girardot de la Zona Centro Bogotá Cundinamarca, quienes están desarrollando su componente práctico de los espacios de acompañamiento docente correspondiente a las tutorías y asesorías y especialmente a los estudiantes del CEAD Girardot, donde se vienen implementando estrategias didáctico-pedagógicas apoyadas en herramientas de gamificación (Guayara, 2023).

En este orden, se presenta el desarrollo metodológico para dar alcance a cada uno de los objetivos específicos en las siguientes fases:

### **Fase 1. Diagnóstico**

En esta primera fase se busca determinar la percepción de los estudiantes de prácticas profesionales de psicología de la UNAD matriculados en el periodo 16-04 de 2023 de la ZCBC, respecto a la implementación de herramientas de gamificación en el desarrollo de los espacios de acompañamiento docente, por lo cual, se implementa como técnica para la recolección de información la encuesta, para lo cual se diseña como instrumento un cuestionario auto dirigido en línea para obtener información de manera clara y precisa de los participantes, indagando en los siguientes aspectos:

Datos demográficos

Experiencia con las herramientas de gamificación

Efectividad de la gamificación en la motivación hacia el aprendizaje y práctica en contexto

Relación de la gamificación y el logro de los resultados de aprendizaje

La gamificación y el proceso de evaluación de los cursos de prácticas profesionales

Impacto de la gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante

Satisfacción de los estudiantes a través de herramientas gamificadas

Es de resaltar que, el instrumento para la recolección de datos es revisado y validado por un docente del programa de psicología, con el rol de líder del semillero de investigación Soci@Lab de la Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades. Así mismo, el instrumento es elaborado en la herramienta de Google Forms y compartido a los estudiantes a través del líder nacional de prácticas profesionales de Psicología de la UNAD por medios de comunicación

interna como la plataforma Teams. Así mismo, para el diligenciamiento del instrumento se solicita previamente el consentimiento informado de los participantes, además de recalcar la protección de datos personales de acuerdo a la legislación colombiana.

Finalmente, desde la herramienta Google Forms donde se administra el instrumento, se genera el consolidado de las respuestas obtenidas en archivo Excel, el cual sirve de insumo para la elaboración de tablas dinámicas y gráficos correspondientes para el análisis descriptivo.

## **Fase 2. Análisis**

En esta segunda fase se pretende destacar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica para favorecer el aprendizaje en los estudiantes de prácticas profesionales de psicología, por lo tanto, se apoya en la técnica cualitativa de análisis de contenido, a partir de la información obtenida de la técnica implementadas para la recolección de información en la primera fase, así mismo, como instrumento se elabora una matriz de registro y clasificación de categorías y subcategorías, para la identificación y clasificación de los elementos del contenido en categorías o temas relevantes, lo que implica leer y examinar el material cuidadosamente y agrupar la información según su contenido o características comunes, así como un enfoque sistemático y riguroso durante el análisis de contenido para garantizar la validez y la confiabilidad de los resultados (Guayara, 2023).

Para el análisis cualitativo, se procesan los datos en el Software Atlas ti, utilizando la versión web de manera gratuita, en el cual se clasifica la información a partir de la creación de códigos y citas textuales, así mismo, esta herramienta permite organizar la información en gráficos de barras y nubes de palabras, lo que permitirá presentar los resultados del análisis de forma dinámica.

### **Fase 3. Diseño de Ambiente Virtual Gamificado**

En esta fase final se propone el diseño de un ambiente virtual gamificado considerando como premisa en la que se basa este estudio de investigación es la gamificación. Por lo tanto, se plantea el diseño de un ambiente de aprendizaje innovador, apoyado en la gamificación como estrategia innovadora, reconociendo los 6 pasos para gamificar propuestos por Melo M. y Arias J. (2017), que implica definir objetivos, delinear el comportamiento de los jugadores, describir los jugadores, desarrollar ciclos de actividad, no olvidar la diversión y finalmente, desarrollar herramientas apropiadas para el trabajo (Guayara, 2023).

A continuación, se presentan los elementos a considerar para el diseño de la propuesta de estrategia innovadora de gamificación:

Establecer objetivos claros, que se desean alcanzar mediante la gamificación, estos objetivos deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y limitados en el tiempo (Guayara, 2023).

Identificar mecánicas de juego, que se utilizarán para motivar y comprometer a los participantes, por ejemplo, se incluirán puntos, niveles, desafíos, recompensas, tablas de clasificación, competiciones y colaboraciones (Guayara, 2023).

Diseñar un sistema de recompensas, que motive a los participantes a seguir avanzando y participando, para esto se otorgarán puntos por logros o tareas completadas, desbloquear niveles o premios especiales como proporcionar insignias virtuales que representen los logros obtenidos (Guayara, 2023).

Crear desafíos y actividades que involucren a los participantes y les permitan aplicar y desarrollar sus habilidades en el desarrollo del componente prácticos desafíos pueden ser

individuales o colaborativos, y deben estar alineados con los objetivos establecidos (Guayara, 2023).

Brinda retroalimentación inmediata y constructiva a los participantes sobre su desempeño y progreso, porque esto les permitirá corregir errores, mejorar sus habilidades y mantenerse comprometidos con el proceso del desarrollo de la práctica profesional (Guayara, 2023).

Promover la competencia sana entre los participantes mediante tablas de clasificación o desafíos entre pares, esto también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, donde los participantes puedan ayudarse mutuamente para alcanzar objetivos comunes a partir de análisis de los desafíos presentes en sus escenarios de práctica.

Integrar elementos narrativos o un contexto envolvente que motive a los participantes a seguir avanzando, para generar interés y conectar emocionalmente con los participantes (Guayara, 2023).

Utilizar tecnología y plataformas tecnológicas que faciliten la implementación y seguimiento de la gamificación, como, por ejemplo, las aplicaciones y software diseñados específicamente para esta estrategia, en los que se puede resaltar la nutrida gama de posibilidades de aplicaciones educativas dispuestas en la red y en la tienda Play Store para los dispositivos móviles (Guayara, 2023).

Dado lo anterior, en este diseño de ambiente virtual apoyado en gamificación para que sea exitoso es adaptarlo a las necesidades y características de los participantes, es decir, a los practicantes de psicología, creando un ambiente divertido, desafiante y significativo que se acerque a los escenarios reales de práctica profesional, así mismo es indispensable monitorear el progreso y los resultados para cada fase del curso, y realizar ajustes en la estrategia según sea necesario para asegurar su efectividad (Guayara, 2023).

## **Resultados**

### **Percepción de la Gamificación en los Espacios de Acompañamiento Docente de Prácticas Profesionales de Psicología**

En primer lugar, se logró determinar la percepción que tienen los estudiantes de prácticas profesionales de psicología del CEAD Girardot en la zona centro Bogotá Cundinamarca de la UNAD, respecto a la implementación de herramientas de gamificación en el desarrollo de los espacios de acompañamiento docente, contando con una muestra a conveniencia de 245 estudiantes que participaron diligenciando el cuestionario auto dirigido en la herramienta Google Forms que estuvo disponible durante 20 días, es de resaltar que, en esta herramienta se procesan de manera automática los datos, presentando gráficos estadísticos para la interpretación descriptiva, por su parte, los datos de las respuestas abiertas se procesaron en el software Atlas ti en su versión web gratuita realizando el análisis cualitativo.

Por consiguiente, se presentan los hallazgos más significativos que fueron recopilados con los participantes destacando los siguientes aspectos:

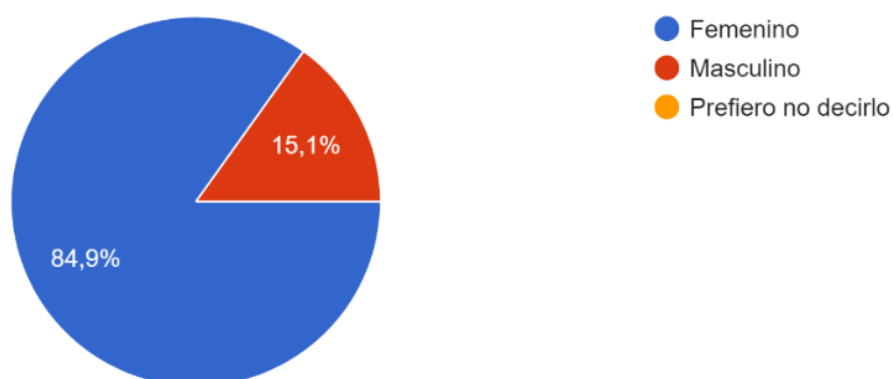
#### ***Datos Demográficos***

El presente estudio contó con la participación de 245 estudiantes de prácticas profesionales del programa de Psicología de la UNAD, de los cuales el 84,9% corresponde al género femenino y el 15,1% al género masculino, esta discrepancia podría ser el resultado de la tendencia histórica de la psicología como una disciplina con una mayor representación de mujeres. En cuanto a la edad de la población objeto de estudio, se obtiene que esta oscila entre los 18 y 56 años, así como también se identifica que los estudiantes de prácticas residen en un 99,2% en el territorio colombiano, principalmente en la ciudad de Bogotá y municipios de los

departamentos de Cundinamarca y el Tolima, así mismo, el 0,8% reside en el exterior, en países como Francia y Chile.

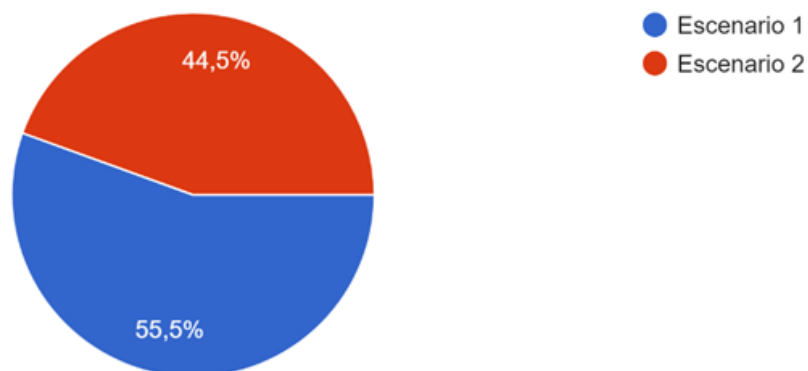
### Figura 1

#### *Género de los participantes*



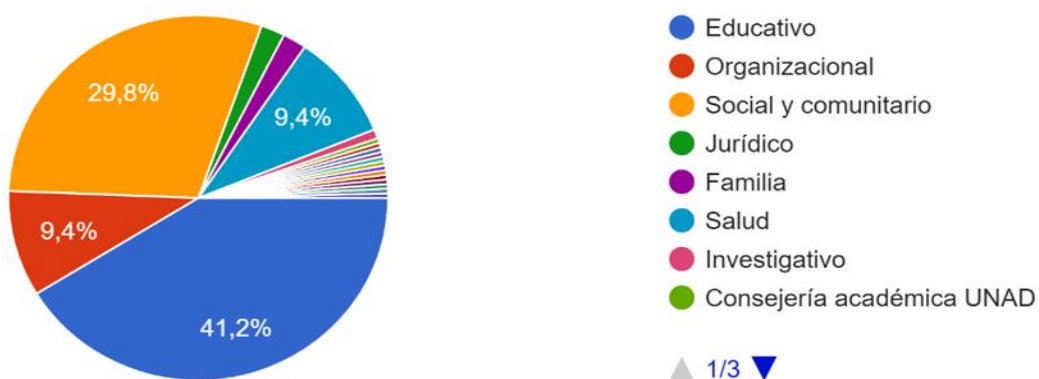
*Nota.* La gráfica muestra que la mayor representación de participantes en el estudio corresponde al género femenino. *Fuente* autoría propia

El estudio se centró con los estudiantes de la zona centro Bogotá Cundinamarca, por lo cual, se contó con una representación del 56% del CEAD José Acevedo y Gómez de Bogotá, lo que corresponde con una presencia significativa de estudiantes en este centro, por su parte, los demás participantes se ubican en un 17% en el CCAV Zipaquirá, el 9% del CEAD Girardot, el 7% del CCAV Zipaquirá, el 6% de la UDR Soacha, el 3% del CEAD Gachetá, un 2% del CEAD Fusagasugá y 2% del CEAD Chipaque.

**Figura 2***Escenario de prácticas*

*Nota.* Se muestran los dos cursos de prácticas profesionales de psicología de la UNAD, con una mayor representación de participantes del curso de prácticas profesionales escenario 1. *Fuente* autoría propia

En relación con el curso de prácticas profesionales cursando, se identifica que de la población un 55,5% realiza el curso de prácticas profesionales escenario 1, enfrentándose por primera vez a un escenario de prácticas y el desarrollo metodológico del curso, mientras que el 44,5% ya avanza en el curso de prácticas profesionales escenario 2.

**Figura 3***Contexto de prácticas*

*Nota.* La gráfica refleja que la práctica profesional del psicólogo Unadista se muestra en mayor representación en el contexto educativo. *Fuente* de autoría propia

Entre otros datos relevantes se encuentra el relacionado con el contexto de práctica de los psicólogos en formación, donde con mayor representación en un 41,2% están ubicados en el contexto educativo, mientras que el 29,8% se desenvuelve en el área social y comunitaria, un 9,4% desde el contexto organizacional y un 9,4% desde el contexto de la salud, así mismo, otro 10,2% desarrollar su rol como psicólogo en la parte jurídica, de orientación familiar, en procesos de investigación y consjería académica, estos dos últimos tomando la UNAD como contexto de prácticas.

### ***Experiencia con Herramientas de Gamificación***

La gamificación es entendida por parte de los participantes del estudio, como una técnica educativa utilizada por los docentes para la explicación de los temas de estudio, utilizando los principios del juego como recurso pedagógico en diferentes contextos como lo son el educativo, social y de trabajo, con la gamificación se busca promover el aprendizaje de los estudiantes involucrando la experiencia lúdica, además de marcar una influencia en el comportamiento de los participantes, motivando una participación más activa y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje, ideas que se representan en la nube de palabras de la siguiente figura.



múltiples beneficios, resaltando su impacto en la participación, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

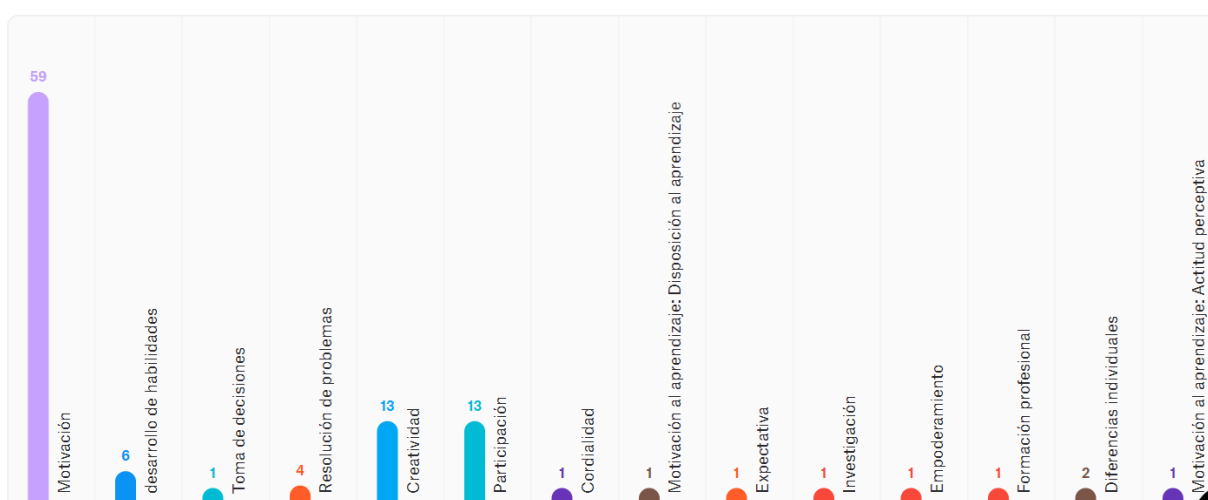
Las estrategias lúdicas y dinámicas facilitan la comprensión, la retención de información, el desarrollo de habilidades y la interacción entre estudiantes y docentes. Además, ayuda a enfrentar el cansancio asociado a la rutina de aprendizaje y, gracias a su carácter divertido, puede contrarrestar el agotamiento, motivar el aprendizaje y hacer más atractivas las actividades.

La gamificación en espacios educativos y de práctica profesional de psicología se ha vuelto esencial, ya que contribuye a mejorar la experiencia de aprendizaje, fomenta la creatividad, la participación y la resolución de problemas, y promueve un aprendizaje más dinámico y efectivo

Ahora bien, los resultados también muestran la utilidad de la gamificación en el curso de prácticas profesionales de psicología de la UNAD, la cual se centra en los siguientes aspectos que se visibilizan de manera muy concreta en la siguiente figura.

### Figura 5

*Utilidad de la Gamificación en los espacios de acompañamiento docente*



*Nota.* En la figura se muestran las categorías extraídas de los datos cualitativos referentes a la utilidad de la gamificación en los espacios de acompañamiento docente, donde la motivación muestra significado relevante para el estudio. *Fuente* autoría propia.

**Motivación.** La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes al convertir el proceso de aprendizaje y acompañamiento en una experiencia más atractiva y divertida.

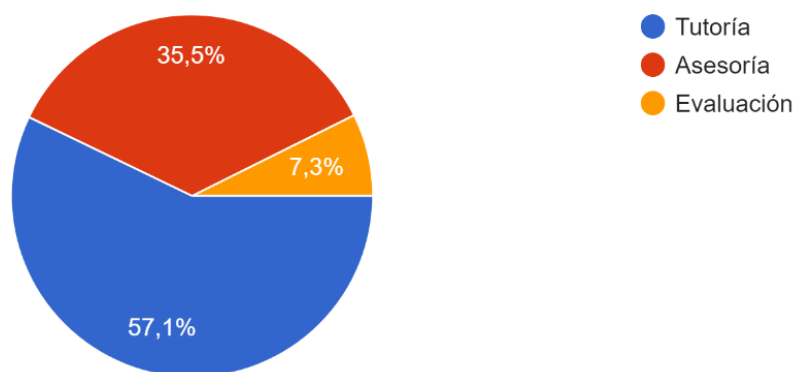
**Compromiso.** Al incorporar elementos de juego como desafíos, recompensas y competencia amigable, los estudiantes pueden sentirse más comprometidos con el proceso de tutoría y asesoría.

**Desarrollo de habilidades.** La gamificación puede diseñarse para desarrollar habilidades específicas de psicología, lo que puede ser beneficioso para los estudiantes que están en prácticas profesionales.

**Colaboración.** Algunos juegos pueden fomentar la colaboración entre estudiantes, ya que a menudo se trabaja en equipo dentro de los espacios de acompañamiento docente de los cursos de prácticas profesionales de psicología.

### Figura 6

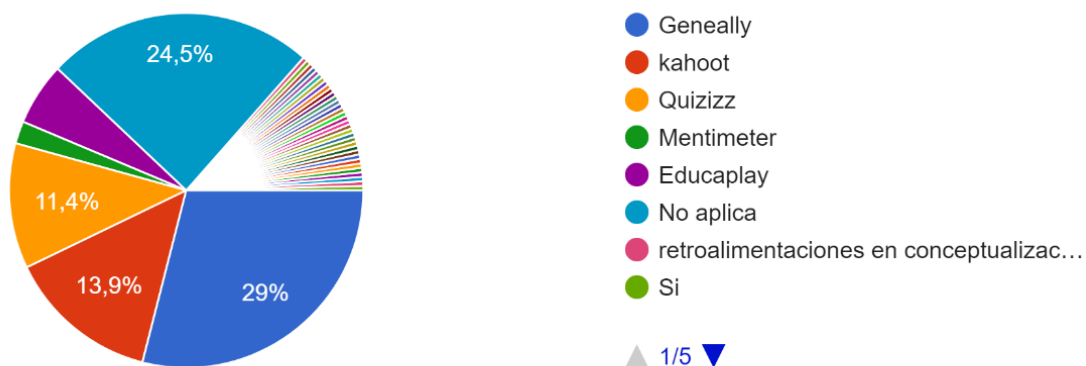
*Espacios de acompañamiento docente con herramientas de Gamificación*



*Nota.* En la figura se reflejan los espacios de acompañamiento docente en cursos de prácticas profesionales de psicología, donde con mayor prevalencia en los espacios de tutoría se apoyan los docentes en el uso de herramientas de gamificación. *Fuente* de autoría propia.

A partir de la experiencia de los estudiantes de prácticas profesionales de psicología con actividades de gamificación en los espacios de acompañamiento docente, se destaca que en un 57,1% la han utilizado durante los espacios de tutoría, un 35,5% durante los espacios de asesoría y en un 7,3% se reconoce su participación desde actividades relacionadas con la evaluación en el desarrollo de componente práctico. En este sentido, la gamificación se ha utilizado de manera significativa durante las tutorías para el desarrollo de las unidades temáticas de los cursos de prácticas profesionales escenario 1 y escenario 2, lo que indica una amplia aceptación y uso de estrategias de juego como un método efectivo para el acompañamiento docente en el contexto de prácticas profesionales de psicología.

Por su parte, entre las herramientas de gamificación más utilizadas por los docentes durante el acompañamiento para el desarrollo del componente práctico, se encuentra que la herramienta "Geneally" es la más prevalente, utilizada por aproximadamente el 29% de los docentes. Luego, "Kahoot" sigue en importancia con un 13,9%, seguido por "Quizziz" con un 11,4%. No obstante, un dato interesante es que un porcentaje significativo, representado por el 24,5% de los estudiantes, no identifican el uso de herramientas de gamificación durante el acompañamiento docente en el desarrollo del componente práctico.

**Figura 7***Herramientas de gamificación utilizadas en los espacios de acompañamiento docente*

*Nota.* Se muestran un gran número de herramientas digitales para la gamificación que son utilizadas por los docentes en los espacios de acompañamiento, en la figura se reúnen las más significativas. *Fuente* de autoría propia.

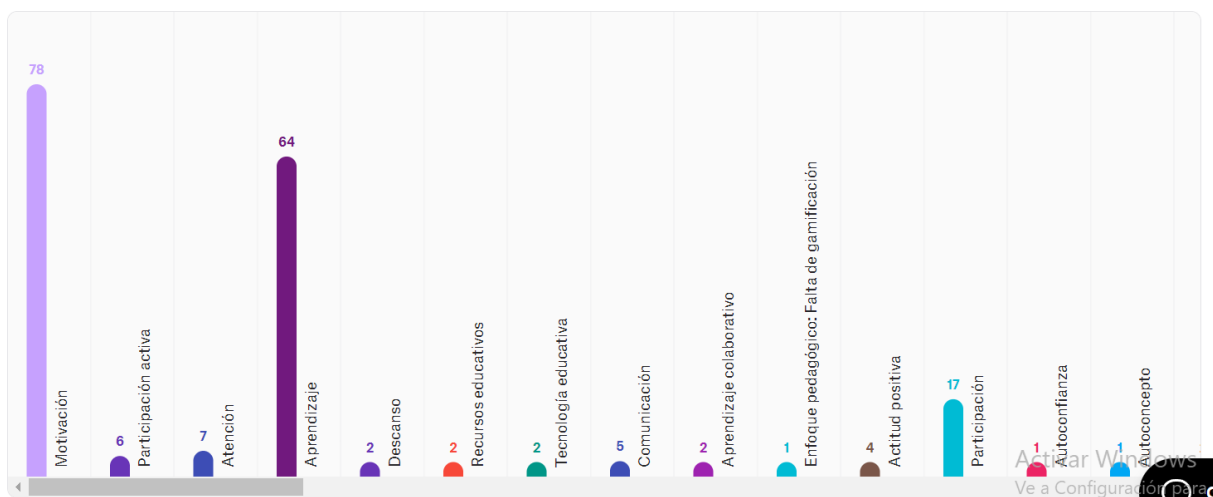
Estas herramientas son ejemplos de aplicaciones y plataformas que permiten la creación de juegos interactivos y cuestionarios con el objetivo de involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas y educativas, sin embargo, existe una brecha de percepción entre los docentes que utilizan estas herramientas y los estudiantes que pueden no ser conscientes de su uso o simplemente no reconocen su presencia en las actividades de aprendizaje, lo que sugiere la oportunidad de explorar e incorporar en mayor medida herramientas gamificadas por parte de los docentes en los espacios de acompañamiento.

También cabe resaltar que a los estudiantes de prácticas profesionales les resulta más atractivo los espacios de acompañamiento docente que incluyen actividades de gamificación, pues estos resaltan su capacidad para hacer que el aprendizaje sea más participativo, motivador y efectivo, encontrado atractivas la dinámica, la interacción y la posibilidad de aplicar conocimientos a situaciones reales en el desarrollo del componente práctico, así como el

desarrollo de habilidades y la atención sostenida a partir del uso de la tecnología y la oportunidad de interacción entre compañeros y docentes, cambiando la monotonía en el aprendizaje a través de nuevas perspectivas y herramientas.

### Figura 8

*Actitud de los estudiantes en actividades de gamificación*

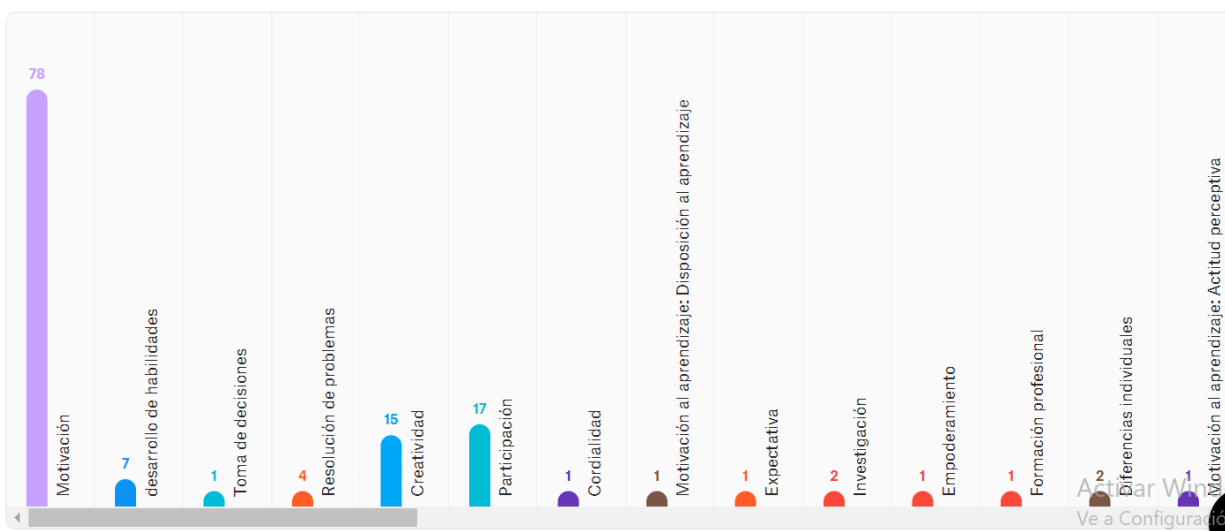


*Nota.* Se visualizan las categorías representativas relacionadas con la actitud de los estudiantes. *Fuente* de autoría propia.

El uso de la gamificación en las sesiones de acompañamiento docente es bien valorado por los estudiantes: les permite una participación activa y vincular la teoría con la práctica. También disfrutaron de su enfoque más dinámico y entretenido, lo que les proporciona un descanso mental mientras aprenden. A través de presentaciones y vídeos, se facilita la comunicación de contenidos específicos. A pesar de algunos que prefieren métodos tradicionales, en general, se percibe la gamificación como una estrategia positiva que motiva, aumenta la participación, mejora la comprensión y ofrece retroalimentación inmediata, destacando la importancia del apoyo del docente. Es así, que la actitud frente a la gamificación resulta una herramienta efectiva que incrementa la motivación y facilita la comprensión de los conocimientos en el entorno educativo.

**Figura 9**

*Percepción de actitud de los compañeros en actividades de gamificación*



*Nota.* Los participantes del estudio frente a cómo perciben la actitud de sus compañeros de curso de prácticas profesionales en actividades de gamificación, resaltando el carácter motivacional. *Fuente de autoría propia.*

Los estudiantes perciben en sus compañeros distintas actitudes frente a las actividades de gamificación en los espacios de acompañamiento docente. Algunos se muestran activos, participativos y entusiastas para desarrollar habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas, mientras que otros muestran mayor reserva o baja participación. La dinámica varía entre compañeros: algunos demuestran interés y participación activa, mientras que otros muestran menos entusiasmo o prefieren métodos de aprendizaje más tradicionales. En general, la percepción es positiva en cuanto a la integración, comunicación y la posibilidad de intercambiar conocimientos entre los participantes. El grado de participación y actitud puede variar según la preferencia y el estilo de aprendizaje de cada individuo.

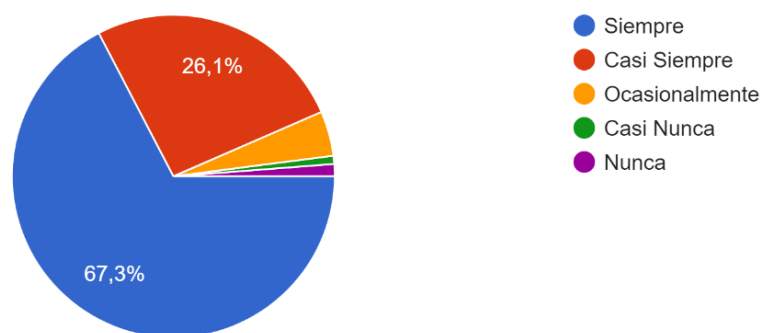
### ***Gamificación y Motivación hacia el Aprendizaje y Desarrollo de la Práctica Profesional***

Es evidente que se presenta una alta favorabilidad por parte de los estudiantes de prácticas profesionales de psicología respecto al relacionamiento e interacción con los docentes

en los espacios de acompañamiento que son dinamizados a través de la implementación de actividades apoyadas en gamificación, lo cual incentiva la motivación en el proceso de aprendizaje, el desarrollo de cada una de las fases del curso de prácticas profesionales y la puesta en práctica de lo aprendido en el sitio de prácticas, lo que se encuentra representado en la siguiente figura.

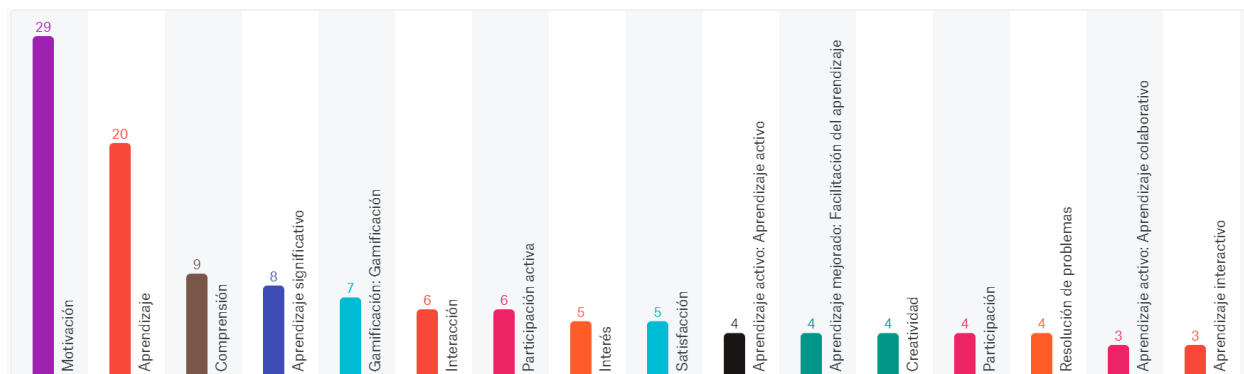
### Figura 10

*Gamificación y la relación entre docentes y estudiantes*



*Nota.* Existe siempre una relación entre la gamificación y los espacios de acompañamiento docente.  
*Fuente* de autoría propia.

Los estudiantes en general muestran una percepción positiva sobre el impacto de la gamificación en su aprendizaje, puesto que señalan que la gamificación les ayuda a comprender y apropiarse mejor de los temas tratados, ya que les facilita la concentración y el entendimiento a través de métodos visuales y actividades prácticas. Además, mencionan que esta técnica les permite resolver dudas de manera más rápida y eficiente, al tiempo que promueve la interacción entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la participación activa.

**Figura 11***Gamificación y la apropiación de contenidos educativos*

*Nota.* Se muestran representación cualitativa de los datos. Fuente de autoría propia.

Por otro lado, hay estudiantes que aún no han experimentado actividades gamificadas durante sus tutorías o asesorías, pero se muestran receptivos a esta forma de aprendizaje, considerando que puede ser una herramienta valiosa para mejorar su comprensión de los temas tratados.

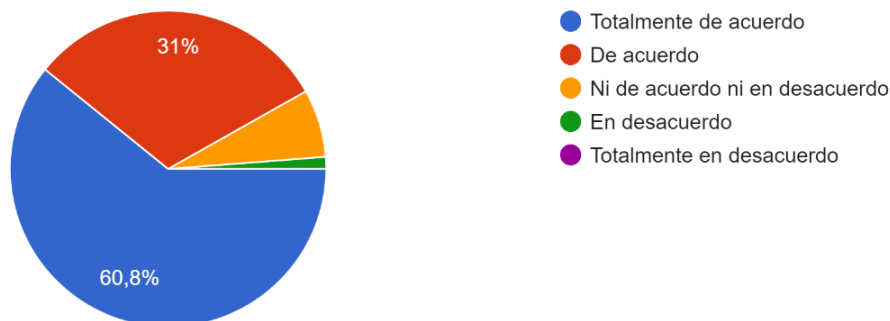
En consecuencia, las opiniones apuntan a que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje, especialmente al hacer las clases más dinámicas, interactivas y atractivas, lo que contribuye a una mejor retención y comprensión de los contenidos educativos.

### **Relación de la Gamificación y el Logro de los Resultados de Aprendizaje**

A partir de la relación que identifican los estudiantes entre la realización de actividades gamificadas y el alcance de los resultados de aprendizaje establecidos en el Syllabus de los cursos de prácticas profesionales (escenario 1 y escenario 2), se encuentran los siguientes aspectos relevantes.

**Figura 12**

*Gamificación y resultados de aprendizaje para proponer plan de acción*



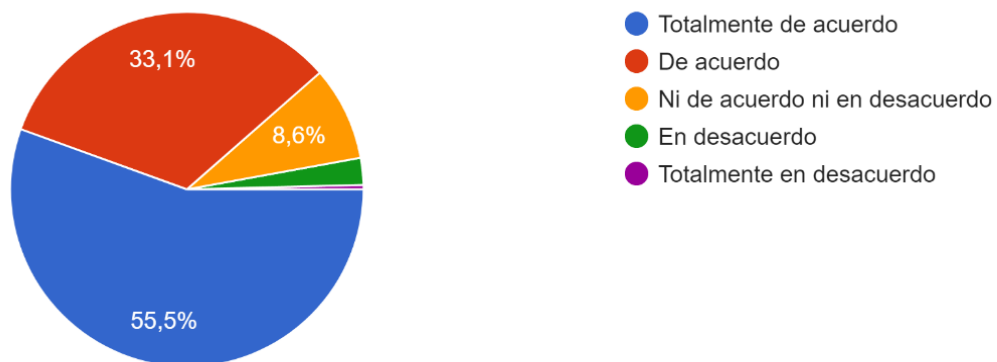
*Nota.* Los estudiantes muestran gran alcance del resultado en la construcción del plan de acción para el desarrollo de la práctica profesional. *Fuente* de autoría propia.

Es de resaltar que, el 60,8% de los participantes están totalmente de acuerdo y un 31% de acuerdo, en que la aplicación de la gamificación en los procesos de acompañamiento docente en el desarrollo de estos cursos es pertinente para proponer el plan de acción psicosocial, a partir de la identificación de las necesidades en los diferentes contextos de práctica, que corresponden a los aprendizajes propuestos en el desarrollo de la primera fase de estos cursos.

En consecuencia, la gamificación puede hacer que este proceso sea más interactivo, entretenido y motivador, lo que puede facilitar la comprensión y la aplicación de los conceptos teóricos en situaciones práctica. En este sentido, la gamificación, al ofrecer actividades interactivas, puede ayudar a comprender mejor las necesidades y desafíos presentes en esos contextos, permitiendo una mejor planificación y diseño de estrategias psicosociales pertinentes y efectivas.

**Figura 13**

*Gamificación y resultados de aprendizaje en el rol del psicólogo*

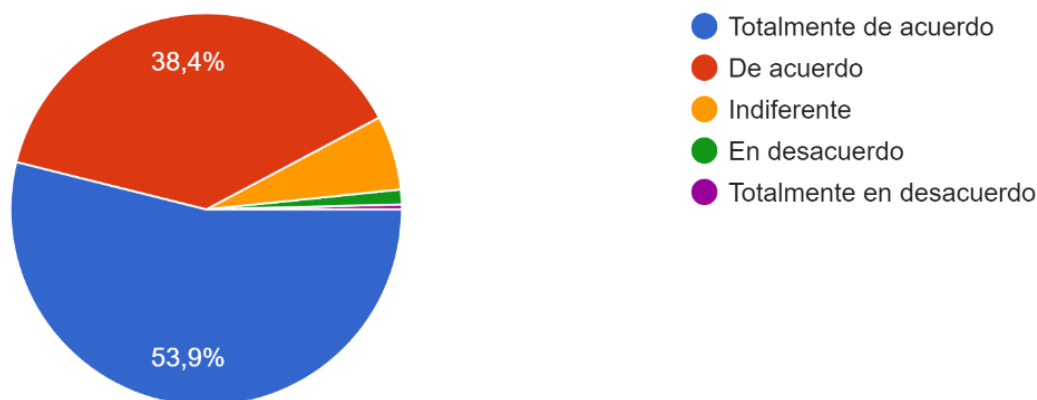


*Nota.* Se refleja la incidencia del uso de gamificación en los resultados de aprendizaje propuestos en la segunda fase del curso de los cursos de prácticas profesionales. *Fuente* de autoría propia.

En cuanto a las actividades de gamificación que han implementado los docentes en los espacios de acompañamiento de asesoría y/o tutoría, los estudiantes de prácticas profesionales de psicología en un 55,5% están totalmente de acuerdo y un 33,1% de acuerdo, que les facilita el uso de estrategias, técnicas y herramientas de índole disciplinar para afianzar su rol como psicólogo. Solo un pequeño porcentaje, un 8,6%, mostró indiferencia, y un 2,8% expresó desacuerdo con la utilidad de estas actividades. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes consideran que las actividades de gamificación son beneficiosas para su formación como psicólogos en la UNAD.

**Figura 14**

*Gamificación y presentación de resultados del proceso práctico*



*Nota.* Se refleja la incidencia del uso de gamificación en los resultados de aprendizaje propuestos en la tercera fase del curso de los cursos de prácticas profesionales. *Fuente* de autoría propia.

Los datos indican que la mayoría de los estudiantes, aproximadamente el 53,9%, están "totalmente de acuerdo" en que la gamificación es una oportunidad eficaz para presentar los resultados e impactos del proceso práctico derivado de las acciones psicosociales desarrolladas durante las prácticas profesionales. Este porcentaje es considerable y muestra un fuerte apoyo hacia la efectividad de la gamificación en esta tarea específica.

Asimismo, un 38,4% de los estudiantes está "de acuerdo" con la idea de que la gamificación es una oportunidad para presentar dichos resultados e impactos. Este grupo también sostiene una postura positiva, aunque quizás con una convicción menor que el primer grupo.

Una minoría del 6,1% se muestra "indiferente" ante esta afirmación. Esto podría indicar una falta de convicción o interés en la relación entre la gamificación y la presentación de los resultados y el impacto de las acciones psicosociales.

Por otro lado, un 1,26% de los estudiantes se encuentra en "desacuerdo" y un 0,4% está "totalmente en desacuerdo" con la idea de que a través de la gamificación se puedan presentar los resultados e impactos de los procesos prácticos.

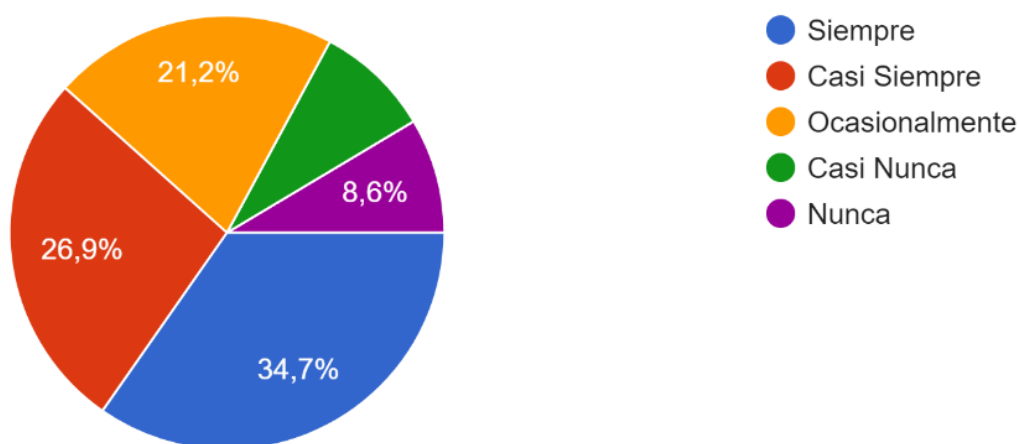
Estos datos reflejan una diversidad de opiniones entre los estudiantes sobre la efectividad de la gamificación para presentar los resultados e impactos de los procesos prácticos, lo que podría ser indicativo de diferentes experiencias y percepciones en el uso de la gamificación en este contexto.

### **La Gamificación y el Proceso de Evaluación de los Cursos de Prácticas Profesionales.**

La información recopilada muestra la percepción de los estudiantes sobre el uso de la gamificación como apoyo en el proceso de evaluación de los avances en los cursos de prácticas profesionales de psicología, tomando como referencia las rúbricas de evaluación establecidas en las guías de actividades y demás orientaciones proporcionadas en los espacios de acompañamiento docente.

#### **Figura 15**

*Apoyo de la gamificación en la evaluación de las fases de cursos de prácticas*



*Nota.* Es de aclarar que la evaluación sumativa está orientada en la rúbrica de evaluación de cada fase de los cursos de prácticas profesionales. *Fuente* de autoría propia.

Se obtiene que el 34,7% de los estudiantes considera que el monitor(a) de prácticas se apoya en actividades de gamificación con frecuencia para llevar a cabo la evaluación de aprendizajes en las diferentes etapas del curso de prácticas profesionales de psicología. Esto sugiere que una parte considerable de los estudiantes ve que la gamificación se utiliza como un recurso regular para evaluar el progreso y los logros en sus prácticas.

Por su parte, el 26,9% considera que el apoyo se da "casi siempre", lo que indica una percepción ligeramente menor en comparación con el primer grupo, pero, aun así, una visión positiva sobre el uso frecuente de la gamificación en la evaluación de aprendizajes.

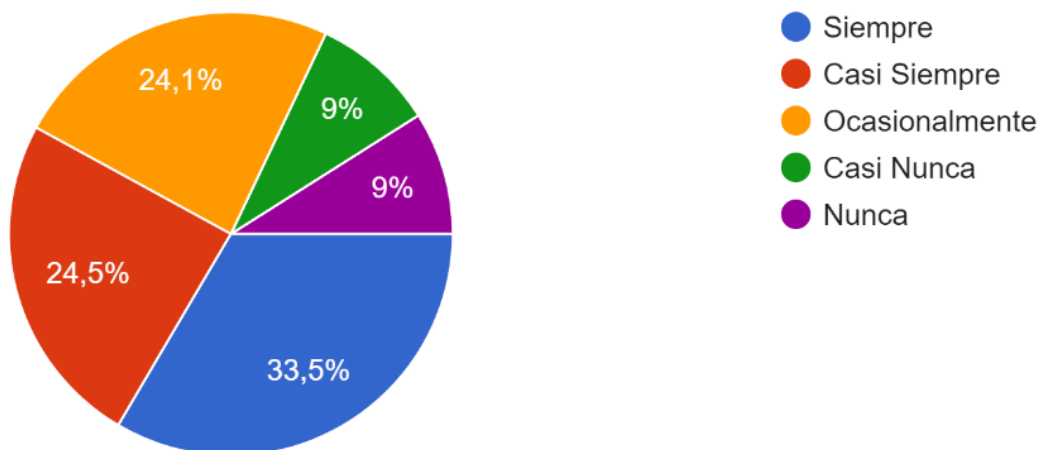
Así mismo, el 21,2% reconoce que el apoyo se da "ocasionalmente". Esto indica que, para un grupo significativo de estudiantes, la gamificación se utiliza como un recurso de evaluación de aprendizajes, aunque no de manera constante, sino en momentos específicos o fases del curso.

Finalmente, un 8,6% considera que el apoyo se da "casi nunca", esto refleja una percepción crítica sobre el uso de la gamificación en el proceso de evaluación de los avances en los cursos de prácticas profesionales, además, porque otro 8,6% opina que el apoyo es "nunca".

Esto muestra que también hay un grupo de estudiantes que no perciben el uso de la gamificación en absoluto como parte del proceso de evaluación. Estas percepciones pueden estar influenciadas por la manera en que se emplea la gamificación en la evaluación y en las diferentes etapas del curso.

**Figura 16**

*Apoyo de la gamificación en la evaluación de asesorías y tutorías*



*Nota.* Se representa el apoyo de la gamificación para la evaluación de avances en los espacios de acompañamiento docente. *Fuente* de autoría propia

Los resultados recopilados sobre la percepción de los estudiantes acerca del uso de la gamificación como herramienta de evaluación en los espacios de asesoría y tutoría de prácticas muestran lo siguiente:

Un 33,5% de los estudiantes considera que el monitor de prácticas se apoya frecuentemente en actividades de gamificación para evaluar el aprendizaje en los diferentes espacios de acompañamiento docente. Esto sugiere que un porcentaje significativo de estudiantes ve que la gamificación se utiliza como una herramienta común para evaluar su progreso y aprendizaje. El 24,5% considera que esta práctica ocurre "casi siempre", lo que también indica una percepción positiva, pero con una frecuencia ligeramente menor en comparación con el grupo más grande. Un 24,1% reconoce que el uso de la gamificación en la evaluación es

"ocasional". Esto sugiere que, aunque se emplea, no es una práctica consistente o recurrente en los procesos de evaluación.

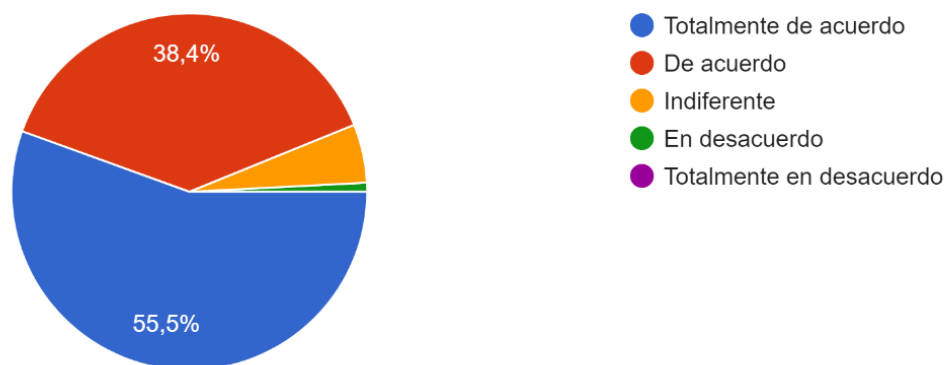
Por su parte, se obtiene que un 9% considera que el apoyo mediante la gamificación es "casi nunca". Esto sugiere que una parte minoritaria pero significativa de los estudiantes siente que el uso de la gamificación en la evaluación es infrecuente, mientras que el otro 9% opina que el uso de la gamificación en la evaluación es "nunca". Este grupo percibe que el monitor de prácticas nunca emplea esta técnica para evaluar el aprendizaje en los espacios de asesoría y tutoría.

Estos datos reflejan la diversidad de opiniones sobre el uso de la gamificación como herramienta de evaluación en los espacios de acompañamiento docente, mostrando variaciones en la frecuencia y la percepción de su utilización. Las diferencias en las percepciones pueden deberse a la forma en que se emplea la gamificación en la evaluación y cómo esto impacta en la experiencia de los estudiantes.

### **El Impacto de la Gamificación y el Aprendizaje Centrado en el Estudiante**

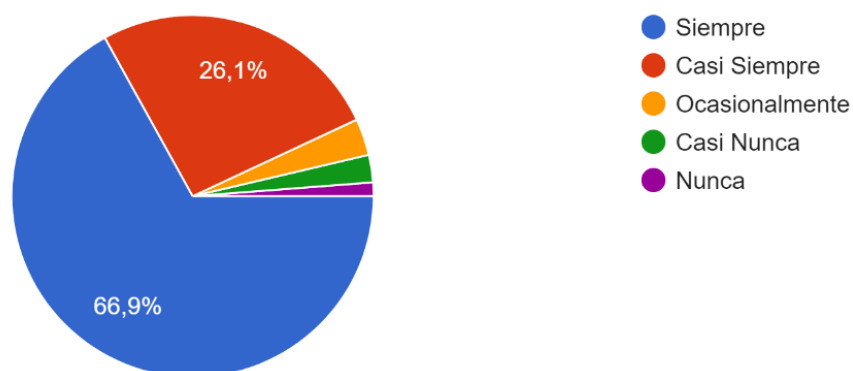
Los datos obtenidos sugieren que la mayoría de los estudiantes (55.5%) están "totalmente de acuerdo" en que las actividades de gamificación contribuyen significativamente a orientar sus objetivos de aprendizaje. Estos estudiantes ven en la gamificación una forma eficaz de fomentar la autonomía y promover la asunción de responsabilidad personal en su proceso de aprendizaje.

Además, un porcentaje considerable, el 38,4%, está "de acuerdo" con esta contribución de la gamificación a sus objetivos de aprendizaje. Esto sugiere que, si bien no lo ven de manera total y contundente, todavía aprecian y reconocen el valor de la gamificación para impulsar su autonomía en el aprendizaje.

**Figura 17***Gamificación y orientación de objetivos de aprendizaje*

*Nota.* La figura resalta la incidencia de la gamificación en el alcance de objetivos de aprendizaje establecidos en el syllabus de los cursos de prácticas profesionales. *Fuente* de autoría propia

A partir de la gráfica anterior, también se identifica que un 5,3% de los estudiantes se muestra "indiferente" ante el impacto de la gamificación en la orientación de sus objetivos de aprendizaje y que un porcentaje muy pequeño, el 0,8%, está "en desacuerdo". Esto puede indicar una falta de convicción o una postura neutral hacia la contribución de la gamificación para promover la autonomía y la responsabilidad en su aprendizaje.

**Figura 18***Rol del estudiante y gamificación*

*Nota.* El rol que se representa frente al aprendizaje significativo de los estudiantes en los cursos de prácticas profesionales de psicología. *Fuente* de autoría propia

Los datos presentados señalan que la mayoría de los estudiantes (66,9%) asumen un rol activo, constructivo y de aprendizaje significativo en el uso de la gamificación en los espacios de acompañamiento docente, tales como tutorías y asesorías. Este grupo considera que siempre se comprometen con el proceso de aprendizaje cuando se emplea la gamificación.

Por otro lado, un 26,1% de los estudiantes indican que asumen este rol "casi siempre". Esto sugiere que, si bien no es una participación constante y total, todavía tienen una contribución activa y constructiva en el uso de la gamificación.

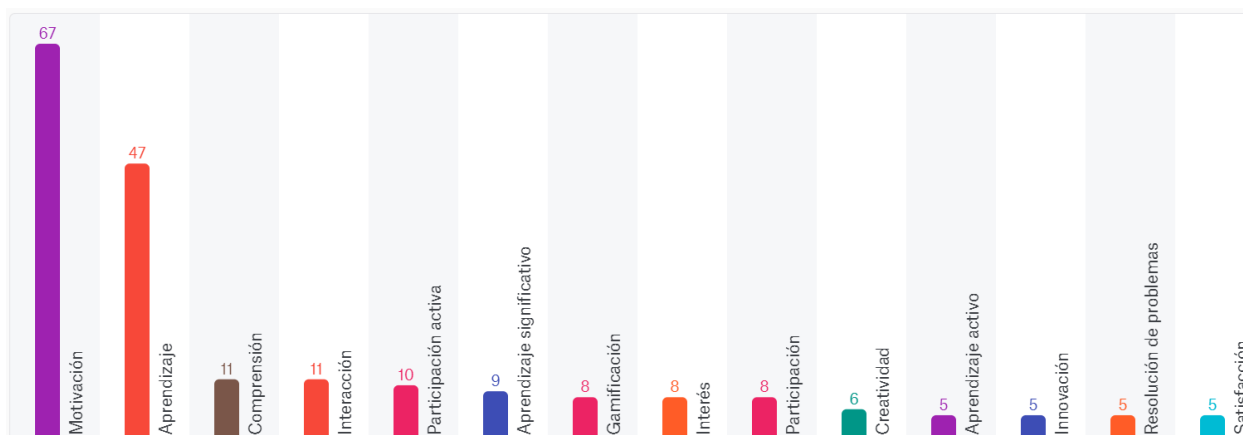
Por su parte, el 3.3% menciona que este rol es "ocasional", lo que sugiere que a veces participa de manera activa y constructiva, pero no lo hacen de manera consistente o regular. Y tan solo un pequeño porcentaje del 2.4%, indica que asume este rol "casi nunca", lo que sugiere una participación mínima y poco compromiso en las actividades de gamificación durante los espacios de acompañamiento docente.

Finalmente, solo un 1.2% afirma que este rol es "nunca", lo que implica una falta total de compromiso o participación en las actividades de gamificación durante estas sesiones.

Por lo anterior, se refleja que la gran mayoría de los estudiantes tienden a ser activos, constructivos y comprometidos durante el uso de la gamificación en los espacios de tutoría y asesoría, mientras que solo una minoría muestra niveles bajos o nulos de compromiso en estas actividades.

### **La Satisfacción de los Estudiantes a través de Herramientas Gamificadas**

Los estudiantes de prácticas profesionales de psicología consideran que los espacios de acompañamiento docente que incluyen herramientas de gamificación les motivan aún más hacia el aprendizaje de las temáticas de estudio, tal como se refleja en la siguiente gráfica.

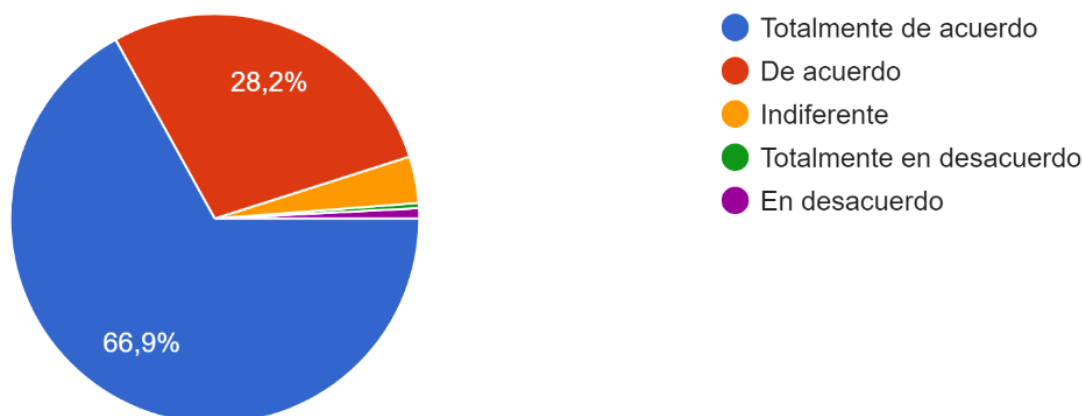
**Figura 19***Gamificación y motivación al aprendizaje*

*Nota.* Se presentan las categorías de análisis cualitativo referente a la motivación al aprendizaje con apoyo de herramientas de gamificación. *Fuente* de autoría propia.

Es evidente que muchos estudiantes valoran positivamente el uso de la gamificación en los espacios de acompañamiento docente, como tutorías y asesorías. Los comentarios expresan que estas estrategias motivan a los estudiantes, hacen que las explicaciones sean más claras, fomentan la interacción y la participación, y permiten una comprensión más profunda de los temas de estudio. Además, mencionan que la gamificación es una herramienta didáctica efectiva que les permite aprender de una manera más activa y divertida.

Es importante destacar que la gamificación puede variar en su efectividad según las preferencias individuales de los estudiantes y la calidad de su implementación. Sin embargo, en general, parece ser una estrategia que muchos estudiantes encuentran beneficiosa para su proceso de aprendizaje.

También, es valioso que los docentes se estén adaptando y empleando herramientas de gamificación en estos espacios de acompañamiento para brindar una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva. Esto puede ayudar a los estudiantes a obtener un mejor entendimiento de los temas y a estar más motivados para participar activamente en su aprendizaje.

**Figura 20***Recomendación de la gamificación*

*Nota.* La gamificación es una estrategia innovadora recomendada por los estudiantes para incorporar en otros cursos del programa de psicología. *Fuente* de autoría propia.

Se encuentra que la mayoría de los estudiantes, un 66,9%, están totalmente de acuerdo en recomendar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en otros cursos del programa de psicología de la UNAD. Además, un 28,2% más está de acuerdo en hacer esta recomendación. Esto sugiere que la gamificación ha tenido un impacto positivo en su experiencia de aprendizaje y que creen que podría ser beneficioso en otros contextos de enseñanza dentro del programa de psicología.

El hecho de que un 3,7% sea indiferente podría indicar que algunos estudiantes no tienen una opinión sólida al respecto, lo que podría deberse a su falta de experiencia o exposición a la gamificación en el ámbito educativo. Por otro lado, el 1,2% en desacuerdo muestra que existen opiniones divergentes sobre la efectividad de la gamificación. En general, la gran mayoría de los estudiantes están satisfechos con esta estrategia y la ven como algo que podría aplicarse en otros cursos. Esto demuestra el potencial de la gamificación como una herramienta eficaz para el aprendizaje en el programa de psicología de la UNAD.

## Efectividad de la Gamificación como Estrategia Didáctica Pedagógica para Favorecer el Aprendizaje

Dando alcance al segundo objetivo específico de esta investigación se organizan los datos anteriormente presentados en relación con la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica pedagógica para favorecer el aprendizaje en los psicólogos en formación, para lo cual, se realiza el análisis de contenido de los datos obtenidos por los estudiantes participantes del estudio del CEAD Girardot, a partir de un proceso de categorización, donde se extraen las unidades de significado, subcategorías y categorías, a partir de la experiencia de aprendizaje con la gamificación en los espacios de acompañamiento docente que fueron compartidas a partir de la percepción de los estudiantes participantes. Es de resaltar, que para el análisis de los datos se utilizó el software Atlas ti en su versión web, facilitando la corroboración de los hallazgos y amplia perspectiva en la interpretación, la cual se presenta a continuación:

### Tabla 1

*Impacto de la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>
Aprendizaje	Aprendizaje profundo	Proceso de aplicar elementos y técnicas de diseño de juegos
		Aprendizaje basado en juegos interactivos
		Estrategia didáctica-pedagógica
		Desarrollo de habilidades cognitivas y motoras
		Aprendizaje más dinámico
		Comprensión profunda de temas
		Adelanta inconvenientes mediante respuestas rápidas

---

	Se aprende de los errores
	Aprender mediante actividades y dinámicas
Aprendizaje por error	Desarrollo de habilidades a través de la experimentación
	Aprender de los errores y retroalimentación
	Actitud colaboradora y receptiva ante los errores
	Adquisición de conocimiento ligada a la emoción
Aprendizaje significativo	Mayor apropiación de conceptos o temáticas
	Aprendizaje colaborativo e intercambio de experiencias
	Relación con experiencias prácticas
	Desarrollo de conocimientos
Conocimiento	Adquirir mejores resultados a través de juegos
	Reforzamiento del conocimiento mediante actividades
	Interacción y aportes dinámicos de los estudiantes
	Mantenimiento de la motivación frente a las actividades
	Mayor participación en clases dinámicas y participativas
Participación de los estudiantes	Participación activa en sesiones y tareas
	Interacción entre estudiantes
	Rol activo del estudiante
	Aportes dinámicos al grupo
Motivación intrínseca	Motivación hacia el aprendizaje
	Motivación mediante aspectos lúdicos

---

---

		Mayor interés y atención
		Incidencia en la dinámica y participación
		Equilibrio entre lo lúdico y la metodología
		Mayor interés y motivación hacia el aprendizaje
		Clases dinámicas y participativas
		Rompe la monotonía de la educación virtual
	Dinámica	Actividades dinámicas y experiencias nuevas
		Orientación mediante ejemplos y casos
		Dinámicas que evitan el aburrimiento
		Uso de juegos a ámbitos poco comunes
		Manejo de la motivación y recompensas simbólicas
	Experiencia de	Uso de técnicas de juegos
Estrategia de	juego	Estrategias de juegos para desarrollar habilidades
enseñanza		cognitivas y motrices
		Recompensas simbólicas para aumentar la motivación
		Elementos de competitividad
		Desarrollo de habilidades para la resolución de
		problemas de manera efectiva
	Competitividad	Técnicas que promueven lo dinámico en el proceso de
		aprendizaje
		Estrategia de juegos para desarrollar habilidades
		cognitivas y motrices
		Desarrollo y fortalecimiento de habilidades en prácticas

---

---

	Fortalece el	Orientación en la organización y ejecución de proyectos
	proceso de	Profundización en las temáticas de las prácticas
	prácticas	mediante gamificación
		Profundización en temáticas de prácticas
Formación		Fortalecimiento del proceso de formación
como psicólogo	Fortalecimiento	Mejora del compromiso y motivación de los estudiantes
	proceso de	Mejora del nivel de aprendizaje mediante actividades
	formación	gamificadas
		Claridad y orientación en cada tema a través de la
		gamificación
		Mejora de clases y tutorías mediante actividades
		gamificadas
	Espacios de	Diseño, metodología y claridad en la enseñanza
	acompañamiento	Mejora en la orientación y metodología en los espacios
	Docente	de acompañamiento
Implementación		Implementación de ciertas herramientas de
de la		gamificación
gamificación		Utilidad de herramientas gamificadas en el aprendizaje
		Facilita la comprensión y apropiación de temas
	Herramientas de	Utilización de herramientas como juegos, videos, y
	gamificación	capacitaciones
		Beneficios de las herramientas gamificadas en la
		comprensión y aprendizaje

---

---

		Retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes
Atención	Atención focalizada	Mayor concentración y atención en las actividades gamificadas
		Facilitación de la atención focalizada mediante la gamificación
		Rol más activo durante el proceso de aprendizaje

---

*Nota:* Matriz de análisis de contenido con categorización de variables cualitativas. *Fuente* de autoría propia.

A partir de la percepción de los participantes, se extraen las siguientes categorías a partir del análisis de contenido, como variables cualitativas más representativas en la efectividad de la gamificación como estrategia didáctico - pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología (Guayara, 2023).

En este sentido, el aprendizaje, la motivación, participación y atención, configuran un importante significado en términos de efectividad de la gamificación como estrategia didáctico – pedagógica. Así mismo, cabe resaltar que la gamificación es percibida por los estudiantes como una estrategia de enseñanza y aprendizaje muy dinámica que incluye la experiencia de juego y competitividad, que fortalece el proceso de la práctica profesional y proceso de formación como psicólogos (Guayara, 2023).

En términos del aprendizaje, se destacan las subcategorías de aprendizaje profundo, aprendizaje significativo, aprendizaje por error y conocimiento, es interesante reconocer que desde la percepción de los estudiantes se generan más y mejores aprendizajes a partir las herramientas de gamificación que favorecen los estilos de aprendizaje, que son apropiados,

retenidos y transferidos, comprendiendo así su escenario y proceso de práctica para un óptimo desarrollo de formación profesional (Guayara, 2023).

Otro de los aspectos más relevantes está relacionado con la participación, específicamente con factores que propician la participación de los estudiantes en los espacios de acompañamiento mediados por la gamificación y que estos promueven la interacción y construcción colectiva del aprendizaje entre los estudiantes, sin embargo, también se dejan ver las dificultades en términos de participación en las conexiones remotas donde algunos estudiantes están totalmente aislados de las actividades (Guayara, 2023).

La motivación sin duda se resalta en gran manera dentro de los espacios de acompañamientos con actividades que incorporan las herramientas de gamificación en el aula, pues esta es un eje movilizador por parte de los estudiantes en el aprendizaje, ya sea esta de forma intrínseca o extrínseca, posibilita el reto de competir, ganar y aprender jugando (Guayara, 2023).

La atención como proceso cognitivo se presenta de manera focalizada por parte de los estudiantes quienes se centran en el tema a partir de estímulos concretos generados a partir de las herramientas de gamificación, incidiendo directamente en el proceso de aprendizaje de los psicólogos en formación, en un ambiente lúdico, dirigido en línea y que genera diversión, lo que promueve un escenario apropiado para la enseñanza y aprendizaje, acompañado siempre por el docente mediador que propicia la realimentación de los procesos desarrollados (Guayara, 2023).

Ahora bien, continuando con el ejercicio de análisis de contenido, en la siguiente matriz se presentan las categorías y códigos de acuerdo con las variables de estudio relacionadas en el instrumento de recolección de datos cualitativos:

**Tabla 2**

*Efectividad de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el curso de prácticas profesionales de psicología.*

	<p>- <b>Código 1.1:</b> Proceso de aplicar elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos para motivar la participación, el compromiso y el aprendizaje.</p> <p>- <b>Código 1.2:</b> Estrategia basada en juegos aplicable en entornos educativos, como colegios, universidades y empresas.</p> <p>- <b>Código 1.3:</b> Acciones o estrategias para la formación, incluyendo juegos, videos, capacitaciones y desarrollo de</p>
<p>Categoría 1: Definición de Gamificación</p>	<p>recursos propios.</p> <p>- <b>Código 1.4:</b> Aplicación basada en principios que influyen en el comportamiento, motivando y favoreciendo la participación de los estudiantes.</p> <p>- <b>Código 1.5:</b> Técnicas de aprendizaje basadas en el juego con recompensas simbólicas para aumentar la motivación.</p> <p>- <b>Código 1.6:</b> Mecanismos de juegos en el entorno educativo profesional para obtener mejores resultados y recompensar acciones concretas.</p>

---

Categoría 2: Utilidad de la Gamificación en Acompañamiento Docente	<p>**Código 2.1: ** Facilita el desarrollo y fortalecimiento de habilidades en prácticas profesionales.</p> <p>- **Código 2.2: ** Aumenta la motivación y atención de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje.</p> <p>- **Código 2.3: ** Contribuye a la organización y ejecución de proyectos en prácticas.</p> <p>- **Código 2.4: ** Personaliza actividades según las necesidades de los estudiantes.</p> <p>- **Código 2.5: ** Promueve la participación y la atención en grupo.</p>
Categoría 3: Experiencia del Estudiante en Espacios de Gamificación	<p>**Código 3.1: ** Motivación por la dinámica y participación equilibrada con ética en la psicología.</p> <p>- **Código 3.2: ** Rompe la monotonía de la educación virtual y facilita la participación lúdica.</p> <p>- **Código 3.3: ** Brinda orientación a través de ejemplos y casos prácticos.</p> <p>- **Código 3.4: ** Genera confianza con tutores y compañeros.</p> <p>- **Código 3.5: ** Mejora la comprensión, atención y entusiasmo en el aprendizaje.</p> <p>- **Código 3.6: ** Permite hablar abiertamente y expresar pensamientos.</p>

---

---

Categoría 4: Actitud del Estudiante en Actividades de Gamificación	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Código 4.1:</b> Participación activa y completar tareas relacionadas con la teoría aplicada a prácticas profesionales.</li><li>- <b>Código 4.2:</b> Actitud colaboradora y receptiva.</li><li>- <b>Código 4.3:</b> Adecuada, colaboradora, participativa y activa.</li><li>- <b>Código 4.4:</b> Actitud de interés, mejora de conocimientos y aumento de motivación.</li><li>- <b>Código 4.5:</b> Asertividad y comprensión a través de herramientas de gamificación.</li></ul>
Categoría 5: Efectividad de la Gamificación en la Comprensión y Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Código 5.1:</b> Facilita la comprensión y apropiación de temas en contextos de práctica.</li><li>- <b>Código 5.2:</b> Proporciona retroalimentación inmediata para aprender de errores y realizar mejoras continuas.</li><li>- <b>Código 5.3:</b> Hace el aprendizaje más dinámico y agradable.</li><li>- <b>Código 5.4:</b> Aumenta la atención y comprensión de temas mediante herramientas de gamificación.</li></ul>
Categoría 6: Motivación del Estudiante en Espacios de Gamificación	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Código 6.1:</b> Proporciona retroalimentación inmediata sobre el desempeño del estudiante.</li><li>- <b>Código 6.2:</b> Alienta un rol más activo y participativo en el aprendizaje.</li><li>- <b>Código 6.3:</b> Rompe la monotonía de la educación virtual y motiva a los estudiantes.</li></ul>

---

---

- **Código 6.4:** Facilita la comprensión y aprendizaje al ser más dinámico y menos monótono.

---

*Nota.* Matriz de análisis de contenido con categorización de variables de estudio cualitativas. Fuente de autoría propia.

### ***Definición de Gamificación***

La gamificación es percibida como el proceso de aplicar elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. El objetivo es motivar la participación, el compromiso y el aprendizaje de las personas en diversos entornos, como colegios, universidades y empresas. Así mismo, se destaca como una estrategia basada en juegos que busca enseñar de manera dinámica y motivacional, aplicable en ámbitos poco comunes.

### ***Utilidad de la Gamificación en Acompañamiento Docente***

La gamificación se percibe como útil en el acompañamiento docente de prácticas profesionales de psicología. Facilita un aprendizaje experiencial basado en la participación y el compromiso, permitiendo a los estudiantes aplicar y practicar habilidades psicológicas.

Así mismo, la gamificación contribuye a una mayor adquisición de conocimiento al ligarlo a la emoción, proporcionando un enfoque más dinámico y lúdico.

### ***Aspectos Positivos de los Espacios de Gamificación***

La motivación se destaca como uno de los aspectos más positivos. La gamificación hace que el aprendizaje sea dinámico y participativo, equilibrando la lucidez con la metodología y ética requeridas en psicología.

La dinámica de los encuentros, la posibilidad de participar de manera lúdica rompe la monotonía y la orientación mediante ejemplos son elementos apreciados.

La interacción con tutores y compañeros, así como la mejora en la orientación, son también mencionados como aspectos positivos.

### ***Actitud de los Estudiantes ante la Gamificación***

La actitud de los estudiantes es mayormente positiva, describiéndose como colaboradora, receptiva, activa y participativa. Se destaca la participación activa en sesiones de asesoría y tutorías, la disposición para aprender y la consideración de la gamificación como una buena técnica. Algunos estudiantes mencionan que les gusta la gamificación porque aumenta el desempeño en las clases y les permite aprender de manera diferente.

### ***Impacto en la Comprensión y Apropiación de Temas***

La gamificación se percibe como facilitadora de la comprensión y apropiación de temas, ya que fomenta la interacción entre estudiantes y proporciona una forma divertida de enseñar. Se destaca que el enfoque visual y la participación activa permiten una mayor concentración y entendimiento de las metodologías.

### ***Motivación hacia el Aprendizaje***

Los espacios de gamificación se consideran motivadores hacia el aprendizaje debido a la retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes. Esto permite aprender de los errores y realizar mejoras continuas. La gamificación se valora por proporcionar un rol más activo y participativo, en contraste con lecturas tediosas.

En resumen, los estudiantes perciben la gamificación como una estrategia efectiva para motivar el aprendizaje, hacerlo más dinámico y facilitar la comprensión de los temas, especialmente en el contexto de prácticas profesionales de psicología. La participación activa, la interacción y la orientación son aspectos clave que contribuyen positivamente a la experiencia de aprendizaje.

## Ambiente Virtual de Aprendizaje Mediado por Gamificación para el Curso de Prácticas Profesionales Escenario 1.

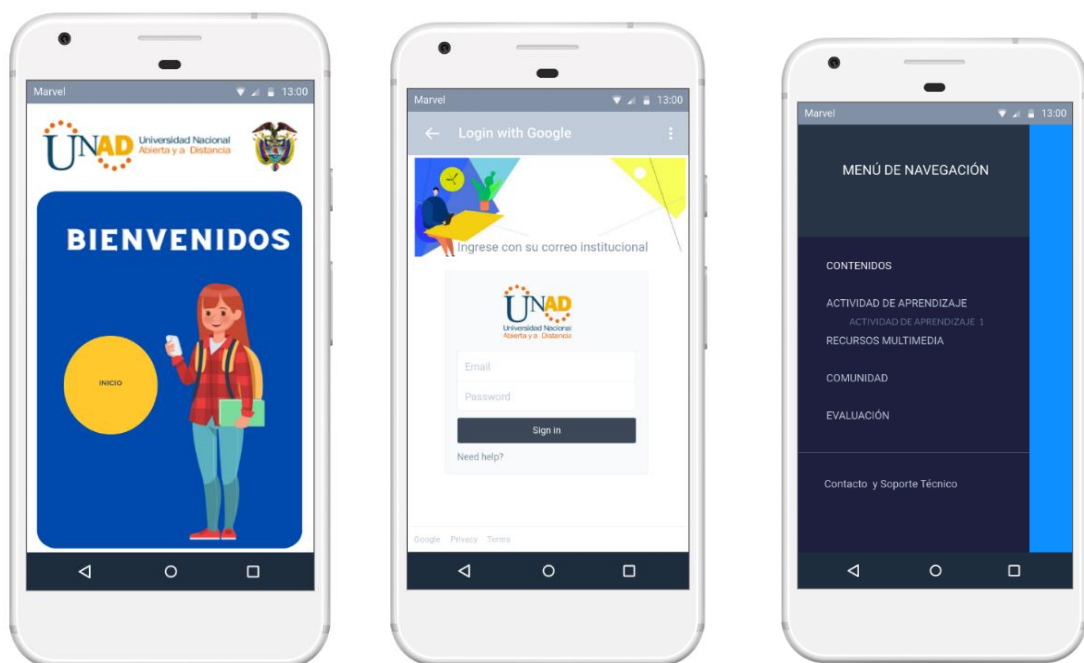
Con el propósito de dar alcance al tercer objetivo específico de la presente investigación a partir de los resultados obtenidos, se propone el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje apoyada en la gamificación que contribuya al desarrollo del componente práctico en los estudiantes de prácticas profesionales de psicología escenario 1.

De acuerdo a lo anterior, se elabora un prototipo de App como ambiente virtual de aprendizaje para el apoyo en los espacios de acompañamiento docente de las prácticas profesionales de psicología de la UNAD como se representa a continuación.

### *App Educativa de Prácticas Profesionales de Psicología de la UNAD*

#### Figura 21

##### *Ingreso a la App educativa*



*Nota.* El diseño de la App educativa se realiza en la aplicación Marvel App. *Fuente* de autoría propia.

En primer lugar, los estudiantes deben acceder al ambiente virtual de aprendizaje a través del registro en la App educativa registrando su correo institucional para que se reflejen los avances obtenidos, así mismo, puede explorar el menú de navegación, encontrando los diferentes contenidos, actividades de aprendizaje, recursos multimedia, comunidad interactiva y actividades de evaluación, así como la información de contacto.

De acuerdo con el Syllabus del curso de prácticas profesionales de psicología escenario 1, y el objetivo de aprendizaje propuesto en la primera fase del curso, se busca realizar la descripción de las necesidades de intervención en el escenario práctico asignado, es de resaltar que este puede ser en diferentes contextos como el educativo, social, familiar, jurídico, trabajo y de la salud. En este sentido, el psicólogo en formación se enfrenta al siguiente problema: ¿Cómo realizar la identificación de necesidades del contexto presente en el escenario de la práctica profesional? ¿En qué técnicas puede apoyarse para realizar la identificación de necesidades? (Guayara, 2023)

Ahora bien, desde una mirada glocal para el diseño de ambientes de aprendizaje, se compone de dos aspectos: el global, que tiene que ver con la influencia de lo que sucede a nivel mundial en el contexto local, y el local, que tiene que ver con la influencia de lo que sucede en el contexto local en el contexto global, por ende, desde el programa de psicología y en el desarrollo del componente práctico, se requiere de ambientes que tengan en cuenta los recursos locales, la cultura, el entorno, los intereses y necesidades de cada región, así como la colaboración, el intercambio y el diálogo entre diferentes contextos donde se desarrollan los escenarios de práctica (Guayara, 2023).

Por consiguiente, se propone como actividad de aprendizaje con los psicólogos en formación de la UNAD la siguiente:

**Nombre de la Actividad.** Técnicas para la identificación de necesidades en el escenario de práctica profesional.

**Objetivo.** Reconocer las diferentes técnicas diagnósticas para la identificación de las necesidades de la población en el escenario de práctica profesional del psicólogo en formación.

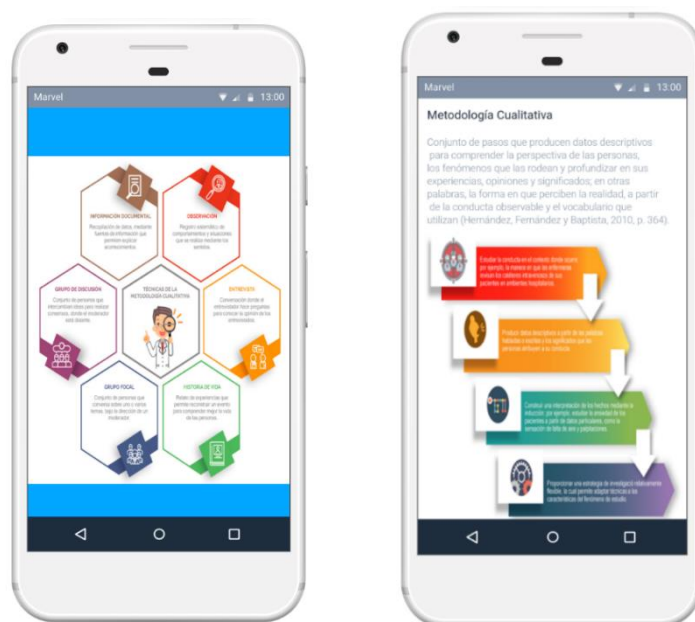
**Duración.** Esta actividad puede llevarse a cabo durante las tres primeras semanas del curso de prácticas profesionales.

**Desarrollo.** Se realizará en los siguientes pasos

**Indagación Preliminar:** El psicólogo debe investigar y familiarizarse con las diferentes técnicas utilizadas para identificar las necesidades de la población presente en el contexto de práctica. Algunas de estas técnicas pueden incluir entrevistas, cuestionarios, observación directa, pruebas psicológicas, análisis de casos, entre otras que estén adaptadas y en línea. El psicólogo en formación utilizará textos, artículos científicos, recursos en línea y otras fuentes confiables para obtener información sobre estas técnicas (Guayara, 2023).

## Figura 22

*Técnicas cualitativas para el diagnóstico de necesidades*

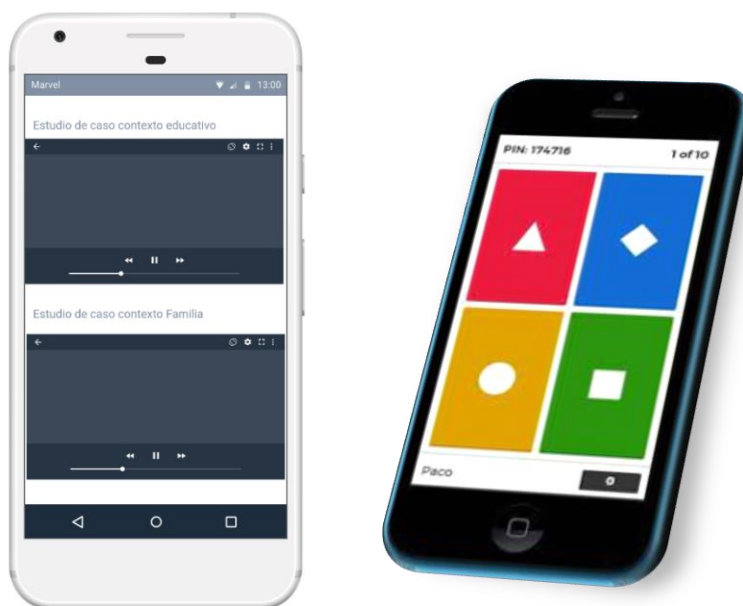


*Nota.* La App educativa presenta contenidos temáticos para explorar las técnicas cualitativas para el diagnóstico de necesidades

***Análisis de Casos de Estudio.*** El psicólogo en formación puede utilizar casos de estudio ficticios o reales para practicar la aplicación de las técnicas de identificación de necesidades con sus compañeros de curso. Para esto, se dispondrá de una actividad en herramienta gamificada que les permita seleccionar diferentes casos que representen una variedad de problemas y situaciones, como dificultades emocionales y psicológicas hasta necesidades prácticas y sociales que pueden presentarse en los sitios de práctica. Esto a través de un sistema de retos que estimule la participación y compensación en puntos de avance en su proceso académico, dinamizado en la herramienta Kahoot (Guayara, 2023).

### **Figura 23**

*Actividades gamificadas*



*Nota.* En la App se presentan diferentes casos de estudio desde en los diversos contextos de práctica del psicólogo.

***Supervisión y Retroalimentación.*** El psicólogo en formación puede buscar la supervisión de un profesional experimentado, que en este caso es el tutor asignado del sitio de práctica y/o monitor de prácticas para recibir retroalimentación sobre su aplicación de las técnicas de

identificación de necesidades. Esta retroalimentación puede ayudar al psicólogo a mejorar su capacidad para utilizar las técnicas y afinar su habilidad para identificar las necesidades de intervención psicológica en el escenario de prácticas (Guayara, 2023).

## Figura 24

### *Espacios de reflexión y retroalimentación*



*Nota.* La App educativa incorpora espacios para la reflexión y retroalimentación de los avances del psicólogo en formación.

**Reflexión y Revisión.** Al final de la actividad de aprendizaje, el psicólogo en formación debe tomarse el tiempo para reflexionar sobre su experiencia y revisar lo aprendido. Se le pide escribir un informe o su opinión en un foro reflexivo de un blog de psicología en práctica, en el que describa las técnicas utilizadas, los desafíos encontrados y las lecciones aprendidas. Esta reflexión ayudará al psicólogo en formación a consolidar su conocimiento y prepararse para

aplicar las técnicas en su práctica profesional, como docente en el rol de monitor de prácticas se debe orientar en el proceso para garantizar un uso ético y efectivo de las técnicas de identificación de necesidades en el escenario de la práctica psicológica (Guayara, 2023).

## Discusión

La discusión de los resultados resalta la relevancia de la gamificación como una estrategia educativa innovadora que contribuye significativamente a la efectividad del currículo en la sociedad del conocimiento. Se subraya la necesidad de articular coherentemente diversos aspectos, como el contexto del sujeto de aprendizaje, el direccionamiento estratégico de la institución, la formación concreta en el aula, la investigación y la formación docente. Esta integración holística se considera esencial para garantizar la calidad y pertinencia del proceso educativo (Avendaño & Parada, 2013; Sacristán, 2010).

Desde la perspectiva de la gamificación, se evidencia que esta tendencia, respaldada por Londoño y Rojas (2020) y Ortiz et al. (2018), se afianza cada vez más en la educación, promoviendo procesos activos, recreativos y motivacionales. Los resultados obtenidos sugieren que la gamificación se presenta como una herramienta efectiva para regular los procesos de aprendizaje, metacognición, evaluación y reforzamiento durante las prácticas profesionales de psicología en la UNAD CEAD Girardot.

Uno de los aspectos más destacados es el enfoque motivacional que ofrece la gamificación, según Torres (2022). La motivación, esencial para el aprendizaje autónomo y significativo, se potencia mediante la participación activa de los estudiantes en retos y actividades gamificadas. La posibilidad de competir, ganar y aprender jugando se convierte en un elemento movilizador, generando un ambiente propicio para el compromiso y el entusiasmo.

Chico (2022) aporta a la discusión destacando la compatibilidad de la gamificación con el aprendizaje constructivista. La implementación de esta estrategia lleva a los estudiantes a reflexionar sobre aspectos sociales y emocionales, promoviendo la autorregulación del aprendizaje a medida que superan desafíos y niveles. Se subraya la importancia de la

gamificación en el refuerzo del aprendizaje a partir de experiencias prácticas y la identificación de conductas que inciden en el proceso de aprendizaje.

La perspectiva de Villarraga y Flórez (2022) resalta la importancia de la gamificación al enfrentar a los estudiantes a la posibilidad de aprender mediante la incorporación de recursos de juego. Esta estrategia no solo fortalece y motiva el aprendizaje, sino que también crea escenarios propicios para mejorar el rendimiento académico y la apropiación del conocimiento.

Ardila (2019) contribuye al resaltar el carácter disfrutable de la gamificación en la educación superior. La propuesta de convertir el conocimiento en algo divertido busca atrapar a los estudiantes en su proceso formativo, transformando los errores en oportunidades de aprendizaje fortalecidas por la perseverancia y la retroalimentación positiva.

Finalmente, Carrión (2022) destaca la relevancia de la gamificación para un alumno "nativo digital". La estrategia se alinea con las posibilidades educativas de los videojuegos, aplicando el "digital game based learning" para el aprendizaje de contenidos curriculares específicos, como es el caso de los psicólogos en formación de la UNAD CEAD Girardot.

En conjunto, estos resultados y aportes subrayan la importancia de la gamificación como una estrategia didáctico-pedagógica efectiva, contextualizada y motivadora en el ámbito de las prácticas profesionales de psicología, contribuyendo así a la innovación del currículo en la sociedad del conocimiento.

Los hallazgos revelan que la gamificación, al integrar elementos de juego y competitividad en el proceso educativo, impacta positivamente en diversas áreas clave, como el aprendizaje, la motivación, la participación y la atención de los estudiantes (Avendaño & Parada, 2013; Sacristán, 2010).

En primer lugar, los resultados indican que la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. La naturaleza dinámica y participativa de los juegos y desafíos ha captado la atención de los estudiantes, facilitando la asimilación de conceptos y promoviendo una comprensión más profunda de los temas relacionados con las prácticas profesionales de psicología (Londoño & Rojas, 2020).

En cuanto a la motivación, los resultados son consistentes con la literatura existente sobre gamificación en educación (Torres, 2022). La introducción de retos, premios y recompensas ha estimulado un mayor interés y entusiasmo por el proceso de aprendizaje. Los estudiantes perciben la gamificación como una experiencia más atractiva y gratificante, lo que se traduce en un impulso adicional para participar y comprometerse con las actividades académicas. Este aumento en la motivación es esencial para mantener el interés a lo largo del tiempo y fomentar un aprendizaje continuo.

La participación activa de los estudiantes en las actividades gamificadas también ha sido un resultado destacado. La competencia amistosa y la estructura lúdica han generado un sentido de comunidad y colaboración entre los estudiantes (Chico, 2022). La gamificación ha servido como un catalizador para la interacción entre pares, facilitando el intercambio de ideas y experiencias. Este aspecto social de la gamificación no solo contribuye al ambiente positivo de aprendizaje, sino que también fortalece las habilidades sociales y de trabajo en equipo de los estudiantes, aspectos cruciales en su futura práctica profesional.

En relación con la atención, los resultados indican que la gamificación ha logrado mantener niveles más altos de atención durante las actividades de aprendizaje. La introducción de elementos de juego ha generado un entorno estimulante y atractivo, contrarrestando posibles distracciones y desinterés (Villarraga & Flórez, 2022). Los estudiantes se han mostrado más

comprometidos y enfocados en las tareas, lo que se traduce en una mayor retención de información y un mejor rendimiento académico.

Aunque se resaltan estos resultados positivos, es esencial abordar algunas consideraciones y desafíos identificados durante la implementación de la gamificación. Por ejemplo, la necesidad de adaptar las estrategias gamificadas a las características individuales de los estudiantes y al contexto específico es crucial para garantizar su efectividad a largo plazo. Además, la evaluación continua y la retroalimentación son aspectos fundamentales para ajustar y mejorar las actividades gamificadas en respuesta a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

En consecuencia, los resultados de la implementación de la gamificación en las prácticas profesionales de psicología en la UNAD CEAD Girardot respaldan su efectividad como estrategia didáctico-pedagógica. Los impactos positivos en el aprendizaje, la motivación, la participación y la atención muestran su potencial para enriquecer significativamente la experiencia educativa de los estudiantes. Sin embargo, se reconoce la importancia de un enfoque flexible y adaptativo, así como la necesidad de una evaluación continua para maximizar los beneficios de la gamificación en el contexto educativo.

## Conclusiones

En conclusión, tomando como referencia los resultados obtenidos en los datos recolectados a partir del instrumento de investigación, se encuentra que, desde la perspectiva de los estudiantes, la gamificación se percibe como una herramienta dinámica que incorpora la experiencia de juego y la competitividad, fortaleciendo así tanto el proceso de la práctica profesional como la formación en psicología. Esta percepción positiva destaca la relevancia de la gamificación como una estrategia innovadora en la enseñanza, capaz de adaptarse a las características individuales de los estudiantes inmersos en una sociedad del conocimiento.

A partir del análisis realizado, se destaca que la gamificación ha demostrado ser una estrategia didáctico-pedagógica efectiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología en el CEAD Girardot de la UNAD. Esta metodología, basada en la aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, ha contribuido significativamente al desarrollo de variables clave como el aprendizaje, la motivación, la participación y la atención de los psicólogos en formación.

El diseño de un ambiente virtual de aprendizaje mediado por gamificación para el curso de prácticas profesionales escenario 1, ha permitido aportar a la innovación curricular y la mejora continua de las acciones de acompañamiento docente del programa de psicología de la UNAD. Las herramientas de gamificación se han integrado coherentemente con los objetivos de formación, ofreciendo una experiencia educativa más atractiva y participativa, dado que desde la competitividad y los retos planteados en este entorno han contribuido a la construcción de un proceso de aprendizaje más significativo y contextualizado.

En última instancia, la gamificación proporciona diversas herramientas, como la creación de retos, el uso de premios y recompensas, el establecimiento de metas y la implementación de

juegos interactivos. Estas herramientas se presentan como elementos clave para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental la adecuada implementación de estas estrategias, considerando las necesidades específicas de los estudiantes y el contexto educativo. En este sentido, la gamificación no solo se posiciona como una técnica novedosa, sino como un enfoque que exige reflexión y adaptación continua para garantizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Recomendaciones

La integración efectiva de la gamificación en el ámbito de la educación superior demanda una cuidadosa planificación y ejecución, especialmente en el contexto de las prácticas profesionales de psicología. Con el propósito de maximizar los beneficios de esta estrategia didáctico-pedagógica, se presentan a continuación algunas recomendaciones:

Antes de implementar cualquier estrategia gamificada, se sugiere que cada docente defina de manera precisa y clara los objetivos educativos que se buscan alcanzar, estos objetivos deben alinearse con los resultados de aprendizaje de las fases del curso de prácticas profesionales de psicología de la UNAD, asegurando así una integración significativa de la gamificación en el currículo, para que esta no sea solo una herramienta motivacional, sino una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de habilidades y competencias clave de los psicólogos en formación.

Por consiguiente, es indispensable promover la implementación de programas de capacitación continua para los docentes, proporcionándoles las habilidades y conocimientos necesarios para integrar de manera efectiva la gamificación en los cursos de prácticas profesionales. En estos programas de capacitación es importante abordar los fundamentos teóricos de la gamificación, la aplicación en casos de estudio en el contexto de prácticas, la implementación de las diversas herramientas y plataformas gamificadas disponibles, así como la evaluación y retroalimentación de los estudiantes en entornos de aprendizaje gamificados.

## Referencias

- Ardila-Muñoz, Jimmy Yordany (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.  
<https://orcid.org/0000-0003-4916-8704>
- Calle Álvarez, G. Y., & Ocampo Zapata, D. A. (2022). Prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales en la universidad colombiana. *Análisis*, 54(101), 242–269.  
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.15332/21459169.6862>
- Carrión Candel, E. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC*, 11(. 2), 1–20.
- Chico, R.O. Diseño curricular de la asignatura de orientación vinculado al aprendizaje socioemocional a través de la gamificación. [Tesis de maestría, Universidad del Desarrollo]. Repositorio institucional UDD. <http://hdl.handle.net/11447/5065>
- Cobos Sánchez, A, Padial Suárez, JJ y Berrocal de Luna, E (2021). La gamificación a través de plataformas E-learning: Análisis cuantitativo de una pedagogía emergente implantada mediante de las TIC. *REIDOCREA*, 10(30), 1-20 <http://hdl.handle.net/10481/70897>
- Conceição, S. S. da. (2021). Inovação Curricular: Processos De Aprendizagem Gamificados Mediados Pelas Tecnologias Digitais. *E-Curriculum*, 19 (2), 7.  
<https://doi.org/10.23925/1809-3876.2021v19i2p564-587>
- Corchuelo Rodriguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Costuchen, A. L. (2020). Adaptación curricular: gamificación, el aula invertida y la aplicación de métodos mneumotécnicos. *Estudios interlingüísticos*, (8), 111-123.

<https://estudiosinterlinguisticos.files.wordpress.com/2020/11/larchen-costuchen-alexia.pdf>

Gértrudix, M., Rivas, B., Gálvez, M. C., & Esteban, N. (2017). Estrategias de innovación educativa para la gestión de procesos de transformación. Gértrudix, M., Rivas, B.

Gálvez, M. C., Rajas, M. & Alvarez, S. (Ed). La innovación educativa como agente de transformación digital en la Educación Superior. *Acciones para el cambio*. (pp. 19-36)

Dykinson. <https://eds-p-ebSCOhost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzE2NjkzMDhfX0FO0?sid=da8d9eb5-021f-4de0-a973-cee2ef389ee3@redis&vid=3&format=EB&rid=1>

González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2022). La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes. (Spanish). *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 63, 293–324. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.12795/pixelbit.90394>

Guayara Morales, D. (2023). La gamificación como estrategia didáctico pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Girardot. [Seminario de investigación IV, paso 4] *UNAD*.

La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior.

(2020). *Technological-Educational Journal Docentes 2.0*; Vol. 9 No. 2 (2020): V

CIVTAC; 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>

- Lázaro O., Moreira M. (2021). Gamificación superficial en e-learning. Evidencias sobre motivación y autorregulación. Pixel -Bit: Revista de medios y comunicación. No. 62 (146-181). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=2300>
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. (Spanish). Educación y Educadores, 23(3), 493–512. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López Carrillo D. Calonge García, A. Rodríguez Laguna, T.; Ros Magán, G. Lebrón Moreno, J. (2019). Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices. Electronic Journal of e-Learning, v17 n2 p93-106. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220168>
- Mestrovic, T., Talapko, J., Cikac, T., & Neuberg, M. (2021). Gamifying the Infection Control Curriculum: The Impact on Nursing Students' Knowledge, Exam Performance, and Course Perception. Antimicrobial Stewardship & Healthcare Epidemiology, 1(S1), s65-s66. <https://doi.org/10.1017/ash.2021.128>
- Muñoz J.O. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas, ISSN-e 2773-7551, (14) 114-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380473>
- Mystakidis, Stylianos (15-17 July 2020) Distance Education Gamification in Social Virtual Reality: A Case Study on Student Engagement. International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications. Piraeus, Greece.
- Pacheco-Álvarez, T., Avendaño Baéz, P., & Valenzuela Ojeda, G. A. (2021). La gamificación como herramienta de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento del currículo. Revista De Educación Superior Del Sur Global -RESUR, (11). <https://doi.org/10.25087/resur11a3>

- Pegalajar Palomino, M. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa, RIE*, 39(1), 169–188. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.6018/rie.419481>
- Polo Escobar, B. R., Ramírez Carhautocto, G., Hinojosa Salazar, C. A., & Castañeda Sánchez, W. A. (2022). Competencias Transversales en El Contexto Educativo Universitario: Un Pensamiento Crítico Desde Los Principios De Gamificación. *Revista Prisma Social*, (38) 158–178. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4786>
- Ramos, F. J. V. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 811-819. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586494>
- Sandrone S., Chad C. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *El sevier*. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>
- Serrano Díaz, N. Rioja del Río, C. Cabrera Noguera, E. (2019). Innovación educativa con el uso de la gamificación y la robótica. *INFAD Revista de Psicología*, N°1, pp:545-552. [https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11390/1/0214-9877\\_3\\_1\\_545.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/11390/1/0214-9877_3_1_545.pdf)
- Torres, E. Y. V. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(02), 34-49. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66/39>
- Villarraga, M. A., Flórez, N. R. La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a

Distancia-UNAD. [tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

Repositorio institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44581>

## Apéndice

### Apéndice A

*Cuestionario auto dirigido de percepción de la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología de la universidad nacional abierta y a distancia del CEAD Girardot.*

El presente cuestionario auto dirigido tiene como propósito determinar la percepción de los estudiantes de prácticas profesionales de psicología respecto a la implementación de herramientas de gamificación en el desarrollo de los espacios de acompañamiento docente.

**Nota:** De acuerdo con lo previsto en la Ley 1581 de 2012 por medio de la cual se expidió el Régimen General de Protección de Datos Personales, y su Decreto reglamentario 1377 de 2013, autorizo expresamente a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia para que mis datos personales puedan ser utilizados de conformidad con la reglamentación vigente. Dado lo anterior, el tratamiento de los datos personales recopilados a partir de la siguiente encuesta, será confidencial y su uso será estrictamente institucional para el desarrollo de la investigación como opción de grado. ¿Acepta usted el tratamiento de sus datos personales, en los términos aquí expuestos?

Acepto

No Acepto

### **Información personal del estudiante**

Los datos registrados a continuación son para fines exclusivamente académicos en los procesos de investigación realizados en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Nombres\*

Apellidos\*

Edad\*

Género\*

Femenino

Masculino

Prefiero no decir

Presenta alguna diversidad funcional\*

Auditiva

Visual

Física

Cognitiva

Psicosocial

Ninguna

Ciudad de residencia

Teléfono de contacto\*

Correo electrónico\*

Curso de prácticas profesionales matriculado\*

Escenario 1

Escenario 2

Contexto donde desarrolla la práctica\*

Educativa

Organizacional

Social y comunitaria

Jurídico

Familia

Salud

Otro:

### **Experiencia con herramientas de gamificación**

En este apartado deberá relacionar las respuestas de acuerdo a la experiencia con herramientas de gamificación desarrolladas en los espacios de acompañamiento docente del curso de prácticas profesionales de Psicología de la UNAD.

1. ¿Qué entienden por gamificación?
2. ¿Cuál considera que es la utilidad de la gamificación en los espacios de acompañamiento docente (tutoría y asesorías) de prácticas profesionales de psicología?
3. ¿En qué actividades de acompañamiento ha realizado actividades con herramientas de gamificación en el desarrollo del componente práctico?

Tutoría

Asesoría

Evaluación

Otro:

4. ¿Qué herramientas de gamificación ha utilizado durante las tutorías, asesorías y actividades de acompañamiento del curso de prácticas profesionales?

Geneally

kahoot

Quizizz

Mentimeter

Padlet

Educaplay

No Aplica

Otro:

5. ¿Qué es lo que más le gusta de los espacios de acompañamiento docente que incluyen actividades con herramientas de gamificación?

6. ¿Cómo fue la actitud que desarrolló como estudiante frente a estas actividades de gamificación?

7. ¿Cómo percibe la actitud de sus compañeros durante los espacios de acompañamiento docente en lo que utilizan herramientas de gamificación?

**Efectividad de la gamificación en la motivación hacia el aprendizaje y práctica en contexto**

En este apartado relacione sus respuestas desde la perspectiva del aprendizaje generado a partir de los espacios de acompañamiento apoyado en herramientas gamificadas y la puesta en práctica de lo aprendido en el sitio de prácticas.

8. ¿Considera que la gamificación propicia una mejor relación entre estudiantes y docentes para el desarrollo de las actividades?

Siempre

Casi Siempre

Ocasionalmente

Casi Nunca

Nunca

9. ¿Considera que a través del desarrollo de actividades gamificadas en los espacios de acompañamiento le ha facilitado comprender y apropiarse los temas vistos en el contexto de práctica? Justifique su respuesta

**Relación de la gamificación y el logro de los resultados de aprendizaje**

En este apartado oriente sus respuestas desde la relación que identifica entre la realización de actividades gamificadas y el alcance de los resultados de aprendizaje establecidos en el Syllabus del curso de prácticas profesionales (escenario 1 y escenario 2).

10. ¿La aplicación de la gamificación en los procesos de acompañamiento docente en el curso de prácticas profesionales es pertinente para proponer el plan de acción psicosocial, a partir de la identificación de las necesidades en los diferentes contextos de práctica?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

11. ¿Considera que las actividades de gamificación que han implementado en los espacios de acompañamiento de asesoría y/o tutoría, le facilita el uso de estrategias, técnicas y herramientas de índole disciplinar para afianzar su rol como psicólogo Unadista?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

12. ¿Cree que la gamificación es una oportunidad para presentar los resultados e impactos del proceso práctico de acuerdo con las acciones psicosociales implementadas en el proceso de prácticas profesionales?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

### **La gamificación y el proceso de evaluación de los cursos de prácticas profesionales.**

En este apartado es importante reconocer el proceso de evaluación de los avances realizados en los espacios de acompañamiento docente, así como el establecido en las rúbricas de evaluación dispuestas en las guías de actividades de los cursos de prácticas profesionales de psicología escenario 1 y 2.

13. ¿El monitor(a) de prácticas se apoya en actividades de gamificación para realizar la evaluación de aprendizajes en las diferentes fases del curso de prácticas profesionales de psicología?

Siempre

Casi Siempre

Ocasionalmente

Casi Nunca

Nunca

14. ¿El monitor(a) de prácticas se apoya en actividades de gamificación para realizar la evaluación de aprendizajes obtenidos en los espacios de asesoría y tutoría de prácticas?

Siempre

Casi Siempre

Ocasionalmente

Casi Nunca

Nunca

### **El impacto de la gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante**

Reconociendo la gamificación como estrategia que utiliza mecánicas de juego para presentar materiales didácticos y mantener la motivación de los estudiantes, responda:

15. ¿Las actividades de gamificación contribuyen a orientar sus objetivos de aprendizaje, a ser autónomo y asumir la responsabilidad personal para contribuir a su propio aprendizaje?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

16. ¿El uso de la gamificación en los espacios de acompañamiento le permiten como estudiante tener un rol activo, constructivo y de aprendizaje significativo?

Siempre

Casi Siempre

Ocasionalmente

Casi Nunca

Nunca

**La satisfacción de los estudiantes a través de herramientas gamificadas**

17. ¿Considera que los espacios de acompañamiento docente que incluyen herramientas de gamificación le motivan más hacia al aprendizaje de las temáticas de estudio? Justifique su respuesta.

18. Recomendaría el uso de la gamificación como estrategia didáctico pedagógica en otros cursos del programa de psicología de la UNAD.

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

¡Gracias por su participación!