

## **RESULTADOS DE LA ENCUESTA DE SATISFACCION REALIZADA A ESTUDIANTES DE GRADO DECIMO DE LA IE LORENCITA VILLEGAS DE SANTOS.**

### **INTRODUCCION.**

La presente encuesta se centra en evaluar el impacto, la percepción y la viabilidad de implementar la gamificación como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos, con un enfoque particular en las áreas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y la Educación Ambiental. El creciente desafío de la motivación estudiantil y la necesidad de desarrollar competencias complejas hacen imperativo explorar metodologías activas e inmersivas. El análisis se sustenta en dos conjuntos de datos: la perspectiva docente sobre la efectividad de la gamificación para la motivación y el desarrollo de competencias STEM, y la percepción estudiantil tras la participación en una experiencia gamificada específica sobre el cuidado ambiental ("Guardianes del Planeta"). Los hallazgos buscan validar la gamificación como un catalizador para la transformación educativa, proporcionando una base empírica para el diseño de políticas institucionales y planes de capacitación docente orientados a la innovación metodológica y la mejora del desempeño académico y la conciencia social.

### **METODOLOGIA.**

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo descriptivo complementado con un análisis cualitativo para obtener una comprensión integral de las percepciones.

#### Tipo de Estudio

- Diseño: Estudio no experimental, de tipo descriptivo-transversal, recolectando datos en un único momento para analizar las percepciones actuales de los participantes.

#### 2.2. Muestra y Participantes

- Muestra Docente: 6 profesores de las áreas de STEM

- Muestra Estudiantil: 19 estudiantes participantes en el juego gamificado "Guardianes del Planeta".

### 2.3. Instrumentos de Recolección de Datos

Se utilizaron encuestas con una combinación de preguntas cerradas (opción múltiple o escala) y preguntas abiertas:

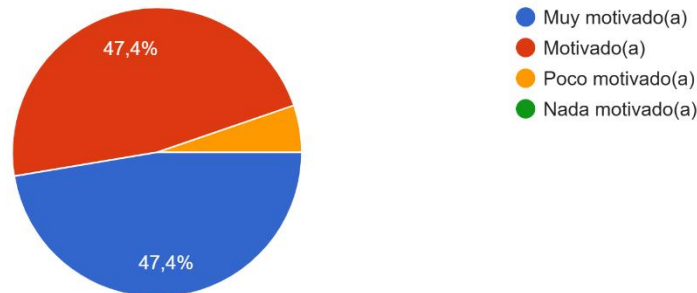
1. Cuestionario Docente: Evaluó la percepción sobre la motivación estudiantil con gamificación y la relación entre esta metodología y las competencias STEM.
2. Cuestionario Estudiantil: Evaluó la satisfacción con el juego "Guardianes del Planeta", la conciencia ambiental adquirida y las sugerencias de mejora.

### Análisis de Datos

- Análisis Cuantitativo: Los resultados de las preguntas cerradas se analizaron mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes) y se representaron gráficamente (gráficas circulares y de barras) para identificar las tendencias y el nivel de consenso.
- Análisis Cualitativo: Las respuestas a las preguntas abiertas (sugerencias docentes y aprendizajes estudiantiles) fueron sometidas a un análisis de contenido, categorizando las respuestas en ejes temáticos principales para extraer conclusiones cualitativas sobre las áreas de impacto y las necesidades de mejora.

¿Qué tan motivado(a) te sentiste al participar en el juego?

19 respuestas



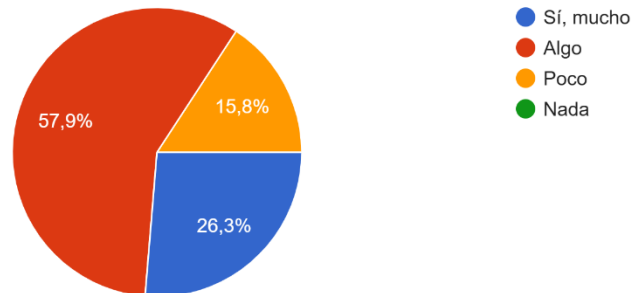
Los datos evidencian que la totalidad de los estudiantes experimentó algún grado de motivación, y una amplia mayoría (94,8%) se ubicó en los niveles más altos. Este resultado es un indicador sólido de que la estrategia gamificada implementada generó interés, participación y disposición positiva hacia la actividad.

El hecho de que prácticamente la mitad se sienta “muy motivado(a)” sugiere que la gamificación no solo captó su atención, sino que generó entusiasmo emocional, un factor clave para el aprendizaje significativo.

El pequeño porcentaje que reporta baja motivación puede deberse a variables como afinidad personal con el tipo de juego, comprensión de la dinámica o preferencia por otras metodologías.

¿El juego te ayudó a comprender mejor los temas de ciencias, matemáticas o tecnología?

19 respuestas



La gráfica recoge las percepciones de 19 estudiantes respecto al impacto de la estrategia gamificada en su comprensión de contenidos relacionados con áreas STEM. Los resultados muestran lo siguiente:

- 57,9% respondió “Algo”, indicando una mejora moderada en la comprensión.
- 26,3% respondió “Sí, mucho”, señalando un impacto significativo del juego en su aprendizaje.
- 15,8% respondió “Poco”.
- 0% respondió “Nada”.

La mayoría de los estudiantes (84,2%) considera que el juego contribuyó positivamente a mejorar su comprensión de los temas trabajados. Esto evidencia que la estrategia gamificada no solo motivó, sino que facilitó procesos cognitivos asociados a la comprensión, como la aplicación práctica, el razonamiento contextualizado y la transferencia de conocimientos.

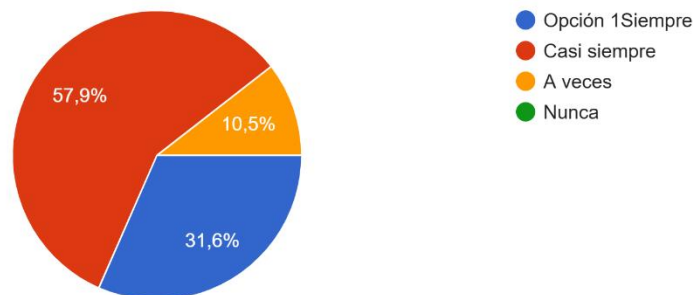
El hecho de que más de la mitad califique la ayuda como “Algo” puede interpretarse como:

- La gamificación apoyó el aprendizaje, pero podría fortalecerse con retos más profundos, explicaciones complementarias o conexiones más explícitas con los contenidos de ciencias, matemáticas y tecnología.

El porcentaje minoritario que respondió “Poco” puede estar asociado a:

- Diferencias en estilos de aprendizaje.
- Dificultad previa con los temas.
- Preferencia por explicaciones más directas o tradicionales.

¿Consideras que el juego te permitió trabajar en equipo y colaborar con tus compañeros?  
19 respuestas



El 89,5% de los estudiantes afirma que el juego sí promovió el trabajo en equipo, ya sea siempre o casi siempre. Esto indica que la metodología implementada generó espacios propicios para:

- La cooperación,
- La comunicación entre pares,
- La toma de decisiones conjunta,
- La construcción colectiva de soluciones.

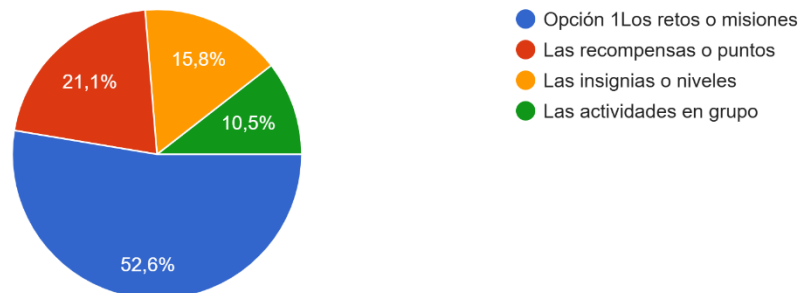
El hecho de que más de la mitad elija “Casi siempre” sugiere que el diseño del juego favorece el trabajo colaborativo, pero aún existen situaciones en las que algunos estudiantes pudieron haber trabajado de manera más individual o donde la interacción fue menos fluida.

El 10,5% que respondió “A veces” refleja que no todos experimentaron la misma dinámica colaborativa, posiblemente por factores como:

- Afinidades o conflictos entre compañeros.
- Roles dentro de la actividad.
- Diferencias en la participación.
- Preferencia por trabajar de manera independiente.

¿Qué elemento del juego te pareció más divertido o interesante?

19 respuestas



El elemento más valorado por los estudiantes fueron los retos o misiones, con más de la mitad de las preferencias. Esto refleja que los estudiantes disfrutaban dinámicas que:

- Representan desafíos,
- Implican resolver problemas,
- Requieren estrategia o creatividad,
- Les permiten sentirse capaces y avanzar.

Esto confirma que la gamificación es más efectiva cuando se centra en desafíos significativos más que únicamente en premios o recompensas externas.

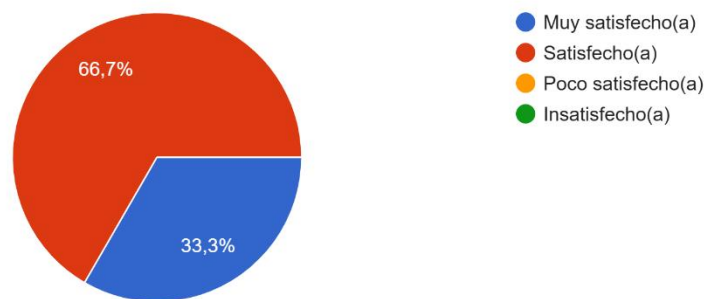
Las recompensas y puntos (21,1%) también tuvieron un peso importante, lo cual indica que la retroalimentación inmediata y los mecanismos de reconocimiento son motivadores complementarios.

Las insignias o niveles (15,8%) fueron menos valoradas, pero aún vistas positivamente, tal vez por ser elementos que refuerzan el progreso y el logro personal.

Finalmente, las actividades en grupo (10,5%) fueron las menos seleccionadas como “lo más divertido”, aunque en gráficas anteriores se reconoció que sí favorecen el trabajo en equipo. Esto indica que, si bien trabajar en grupo es útil y apreciado, los estudiantes sienten mayor disfrute en los desafíos individuales o colectivos dentro del juego.

¿Qué tan satisfecho(a) estás con la forma en que se aplicó el juego en clase?

18 respuestas



Los resultados muestran un nivel de satisfacción muy alto, donde el 100% de los estudiantes expresa estar satisfecho o muy satisfecho con la implementación del juego.

Esto indica que:

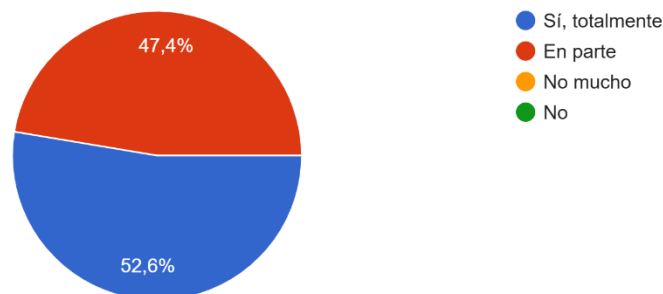
- La dinámica fue clara y bien organizada.
- Las instrucciones y reglas fueron entendidas y aplicadas correctamente.
- Los estudiantes percibieron la actividad como pertinente, agradable y útil.

- La docente logró integrar adecuadamente los elementos gamificados con los objetivos de aprendizaje.

El hecho de que nadie se ubique en las opciones negativas demuestra que no hubo experiencias de frustración, confusión o rechazo frente a la metodología.

Después de participar en el juego, ¿consideras que tienes más conciencia sobre el cuidado del ambiente y el manejo de residuos?

19 respuestas



Los resultados de la encuesta de satisfacción, basada en 19 respuestas estudiantiles, demuestran que el juego gamificado ha tenido un impacto significativamente positivo en la conciencia ambiental de los participantes. La pregunta clave fue si el juego incrementó su conciencia sobre el cuidado del ambiente y el manejo de residuos. Las

respuestas reflejan un alto grado de eficacia percibida: un 52.6% de los estudiantes afirmó que "Sí, totalmente" tiene más conciencia, mientras que un 47.4% indicó que la conciencia aumentó "En parte". Es crucial destacar que ningún estudiante seleccionó las opciones "No mucho" o "No", lo que establece un consenso total (100%) en la percepción de que el juego contribuyó, al menos parcialmente, a su formación en temas de sostenibilidad. Este dato valida el juego gamificado no solo como una herramienta de motivación lúdica, sino como un mecanismo pedagógico altamente efectivo para la transferencia de conocimiento y la formación de valores relacionados con el medio ambiente y la gestión de residuos.

¿Qué aprendiste o qué cambió en ti después de jugar “Guardianes del Planeta”?  
17 respuestas

- cuidar el planeta

Mucho

-Que siempre hay que cuidar el planeta

A reciclar

-Aprendí que cuidar el planeta es más necesario de lo que pensamos

-Q tocar hacer las cosas con calma

-Que hay que ser más responsable con nuestro planeta

-Me cambio la forma de ver el planeta y lo importante que es para nuestras vidas.

-Debemos tener conciencia y cuidar nuestro planeta en vez de dañarlo

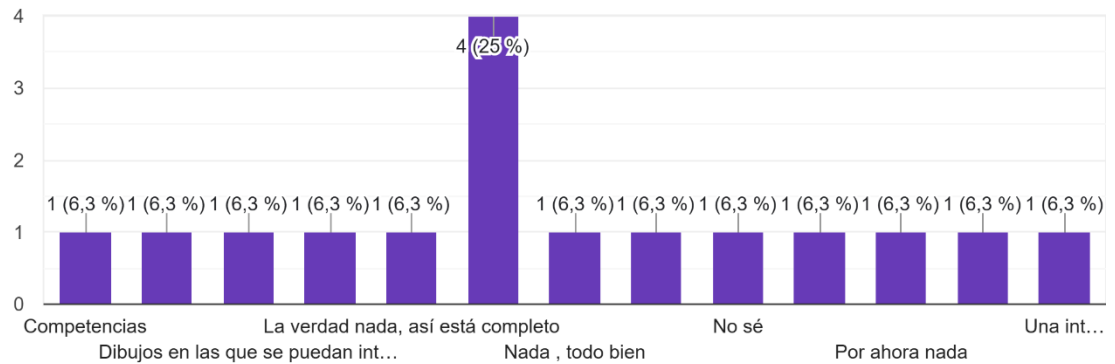
### Reciclar más

- Aprendí, que debemos responsabilizarnos por el cuidado del planeta más de lo que lo hacemos ahora
- Que siempre hay que cuidar del planeta
- Que debemos reciclar más y no dejar tanta basura en el suelo, si no poner la basura en tu respectiva caja de basura
- Apoyar El medio ambiente
- Me cambió la mentalidad de poder mejorar mi manera de reciclar
- A cuidar el medio ambiente y no dañarlo
- La forma de ver el planeta

El análisis cualitativo de las 17 respuestas abiertas, sobre lo que los estudiantes aprendieron o lo que cambió en ellos tras jugar “Guardianes del Planeta”, confirma y profundiza la efectividad del juego como herramienta de concientización ambiental y cambio de actitud. Las respuestas convergen en tres ejes temáticos principales. El primero y más frecuente es el llamado a la acción del reciclaje, con menciones directas como "A reciclar", "Reciclar más" y "mejorar mi manera de reciclar", incluyendo la importancia de depositar la basura en su "respectiva caja". El segundo eje es la toma de conciencia y responsabilidad, donde los estudiantes expresan cambios de mentalidad sobre el valor del planeta, usando frases como "Me cambió la forma de ver el planeta", "ser más responsable" y "tener conciencia y cuidar nuestro planeta en vez de dañarlo". Finalmente, el tercer eje subraya la urgencia del cuidado ambiental, reconociendo que "cuidar el planeta es más necesario de lo que pensamos" y que es un compromiso continuo. En conjunto, las respuestas demuestran que el juego logró su objetivo pedagógico al impulsar una transformación de la perspectiva del estudiante, llevándolo de una conciencia pasiva a una actitud de responsabilidad activa y mejora continua en el manejo de residuos y el cuidado del entorno.

¿Qué mejorarías o agregarías al juego para hacerlo más interesante o educativo?

16 respuestas



El análisis de las 16 respuestas sobre las mejoras o adiciones al juego "Guardianes del Planeta" revela un panorama generalmente positivo y satisfecho, pero con una alta dispersión en las sugerencias específicas:

1. Satisfacción Dominante (25%): La categoría más votada, representando el 25% de las respuestas (4 de 16), es "Nada, todo bien" y "La verdad nada, así está completo" (esta última es una barra individual, aunque semánticamente similar a la primera, la gráfica la presenta separada). Sumando estas respuestas de satisfacción, se evidencia que una parte significativa de los estudiantes no percibe la necesidad de cambios sustanciales.
2. Dispersión en Sugerencias Específicas: Aparte de las respuestas de satisfacción y las evasivas ("No sé", "Por ahora nada"), las sugerencias restantes muestran una gran fragmentación. Cada mejora propuesta, como "Competencias", "Dibujos en las que se puedan int..." (probablemente "interactuar"), o "Una int..." (posiblemente "interacción"), solo fue mencionada por un estudiante (6.3% cada una).
3. Implicaciones de las Sugerencias Dispersas:
  - Competencias: Esta sugerencia, aunque minoritaria, puede referirse a la adición de desafíos competitivos o la clara vinculación del juego a las competencias académicas.

- Mejora Visual/Interactiva: Las referencias a "Dibujos en las que se puedan int..." y la otra abreviatura sugieren un deseo de mayor interactividad, complejidad visual o narrativa para mejorar la inmersión y el dinamismo del juego.

## **Conclusión.**

### Análisis general consolidado

En conjunto, los resultados de las diez preguntas aplicadas a los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos (El Banco, Magdalena) revelan un alto nivel de satisfacción con el uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las gráficas muestran una tendencia constante hacia las valoraciones positivas, destacando los siguientes aspectos:

- Las actividades gamificadas son visiblemente implementadas y reconocidas por los estudiantes.
- Mejoran la comprensión de los contenidos y facilitan la participación.
- Promueven el trabajo colaborativo y fortalecen la convivencia.
- Se perciben como más efectivas que los métodos tradicionales para favorecer el aprendizaje.
- Ayudan a desarrollar habilidades y competencias propias del enfoque STEM.
- Incrementan la motivación, el interés y el disfrute durante el proceso educativo.
- Existe un fuerte deseo de que la gamificación se implemente con mayor frecuencia en el aula.

En síntesis, la encuesta evidencia que la gamificación ha tenido un impacto significativo y positivo en la percepción, actitud y rendimiento de los estudiantes, convirtiéndose en una estrategia pedagógica que dinamiza la enseñanza, favorece la colaboración y estimula el pensamiento crítico y creativo.



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—