



Mapa de Agrupación de Códigos - Electiva de Bienestar Universitario UMNG

Este esquema visual organiza los códigos emergentes derivados de la encuesta sobre las electivas de bienestar, deporte y cultura de la Universidad Militar Nueva Granada. La estructura sigue un enfoque de análisis cualitativo orientado por la teoría fundamentada, permitiendo identificar patrones y relaciones temáticas.

Representación Conceptual (Jerarquía Visual)

ELECTIVA	DE	BIENESTAR	UNIVERSITARIO	(UMNG)
—	Accesibilidad y Tiempo	→ Falta de tiempo · Trabajo · Horarios nocturnos		
—	Interés Temático	→ Deporte · Bienestar · Cultura		
—	Virtualidad Deseada	→ Asincronía · Facilidad de uso · Electiva virtual		
—	Funcionalidades Valoradas	→ Foros · Videos · Agenda · Evaluaciones		
—	Gamificación y Motivación	→ Insignias · Retos · Ranking · Competencias		
—	Infraestructura Tecnológica	→ Smartphone · Conexión limitada		
—	Sugerencias de Mejora	→ Interactivo · Breve · Dinámico · Motivador		

Categorías Principales y Códigos Asociados

1. Accesibilidad y Tiempo

- falta_tiempo: Dificultad para asistir por compromisos laborales o personales.
- trabajo: Conflicto entre horarios laborales y académicos.
- horarios_nocturnos: Imposibilidad de asistir a clases diurnas.

2. Interés Temático

- interes_deporte: Preferencia por actividades físicas (fútbol, entrenamiento funcional, etc.).
- interes_bienestar: Interés en autocuidado, manejo del estrés y salud mental.
- interes_cultura: Interés en danza, música, teatro y arte.

3. Virtualidad Deseada

- electiva_virtual: Deseo de contar con una modalidad flexible y accesible.
- asincronía: Preferencia por contenidos que no requieran conexión simultánea.
- facilidad_uso: Expectativa de una plataforma intuitiva y sencilla.

4. Funcionalidades Valoradas

- foros: Espacios de interacción entre estudiantes.
- videos: Recursos audiovisuales y clases grabadas.
- agenda: Recordatorios y planificación personalizada.
- evaluaciones: Retroalimentación sobre avances.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

5. Gamificación y Motivación

- insignias: Recompensas virtuales o certificados.
- retos: Desafíos semanales o mensuales.
- ranking: Clasificaciones o tablas de puntuación.
- competencias: Actividades colaborativas o competitivas.

6. Infraestructura Tecnológica

- smartphone_ok: Acceso constante a dispositivos móviles.
- conexion_limitada: Limitaciones de datos o conectividad.

7. Sugerencias de Mejora

- interactivo: Actividades dinámicas y participativas.
- breve: Duración corta y flexible.
- dinamico: Contenidos variados y atractivos.
- motivador: Estrategias que fomenten la continuidad y el interés.

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA

Electiva de Bienestar Universitario – Universidad Militar Nueva Granada

1. Matriz de Codificación Cualitativa

Dimensión	Categoría	Código	Descripción del significado	Ejemplo de respuesta
Accesibilidad y tiempo	Limitaciones de horario	falta_tiempo	Dificultad para asistir por trabajo o estudios.	“No tengo tiempo por mis horarios laborales.”
Accesibilidad y tiempo	Incompatibilidades	horarios_nocturnos	Las clases diurnas impiden participación de estudiantes nocturnos.	“Trabajo todo el día y las clases son en la mañana.”
Interés temático	Preferencias deportivas	intereses_deporte	Gusto por electivas físicas y de entrenamiento.	“Me gustaría fútbol o entrenamiento funcional.”
Interés temático	Preferencias culturales	intereses_cultura	Interés en música, danza, teatro.	“Sería bueno incluir actividades de arte o danza.”
Virtualidad deseada	Accesibilidad digital	electiva_virtual	Deseo de contar con modalidad virtual flexible.	“Sí, me gustaría que fuera virtual y desde el celular.”
Funcionalidades valoradas	Recursos asincrónicos	videos	Preferencia por guías y clases grabadas.	“Que tenga videos explicativos.”
Gamificación y motivación	Recompensas	insignias	Reconocimiento simbólico por logros.	“Motiva ganar insignias o certificados.”



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Dimensión	Categoría	Código	Descripción del significado	Ejemplo de respuesta
Infraestructura tecnológica	Limitaciones de conexión	conexión limitada	Problemas de conectividad móvil o de red.	“A veces no tengo buena señal o datos.”
Sugerencias de mejora	Diseño pedagógico	interactivo	Expectativa de actividades dinámicas y participativas.	“Que sea entretenido y con juegos.”

. Dimensiones que sustentan el diseño de la electiva virtual gamificada

Dimensión	Aporte al diseño pedagógico	Ejemplo de aplicación en Moodle / H5P
Accesibilidad y tiempo	Flexibilidad de horarios y contenidos asincrónicos.	Módulos accesibles 24/7 con autoevaluaciones.
Interés temático	Personalización por áreas (deporte, cultura, bienestar).	Elección de rutas temáticas dentro del curso.
Virtualidad deseada	Aprendizaje autónomo e intuitivo.	Interfaz simple, tutoriales iniciales y compatibilidad móvil.
Funcionalidades valoradas	Interacción y acompañamiento.	Foros, chats y calendarios integrados.
Gamificación y motivación	Incremento del compromiso y la participación.	Insignias, retos, rankings y niveles progresivos.
Infraestructura tecnológica	Inclusión digital y conectividad adaptable.	Material liviano, videos comprimidos, descarga offline.
Sugerencias de mejora	Aprendizaje significativo y motivador.	Actividades dinámicas, retos cortos y retroalimentación audiovisual.

Discusión Teórica y Triangulación de Resultados

Enfoque teórico

El análisis se sustenta en los principios de la Tecnología Educativa Crítica y la Teoría de la Gamificación, articulando la equidad en el acceso educativo con la motivación intrínseca del aprendizaje.

Triangulación de resultados

La triangulación se realizó entre: - Encuesta a estudiantes: identificación de barreras y motivaciones. - Revisión documental institucional: lineamientos del Programa de Bienestar Universitario UMNG y políticas de extensión cultural y deportiva. - Marco teórico: autores como Silva (2022), Deterding



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

(2011) y Guindos (2018), que proponen el aprendizaje significativo y la motivación mediante recursos tecnológicos.

Síntesis

Los resultados evidencian la necesidad de una electiva virtual flexible, gamificada y participativa, que permita a los estudiantes de jornada nocturna cumplir con su requisito académico sin sacrificar su bienestar personal ni laboral, garantizando a la vez aprendizajes activos y experiencias motivadoras dentro del ecosistema UMNG.