

INFLUENCIA ACTUAL DE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BASICA PRIMARIA

Tatiana Castillo Rivera - Cod: 2272170

tatianacastillo@usantotomas.edu.co

Directora: Lady Johanna Ruiz González

Cultura Física, Deporte y Recreación

Universidad Santo Tomas

Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad

Semillero Masor Manifestaciones sociales del ocio y la recreación

Grupo de investigación Cuerpo, Sujeto y Educación.

Diciembre de 2023

Tabla de contenido

Resumen	3
Abstract	4
Introducción	5
Planteamiento del problema	6
Justificación	9
Objetivos	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Marco conceptual.....	11
Proceso enseñanza - aprendizaje en educación física.....	12
Gamificación	13
Educación básica primaria.....	14
Percepciones.....	15
Diseño metodológico.....	15
1. Fase 1 explorando el territorio	17
2. Fase 2 Aterrizando en la realidad:	18
3. Fase 3 transformando la realidad	22
Resultados Fase 1 explorando el territorio.....	23
Síntesis	27
Resultados Fase 2 aterrizando en la realidad	27
Síntesis	31
Resultados Fase 3 transformando la zona.....	32
Síntesis:.....	36
Aportes y recomendaciones	38
Anexos.....	39
Referencias.....	47

Resumen

Durante los últimos años la deserción escolar ha aumentado de manera exponencial desde edades tempranas, teniendo como consecuencia frustración, depresión y malos hábitos de vida. Lo que deja una fuerte connotación dentro del sistema educativo y sus metodologías, ya que se siguen usando metodologías tradicionales, que están alejadas de la realidad que opera hoy en día, dejando a un lado metodologías nuevas e innovadoras que contribuyen a la evolución humana, como la gamificación. Pese a ello el uso de esta metodología depende de los docentes, estudiantes y los conocimientos entorno a este concepto, y por ello se responde a ¿Cuál es la influencia que tiene actualmente la gamificación dentro del proceso enseñanza -aprendizaje en estudiantes y docentes de quinto de primaria? Para ello se establecieron tres objetivos clave, primero una indagación de la literatura entre los años 2011-2023 en torno a la gamificación en educación básica primaria, el segundo acerca de las percepciones que tienen docentes y estudiantes del colegio Santiago mayor de Bogotá y por último la elaboración de una propuesta gamificada que contribuya al sistema educativo y a su aplicación dentro de las aulas de clase. Para ello se propone un enfoque cualitativo, un método etnográfico, e instrumentos como la entrevista, matrices de primer nivel, de comparación y de tendencias, donde se pudo identificar que la gamificación no es percibida dentro del proceso enseñanza-aprendizaje actual, las percepciones de los docentes de quinto de primaria están alejadas al concepto real de gamificación y que los estudiantes de quinto de primaria no perciben la gamificación en ninguna clase, y tampoco ven alguna relación de sus gustos con las metodologías que se plantean en el ámbito educativo. Por último, la presente investigación elabora un manual acerca del uso de la gamificación que permite su aplicación de manera fácil y conveniente para cualquier docente dentro del ámbito educativo.

Abstract

In recent years, school dropouts have increased exponentially from an early age, resulting in frustration, depression and bad lifestyle habits. Which leaves a strong connotation within the educational system and its methodologies, since traditional methodologies continue to be used, which are far from the reality that operates today, leaving aside new and innovative methodologies that contribute to human evolution, such as gamification. Despite this, the use of this methodology depends on the teachers, students and the knowledge surrounding this concept, and therefore the answer is: What is the influence that gamification currently has within the teaching-learning process on fifth-grade students and teachers? from elementary school? To this end, three key objectives were established, first an investigation of the literature between the years 2011-2023 around gamification in primary basic education, the second about the perceptions that teachers and students have at the Santiago Mayor School in Bogotá and finally the development of a gamified proposal that contributes to the educational system and its application within classrooms. For this purpose, a qualitative approach, an ethnographic method, and instruments such as interviews, first-level matrices, comparison and trends are proposed, where it was possible to identify that gamification is not perceived within the current teaching-learning process, the perceptions of fifth grade teachers are far from the real concept of gamification and fifth grade students do not perceive gamification in any class, nor do they see any relationship between their tastes and the methodologies that are proposed in the educational field. Finally, this research prepares a manual on the use of gamification that allows its application in an easy and convenient way for any teacher within the educational field

Palabras clave: Gamificación – Educación primaria – Metodologías tradicionales – Juego

Introducción

El ser humano evoluciona y requiere que todo vaya a la par de dicho crecimiento, es así como surgen diferentes maneras de suplir las necesidades del ser humano y la necesidad de evaluar el proceso que se esta llevando en cada aspecto de la vida. Dicha evaluación comienza en la educación y formación del ser humano, como primer momento de la vida en la que se enfrenta a retos, aprendizajes y evaluaciones elaboradas por un sistema educativo aparentemente actualizado. Dicho proceso debe tener en cuenta las fases sensibles definidas por Arse, D., Casaran, Y., Vergara, S., Solís, A., & de Cali, S. (2017) como etapas que debe seguir el proceso de crecimiento y evolución de un individuo, esto quiere decir que el organismo y sus funciones tienen una mayor sensibilidad a ciertos aprendizajes, sean físicos,, intelectuales, psicológicos o psicomotrices Además dichas fases sugieren que los aprendizajes tengan ciertos componentes que lo permitan ser un aprendizaje significativo o para toda la vida. Gros, B. (2004) afirman que durante la educación infantil y de básica primaria se debe tener en cuenta el juego como componente principal de los aprendizajes significativos y así aprovechar los medios tecnológicos, concepto alejado a los métodos tradicionales dentro de la educación. Calle-Suárez, C. A., & del Rocío Quichismo-Rosas, A. (2021) afirman que dentro de algunas instituciones se siguen usando las metodologías tradicionales y sugieren que es necesario un cambio respecto a este tema, puesto que existen otras metodologías que pueden abarcar mejor los contenidos que existen dentro de la básica primaria. Esto tiene una fuerte relación con la recreación pedagógica ya que según Lema (2010) esta rama de la recreación busca encontrar un modelo adecuado que permita generar aprendizajes por medio del movimiento y el ocio, razón por la cual la gamificación se convierte en una alternativa y estrategia pedagógica que permite la incorporación de aprendizajes significativos tanto físicos, sociales como psicológicamente para el ser humano. Entonces evaluar cuál es la influencia actual que tiene la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en docentes y estudiantes de quinto de primaria se convierte en una necesidad, una necesidad que apoya la presente investigación desde contenidos como referentes teóricos, percepciones de la gamificación, y propuesta gamificada que permita su aplicación fácil y practica para los docentes e instituciones.

Planteamiento del problema

En el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel escolar, existen métodos con los que promover, mejorar e implementar habilidades que los estudiantes desconocen. Además, dicho proceso es el encargado de que el estudiante comprenda la realidad actual y a partir de allí proponga soluciones que contribuyan al crecimiento individual y grupal, esto permite que cada ser se reconozca y quiera aportar y desempeñar un papel significativo en su vida. Lo que conlleva a que el proceso de preparación y estudio sea menos forzoso e ideal para quien lo desee, dicho proceso comienza en la educación básica primaria de manera general y de ser enriquecido y significativo para la persona no tendría un fin determinado. Por el contrario, conlleva a miles de beneficios a nivel social, económico, cultural y espiritual del mundo. Según Hernández y Díaz (2017) actualmente, el proceso carece de sentido para el estudiante y trae beneficios para las intuiciones, familias, estudiantes y la sociedad en general, perjuicios, frustración, problemas psicológicos y abandono escolar. Además Hernández y Díaz (2017) el abandono escolar es un problema que incrementa año tras año y por eso se hace necesario un análisis general, que aborde todo lo relacionado con la adherencia al sistema escolar y las metodologías que se usan en el sistema educativo.

Dicho lo anterior surge la necesidad de evaluar cómo funcionan las metodologías y los procesos realizados con los estudiantes en el aula escolar, cuáles son sus características y entender la razón por la que se siguen usando estas metodologías. Esto debido a que se piensa que en el siglo XXI se siguen usando metodologías tradicionales que además de estar alejadas de lo que el estudiante quiere, no aportan a la realidad que opera hoy en día, razón por la cual, identificar estas metodologías en el aula escolar desde edades tempranas no es solo bueno para un cambio en la mentalidad de los estudiantes, sino que es un plus para el sistema escolar a nivel general que requiere transformarse y entender cuáles son las necesidades que no abarca el proceso educativo y que tampoco está acorde a las necesidades, dimensiones y sentimientos que el estudiante busca, como cliente objetivo. Según García, Muñoz, Martínez y Cara (2021) las metodologías que se usan actualmente se basan en memorizar contenidos que están alejados de la realidad que opera hoy en día, y esto quiere decir que es primordial reconocer las necesidades que se deben suplir actualmente durante el proceso de básica primaria. Ortiz, Jordán y Agreda

(2018) revelan que en el nuevo mundo los jóvenes se sienten bastante inconformes con la educación, debido a que se usan metodologías con contenido teórico poco práctico para la vida actual. Por ello la primera necesidad que debe cumplir la metodología son los contenidos transversales en los que exista un logro intelectual, y en los cuales el estudiante pueda sentirse identificado e inmerso en situaciones futuras dentro de algún ámbito importante para su vida.

En segundo lugar, se afirma que otra necesidad importante es el uso de la tecnología, González y Herrero (2019) Aseguran que con la evolución continua de la tecnología surgen diferentes formas de comunicación e interacción entre los sujetos, y dejar a un lado dichos medios, tendría una consecuencia negativa en cuestiones de la vida laboral y social del individuo, esto por la constante demanda dentro del mercado en cuanto a la capacidad de sus empleados y colaboradores de saber manejar medios tecnológicos. Es allí donde se empieza a hablar que dentro de los espacios académicos se requiere el uso primario de las TICS, González et al., (2019) Destaca la importancia que tiene evaluar los centros educativos respecto al uso de herramientas mediadas por la tecnología, ya que esto permite garantizar un estudiante preparado y competente para la vida.

De hecho, Ibáñez (2005) afirma que la tecnología puede usarse como estímulo que motiva a los estudiantes durante el proceso escolar. quiere decir que el uso de las TICS garantiza que la existencia de la motivación en el proceso, al ser una herramienta innovadora y con muchas oportunidades de crecimiento para el desarrollo personal. Todo lo anterior desde el uso positivo de la tecnología y su enseñanza dentro de las aulas de clase.

En tercer lugar, se encuentra la necesidad de juego. El concepto que surge hace décadas, pero que, actualmente, se percibe como un elemento fundamental para el ser humano, según Barghi (2010) el juego trae beneficios como la autonomía, el mejoramiento de relaciones sociales, la exploración propia y del entorno, la confianza con los demás, aumenta la curiosidad y la creatividad, necesidades del ser humano que en el siglo XXI muchas veces no se tienen en cuenta y de las que carecen, por eso Valencia y Moreno (2019) afirma que el juego es el origen de cualquier aprendizaje permanente para la enseñanza.

Además de las necesidades descritas anteriormente, es fundamental resaltar que existen muchas otras características del ser humano que se requieren trabajar desde la secundaria, Guerri (2016) afirma que siempre se tendrán necesidades de seguridad, afiliación, reconocimiento y otras a nivel fisiológico. Sin embargo, la manera en cómo estas son satisfechas, son lo que marcan el tiempo y el espacio donde el individuo como ser social se encuentra. En otros términos, la época y el contexto del ser humano son determinantes para entender los comportamientos y pensamientos colectivos de la actual sociedad, y así desarrollar contenidos significativos dentro de las aulas de clase.

De tal forma que en el siglo XXI se habla de una nueva herramienta de enseñanza-aprendizaje, denominada gamificación, la cual se reconoce como una metodología activa, en la cual, el estudiante es el protagonista y no el docente, dejando un aprendizaje significativo, que, según Arias et al., (2020) además de cumplir con el currículo de las instituciones, prepara al estudiante para la vida; desde la dimensión social, emocional, espiritual, intelectual y física del ser humano.

García et al. (2021) afirman que la gamificación es el mejor modo de motivar y comprometer al estudiante con los contenidos de las asignaturas, y que permiten alumnos autónomos, críticos, conscientes, curiosos y creadores de nuevas tendencias e innovaciones que permitan la evolución del ser humano y del bien común.

Por ello se afirma que la gamificación es una herramienta con la cual se pueden tener beneficios a nivel social y así interiorizar todas aquellas competencias que se necesitan en el ámbito cultural, intelectual e individual de cada persona. Arias, Olmedo, Rodríguez, y Vallecillo (2020). Sin embargo, usar esta herramienta depende de percepciones y del enfoque que el docente quiera para su asignatura, pero en cursos como la básica primaria y básica secundaria las necesidades ya descritas están muy marcadas, y requieren de mayor profundidad, razón por la cual la lúdica y componentes con los que cuenta la gamificación son una poderosa ayuda para el aprendizaje significativo y para aquellos docentes capacitados que quieran involucrarse en las nuevas tendencias educativas.

En la actualidad se dice que la gamificación está desligada del proceso enseñanza - aprendizaje y por tal motivo aumentan significativamente los porcentajes de deserción escolar, la depresión y Frustración en estudiantes, además existen mayor número de casos donde el estudiante no está preparado para una vida laboral y social, ya que los temas de las asignaturas no involucran un aprendizaje significativo y no suplen las necesidades ya descritas del ser humano, cosas que abarca la gamificación, pero donde su uso depende del docente a cargo de la asignatura y su percepción en torno al contexto estudiantil y en general de todo lo que hoy se habla sobre la gamificación.

De manera que dentro de la presente investigación se tendrán en cuenta únicamente aspectos relacionados directamente con el proceso de enseñanza, aprendizaje y la gamificación, lo que encierra a los docentes y estudiantes de las instituciones escolares, más específicamente estudiantes que se encuentren cursando quinto de primaria en edades entre los 10-11 años de la ciudad de Bogotá en el colegio Santiago Mayor, junto con las diferentes perspectivas de los autores entorno a este tema tan importante durante los años 2011 a 2023 para así responder a la pregunta de ¿Cuál es la influencia que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes y docentes de quinto grado del colegio Santiago Mayor de Bogotá?

Justificación

La presente investigación responde a necesidades dentro del proceso de docencia y aprendizaje, donde el contexto actual, la literatura y las percepciones que existen entorno a ello son fuente primaria para la planeación y organización de las clases dadas en básica primaria más específicamente en el grado quinto del colegio Santiago Mayor de la ciudad de Bogotá, allí por cuestiones de la edad, Araya (2014) afirma que las etapas del desarrollo físico e intelectual de los estudiantes, se requieren clases lúdicas que generen aprendizajes significativos, lo que da la importancia del presente proyecto, ya que identificar o evaluar en primer lugar la literatura, las percepciones que tienen diferentes autores y cuáles son las percepciones que se tienen entorno a componentes de la gamificación y su uso para

cumplir un objetivo, genera transformación en los contenidos, cambios en las ideas en torno a gamificar, una visión más amplia del tema, tanto como para docentes y futuros profesionales en diferentes áreas, en donde se ve involucrado el proceso de enseñanza, y denota la importancia que tiene la gamificación en edades tempranas, donde se busque la formación integral.

Además, este texto involucra directamente a actores principales en el proceso escolar, como docentes y estudiantes, e indirectamente impacta el área familiar, ya que son los evaluadores de las instituciones y profesores que tienen a cargo a sus hijos, así que el uso de la gamificación podría considerarse para evaluar si es o no una institución adecuada para sus hijos. Dentro de los actores principales, encontramos múltiples beneficios, empezando por el profesional de la salud, los cuales además de tener herramientas que permiten cumplir los objetivos con los diferentes grupos poblacionales, dicha investigación permite una visión actual del panorama, entorno a las clases de educación formal y en cuanto a la adherencia a los hábitos de vida saludables. Puesto que las clases de E.F (Educación física) y demás, son las principales razones por las que el alumno se adhiere o no a las prácticas de ejercicio físico y con ello se disminuye o aumenta el índice de enfermedades crónicas no transmisibles (E.C.N. T). esto de la mano de otras asignaturas donde el aprendizaje implique un gasto calórico mayor.

En segundo lugar, se encuentran beneficios para las instituciones educativas en cualquier asignatura, esto debido a que tendrán un amplio conocimiento de lo que sus estudiantes quieren y de las percepciones actuales de los docentes entorno a nuevas tendencias educativas, para así cumplir con el objetivo de tener estudiantes mejor preparados para la vida, capaces de resolver los problemas planteados en la clase y con un pensamiento más crítico y favorable para el desarrollo humano, lo que trae como consecuencia la transformación de escenarios y curriculum que cumplen los docentes a cargo. para así tener mayores posibilidades de posicionamiento dentro de la educación.

Por último, se encuentran beneficios a nivel nacional e internacional, ya que hoy es muy importante contribuir directa o indirectamente a la disminución de la deserción escolar, el sedentarismo, E.C.N.T y, los hábitos de vida saludables. Lo que permite a la investigación actual tener un fuerte impacto a nivel social y cultural,

empezando por mayor reconocimiento para la recreación y sus herramientas pedagógicas y terminando con aminorar condiciones desfavorables ya mencionadas a través de dichas metodologías.

Objetivos

Objetivo general:

Demostrar la influencia que tiene la gamificación actualmente dentro del proceso enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en estudiantes y docentes de quinto de primaria de un colegio de Bogotá.

Objetivos específicos

1. Indagar referentes teóricos entorno al concepto gamificación y su aplicación en la básica primaria desde el año 2011 hasta el año 2023.
2. Identificar las percepciones frente a la gamificación y su relación con los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes y profesores de quinto de primaria del colegio Santiago Mayor de Bogotá.
3. Proponer una estrategia que involucre la gamificación y todos sus beneficios de una manera más fácil y practica para los docentes y estudiante de quinto de primaria del colegio Santiago Mayor de Bogotá.

Marco conceptual

Para el desarrollo de la presente investigación es necesario abarcar los conceptos que sustentan el proyecto y los cuales tienen relación con lo descrito anteriormente, razón por la cual hablar del proceso enseñanza - aprendizaje, gamificación, educación básica primaria y percepciones, es de suma importancia como se muestra a continuación:

Proceso enseñanza - aprendizaje en educación física

Tiene como objetivo fundamentar el crecimiento de la persona mediante formación y desarrollo a nivel teórico y práctico Zamora, López, García, y Cruz, (2017), dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se empieza a evidenciar medios de enseñanza que se denominan también recursos didácticos los cuales funcionan como herramientas facilitadoras en dinámicas propuestas por el docente, dichos recursos didácticos funcionan como componentes activos que se encargan de transmitir información importante al estudiante, dinamizan la interacción entre docente y aprendiz que a su vez, permite crear una comunicación efectiva entorno a la temática y/o tema que se esté tratando, un ejemplo de lo explicado anteriormente puede ser una explicación de entrega de relevo para una competencia de atletismo específicamente de la rama de velocidad, el docente para la explicación de la clase lleva unos bastones de 30 cm de largo que en este caso funcionan como “recurso didáctico” que en si funciona como un soporte material para la explicación del método pero que no sustituye la función educativa del maestro; entrando en el proceso de enseñanza en educación física los medios o recursos didácticos son importantes para poder vivir esa parte experiencial o empírica en el aprendizaje de técnicas, movimientos, entre otros; pues los medios permiten la práctica y mediante la praxis, desarrollar habilidades y capacidades, lo cual aporta al estudiante diferentes pensamientos, tales como despertar interés por la práctica, apoyan la ejecución correcta de ejercicios, soporta factores emocionales del conocimiento adquirido, brinda seguridad a un alumno y termina reforzando el trabajo en equipo mediante la retroalimentación entre compañeros y docente, por otro lado, ayuda e influye en la dinámica o método propuesta por el profesor porque permite que los estudiantes se sientan atraídos y permita la participación activa de los mismos Obrador y Rius (2019).

Ahora bien, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente sobre los medios, existe una relación del medio y método que es importante explicar para que el proceso de enseñanza aprendizaje surja, ya que la relación determina la combinación entre diferentes pasos o protocolos que permiten llegar a un objetivo previamente trazado por el docente, pues establecer un proceso didáctico permite la transmisión de información o conocimiento dentro de una temática a estudiar, lo que permite generar un flujo de ideas y pensamientos que permiten perfeccionar aptitudes sensoriales y

perceptivas por la interacción en un medio Zamora et al., (2017). Esto permite al estudiante tener un proceso de asimilación y conjunción con la clase que termina siendo un trabajo productivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación física, que mediante las distintas dinámicas planteadas por cualquier docente, acelera el proceso de aprendizaje por medio de planteamientos que permitan experimentar y dotar al alumno con elementos teóricos y prácticos forjando en él un proceso didáctico y pedagógico, pues, según López y Ferres (2019) los medios son recursos técnicos que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje y que permiten armonizar los métodos siendo más estimulante, divertido y provocador dentro de un proceso educativo.

Gamificación

Dentro del proceso de aprendizaje la gamificación se ha posicionado fuertemente en el ámbito educativo en los últimos años, esto básicamente es introducir mecánicas de juego simulando ambientes y entornos para que el estudiante adquiera el conocimiento de una forma más lúdica y dinámica Deterting, Khaled, Nacke, y Dixon (2011) y de esta manera lo pueda aplicar en su diaria más adelante, teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, la gamificación o también llamada ludificación, proporciona al alumno un ambiente de juego que le permita retarse a sí mismo frente a situaciones que se puedan presentar, pues cuando un estudiante se reta y cumple un reto se genera un sentido gratificación por parte del docente y estudiante, dado esto el estudiante espera seguir siendo retado para cumplir retos y permita ser recompensado Espinosa y Eguia (2017), en procesos de aprendizaje si la dinámica de clase está pensada y planificada para producir enseñanza en el estudiante con mecánicas de juego, le permite al estudiante estar más atento, motivado y activo con capacidad de adaptarse a nuevos conocimientos forjando destrezas y habilidades que más adelante pueda implementar en su proceso propio.

Por otro lado, pero no menos importante, la gamificación no es disminuir la carga física o teórica que el conocimiento requiere o tomar los métodos como una simple práctica que tiene juego como protagonista principal del método, sino que por el contrario las dinámicas sean utilizadas como estrategias en pro de aprender todo aspecto teórico-práctico que se necesita para conocer algo como tal Falcó y Huertas

(2018). Pues estar motivado frente a las dinámicas permite adherir al estudiante aumentando su activación física motriz y concentración en el proceso de aprendizaje; según González (2020) dentro de su revisión sistemática de de investigación las TIC juegan un papel muy importante en los docentes para proponer clases gamificadas en educación física y otros campos del conocimiento por el vasto número de opciones que hay a disposición que pueden ser adaptadas a dinámicas de clase de acuerdo al contexto y temática a trabajar.

Educación básica primaria

En Colombia la educación ha venido en evolución, pues antes de los años 2000 se pensaba que estudiar estaba arraigado a la capacidad económica de la familia, por ende, había muchas deficiencias en el marco de educación nacional, siendo los jóvenes los más afectados, esto arraigado al poco acceso de las personas en sectores rurales del país, afectaba el nivel educativo, entrando en materia, el sistema nacional de educación está conformado en cinco grupos, educación preescolar, educación media bachiller y educación superior que se articulan entre entidades públicas y privadas. El crecimiento de la educación básica primaria nace de la demanda potencial que ha venido incrementando ya que de acuerdo a la constitución está debe ser gratis y obligatoria para todos los colombianos desde lo público Ortega (1991).

A través de los años las metodologías de estudio han cambiado igualmente cómo ha evolucionado el aumento de estudiantes en el sistema educativo, pues el cambio tiene la intención de dotar al estudiante con capacidades, habilidades y herramientas que caracteriza a una persona, siendo esta etapa del niño la principal referencia del resto de vida, teniendo en cuenta los aspectos ya mencionados dentro del proceso de docencia y estudio acompañado por la gamificación que no se limita a matemáticas y ciencias sino que interviene en toda la malla académica curricular en los procesos de enseñanza que los docentes proponen en las instituciones e inciden directamente en la disposición y rendimiento académico de cada niño en el proceso escolar primario Méndez y Boude (2021), partiendo de lo dicho anteriormente el acceso a la diversidad de herramientas facilita la comunicación, hace vínculos sociales y culturales que permiten al estudiante actuar e interactuar dentro de una sociedad que se caracteriza por cambios y ajustes constantes, permitiendo así adaptarse con facilidad por medio

de dinámicas de estudio que le permiten experimentar cada vez más. Boude y Sarmiento (2017).

Percepciones

La rama de la psicología según Melgarejo (1994) es una de las principales disciplinas que se encarga de dar una definición específica a la percepción como el desarrollo intelectual y consciente en función al reconocimiento e interpretación y de esta manera plantear un significado para crear un juicio, lo mencionado antes de día en cualquier ambiente físico y social en el que interviene la memoria, por ejemplo, vamos a entrenar a algún lugar y casualmente nos encontramos con un personaje reconocido, pero ese reconocimiento se da por la cantidad de pensamientos que se guarda en nuestra memoria. En la misma línea sobre la percepción, hay un paso importante en un desarrollo de selección de información relevante en la capacidad de memorizar que da lucidez y claridad que permite el desempeño racional y coherente frente al mundo de Oviedo (2004).

Diseño metodológico

La presente investigación está orientada hacia un enfoque cualitativo ya que pretende acercarse a la realidad en la que viven los actuales estudiantes de quinto de primaria y docentes a cargo de las diferentes asignaturas en el colegio Santiago Mayor de Bogotá, quiere decir que se sustenta a partir de las diferentes experiencias que se puedan encontrar en este entorno educativo. Además, esta investigación comprende un problema específico, en este caso es el abandono escolar y la frustración por los diferentes métodos que se usan actualmente en el proceso enseñanza-aprendizaje y que no pueden explicarse en un laboratorio o con máquinas en específico, ya que requieren de la elaboración y comprensión de procesos cognitivos nacidos y contruidos con percepciones e interiorización de contenidos educativos.

Por otro lado se sustenta que la actual investigación no puede tener otro enfoque a investigar debido a que comprende diferentes tipos de información que la investigación cuantitativa no permite y por lo cual se encuentra desligada, esta información se refiere a lo visual (todos aquello que se observan dentro del diálogo) y verbal, donde solo a través del acercamiento a la población y un análisis detallado,

pueden surgir datos importantes del contexto como se está desarrollando actualmente Rapley T. (2014). En esta investigación lo anterior toma suma importancia debido a que pretende entender cómo el docente percibe el entorno educativo y las nuevas herramientas que surgen a partir del crecimiento o evolución humana, pero además comprende cómo esto se refleja en los estudiantes generando procesos cognitivos de mayor alcance para la vida actual y futura del ser humano, como por ejemplo la importancia de velar y asegurar un ambiente sano, de ayudar a los demás y de ser personas integrales en cualquier ámbito de la vida diaria.

A partir de lo anterior, el investigador debe estar envuelto en el campo de trabajo, y esto refiere a un método de investigación etnográfico, que habla de la búsqueda de los diferentes significados que le dan a la gamificación en un proceso académico, motivo de que el investigador se acerque a través de la observación, vagabundeo o análisis de comportamientos denota barreras sociales, o percepciones frente al tema. aparte de eso se dice que este método trae consigo una manera muy natural y holística que acepta que la actual investigación se realice y esto es gracias a que los datos son tomados en el contexto real, de una manera global y entiendo todo el fenómeno social, sin perturbar el contexto en el que se encuentra Álvarez (2011). En otras palabras, el investigador se desplaza al colegio y realiza la fase de observación y recolección de datos de una manera tranquila y sin alterar el entorno escolar en el que se encuentra.

Adicional a lo anterior es importante destacar que la **participación** dentro de la investigación fue de 5 profesores de quinto de primaria que dictan diferentes asignaturas y 6 estudiantes de quinto de primaria del colegio Santiago Mayor de Bogotá, además dentro de la revisión documental se encuentran 20 artículos en torno a la gamificación, su aplicación e implementación en el ámbito educativo, específicamente en básica primaria, artículos encontrados en base de datos como Scopus, Google académico, Dialnet y Scielo.

Con esto se plantean entonces tres fases, que permiten la triangulación de información y con ello un amplio conocimiento entorno a la gamificación y sus beneficios. Dichas fases se explican a continuación:

1. Fase 1 explorando el territorio: en esta fase se realizó una revisión documental donde se vio cuáles son las percepciones que existen entorno al concepto de gamificación, entre 2011-2023. Para su elaboración se propuso:

1.1. La búsqueda de artículos y estudios relacionados en base de datos como Dialnet, Google académico, Scopus, sciencie direct, entre otras,

1.2. La elaboración de diferentes matrices que permitieron la recopilación y organización de información de manera acertada (Matriz de primer nivel acerca del contexto en general y una matriz de tendencias entre las diferentes percepciones). Dichas matrices se muestran a continuación:

Ilustración 1 Matriz de primer orden para la organización de la información

Autor	Bibliografía más importante	Palabras Clave	Citas o frases importantes	Resumen
González, L., López, D. A. P., Ramírez, C. J. C., & Zamora, F. J. F. (2021). Laboratorio de Lúdica y Juego. Gamificando la participación y los beneficios de la recreación en niños y niñas. In Construyendo juntos una escuela para la vida (pp. 486-492). Dykinson.	Ruiz, L.J., Fonseca, F. J. & Delgadillo, V. (2020). Cartilla lúdica experiencial recreativa para la formación de promotores de estilos de vida y bienestar. https://repository.usta.edu.co/handle/11634/31097 Fonseca, F.J., Sierra, V. & Ruiz, L.J. (2020) Sistematización de experiencias. Beneficios de las prácticas de ocio y recreación como estrategia para la formación de promotores de estilos de vida y bienestar en torno al CPS Suba. Segunda Fase.	Juego, gamificación, recreación,	1. La gamificación es fuente primaria de la creatividad y participación de los niños y niñas. 2. La gamificación es una metodología activa que lleva al interés y la mejora en cuanto a la calidad de vida de las personas. 3. El juego es necesario desde muchos años atrás, siendo transversal y la manera más significativa de aprender. 4. La gamificación es una relación entre ellos, los demás y el entorno.	El artículo presenta el Laboratorio de Lúdica y Juego, un proyecto que utiliza la gamificación para promover la participación y los beneficios de la recreación en niños y niñas. El laboratorio, desarrollado desde 2019 en Bogotá, Colombia, surge como un proyecto de desarrollo comunitario y se convierte en un proyecto de investigación institucional en colaboración con la Asociación II Nido del Gufo. A través de la gamificación, el proyecto ha logrado mantener una alta participación y creatividad entre los niños y adolescentes participantes. La metodología ha demostrado beneficios como la participación genuina, el respeto, la pertenencia e identidad, y la garantía del derecho a la recreación. La gamificación se considera fundamental para promover la salud y la calidad de vida en niños y niñas.

Nota: Esta tabla es un ejemplo del proceso que se realizó con los 20 artículos que sustentaron la revisión documental, donde se puede diferenciar las citas importantes, un resumen, autores más importantes y palabras clave.

Tras obtener esta información, surge la necesidad de identificar cuáles son aquellas tendencias que surgen de las diferentes percepciones y estudios de los 20 autores tenidos en cuenta anteriormente, para ello se elabora una matriz de tendencias que se muestra a continuación

Ilustración 2 Matriz de tendencias y sinterización

Tendencias en torno a la gamificación y autores		
Categoría	Relación	Descripción
Gamificación	Concepto	Se destaca entre varios autores la aplicación de la gamificación como una estrategia pedagógica que involucra la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos. Se resalta cómo la gamificación puede motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje.
	Elementos	Se describen elementos específicos utilizados en la gamificación, como recompensas, insignias, logros, niveles, competición y sistemas de puntos. Estos elementos se emplean para guiar el progreso de los estudiantes y reforzar su compromiso y participación.
	Resultados signitificativos	Se mencionan resultados positivos obtenidos a través de la gamificación, como el aumento del interés por el contenido educativo, la mejora del trabajo en equipo, la promoción de estilos de vida saludables y la creación de una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva.
	Competencias sociales	Se destaca cómo los elementos de juego, como dinámicas, mecánicas y componentes, están relacionados con el desarrollo de competencias sociales. Se sugiere que la gamificación puede facilitar el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la toma de decisiones y la autoconfianza.

Nota: Esta tabla es una pequeña parte de las tendencias que se mostrarán en los resultados, en ella están las categorías de gamificación, educación básica primaria, entre otras que surgen de los contenidos a nivel general de los autores, además en ella se ve una relación de la categoría con un concepto claro al evaluar.

1.3. Consecuentemente con lo anterior se realizó una síntesis de información que permitió la organización de información en ciertas categorías, necesarias para la fase 2

2. Fase 2 Aterrizando en la realidad: **En esta fase se encontró información importante, ya que en esta se identificaron las percepciones que sobresalen en un colegio de la ciudad de Bogotá, en un curso donde el juego debe ser la principal herramienta para crear contenidos hoy.** Por lo anterior esta fase se planteó de la siguiente manera

2.1. En primer lugar, se realizó la síntesis de información y conceptos importantes para la investigación en las categorías que surgieron en torno a la información encontrada en la fase 1, esto con matrices que según Brage, B., Socias, O. y Torelló, O. (2003) es la forma más eficiente de evaluar las entrevistas cualitativas y de ordenar la información de tal manera que se puedan crear categorías importantes y también categorías emergentes. como se muestra en la ilustración 3

Ilustración 3 Categorías de investigación

Categorías de investigación:

¿Cuál es la influencia que tiene la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes y docentes de grado quinto del colegio Santiago Mayor de Bogotá?

Gamificación	Enseñanza	Aprendizaje basado en juego	Percepciones	Educación básica primaria
Estrategia metodológica y didáctica que implica utilizar elementos o características del juego dentro del aula escolar	Proceso en el cual se busca transmitir y comunicar conocimientos o información importantes que requiere una persona, con el fin de recibir una respuesta a cambio.	Metodología en la cual se usa el juego y se adapta para adquirir un aprendizaje y favorecer al desarrollo de competencias individuales y colectivas.	Es un proceso cognitivo que se da a nivel individual y grupal, y que crea un esquema de información tras un estímulo o experiencias con el objeto de que se quiere entender.	Es una etapa que se realiza en todos los colegios, en la cual el estudiante adquiere habilidades básicas para toda la vida, además en ella se constituyen elementos importantes para generar aprendizaje significativo, dados por las metodologías que use el docente para cumplir el objetivo del curso, en esto se debe tener en cuenta, el

			contexto, la edad, las fases sensibles y los intereses individuales.
--	--	--	--

2.2. Después, se realizaron las entrevistas a docentes y estudiantes, donde se utilizaron estrategias como la entrevista semiestructurada y un guion donde identificar la presentación del proyecto, presentación del entrevistador, desarrollo de conceptos claves para docentes y desarrollo de conceptos claves para estudiantes. Algunas de las preguntas más importantes se muestran a continuación

- *Entrevista docente:*

1. ¿Cómo se relaciona su labor con los avances de la tecnología y educación que se han visto en los últimos años?
2. Dentro de estos avances que ha visto ¿Ha escuchado el término gamificación?
3. ¿Podría definir qué entiende usted por gamificación?
4. ¿Suele utilizar metodologías como aprendizaje basado en el juego?
5. ¿Cuáles son los elementos que relaciona de su clase con este término?
6. ¿Qué elementos le parecen importante dentro de esta metodología?

- *Entrevistas estudiantes:*

1. ¿Has aprendido algo durante este año a nivel escolar, que no vas a olvidar nunca?
2. ¿Cómo lograste conseguir ese aprendizaje? ¿Podrías describirme esa experiencia?
3. ¿Cuál es el nombre de la asignatura y docente que desarrolló dicha actividad?
4. ¿Dentro de esta asignatura, ves alguna relación con el juego?

2.3 La transcripción de dichas entrevistas con ayuda de Word y su función de transcribir, que dieron como resultado una matriz de información individual y grupal, según las categorías ya definidas con anterioridad, como se muestra a continuación

Ilustración 4 Matriz de análisis de información docentes

Categorías Principales	DOCENTE # 1		Genero : Femenino	Estudios: Derecho en la Universidad Nacional, Abogada y Licenciatura en la distrital, profesora de sociales, de				
			Tiempo como docente: 8 Años y medio	Asignatura de dicta actualmente: Sociales				
	Percepciones de docentes entorno a la gamificación		Lúdica y juego desde el aprendizaje					
	Subcategoría 1: Percepciones	Subcategoría 2: Gamificación	Subcategoría 3: Enseñanza	Subcategoría 1: Lúdica	Subcategoría 2: Juego	Subcategoría 3: Aprendizaje		
	1. Es cuestión de mucha actualización. 2. Estamos muy viciados del uso de tecnologías dentro de la educación pero en el ejercicio termina siendo un obstáculo para el aprendizaje es el tema de las redes sociales, el tema de que usan celular en clase, el tema de que están conectados con una temática y entra un mensaje. Una publicidad, una fake news 3. nosotros somos la prácticamente la única profesión que llevamos trabajo a casa. O sea que no es que en la jornada aquí están las 3:30 h no es que yo salgo a las 3:30 h y me voy mañana miro a ver que hago, no, yo me voy preocupada por ellos y por ¿qué voy a hacer mañana? ya los fines de semana prácticamente no existe,	1. Me ha tocado actualizarme en juegos, ellos son de free fire, y de toda esa vaina de todo eso de los video juegos. Me toca, pero no me gusta. Pero me toca, para compartir con ellos un lenguaje, un lenguaje común. Es tan 2. poderoso y potente como es nocivo para la educación porque considero que los videojuegos son una cultura muy memorística, es muy de la inmediatez, es muy dentro de la diversión del momento y dentro del consumo de la imagen, estéticamente hablando, pero el concepto no sé en qué medida científicamente quede amplificado. Dentro de un videojuego. No conozco incluso la potencialidad del aspecto, entonces, te quiero recalcar eso. 3. Pues la mayor ventaja es que me permite conocerlos más, me permite mantener un lenguaje actualizado, me permite estar como en sintonía con ellos 4. les dices juegos, videojuegos. Pero pues claro, pero, ¿Pues, qué tanto contenido tiene eso no? Es como la crítica. Un poco que se puede dar. 5. definitivamente los videojuegos, a mí eso no me ayudan para nada, al contrario, son una piedra en el zapato para una clase como la nuestra, entonces es por eso por lo que. Tengo mi resistencia bien dura	1. Ellos mismos plantean que en mi clase lo cual es una locura, en ciencias políticas. pudieran traer ellos las consolas y hacer una cómo competición con videojuegos y acompañado de lectura en el caso mío, leyeran a Kant. Entonces íbamos jugando y quien perdía en el juego tenía que asumir el texto y pues. Logré ver que de una manera bien utilizada y bajo mucho control disciplinar. los videojuegos pueden servir. Como una herramienta de captación de la atención de los estudiantes 2. los aprendizajes significativos. Si o si tienen Que ver con pensamiento crítico. Aquí es analizando aquí es cuestionando, debatiendo aquí es argumentando y por lo tanto es leyendo y escribiendo si no hay entonces pues eh no hay análisis, soy bastante exigente con la lectura de textos, con la escritura, redacción, divulgación y promulgación de textos de carácter científico en economía política, pero sobre todo sobre todo con la capacidad de los estudiantes de discriminar información y de utilizar esa información dentro de su vida cotidiana. ¿O sea, para qué te sirve lo que estás aprendiendo en el área? 3. De resto es análisis y usted con su cabeza y no dependa de ningún instrumento y de ninguna mediación, y menos si es necesario. Dependiendo de los casos	1. Hicimos el año pasado con títeres, por ejemplo, el mito de las cavernas de Platón, los análisis fueron una cosa brutal, incluso me perdonará el público. Pero análisis, incluso más elaborados que los estudiantes de grado 11 2. El juego es base fundamental del trabajo con niños y adolescentes e incluso con adultos mayores. 3. yo sí creo que si ellos van a jugar y eso que jueguen en su casa. Pero en clase no sé si lo haría a menos que haya una crítica	3. Pedagoga a la liberación y la pedagogía a popular			
	Uso de Gamificación en quinto de primaria			Percepciones de uso				
			Educación primaria					
			1. No soy muy buena en el uso de tíos y este tema en aulas escolares la verdad, pues yo como te comento, soy filósofo de formación y en lo particular asumi una postura tal vez un poco reaccionaria en la Universidad 2. No uso muchas tecnologías en clase y. No me gusta, no me gusta. Siento que ha generado tantos beneficios como perjuicios y detrimento a la educación 3. creo que para eso tienen toda la tarde y todo el fin de semana en una casa. Si ellos están en clases para tener una fuente cultural que seguramente no van a tener en otra parte 4. se tendría que ver bien el diseño del porque como te puedes dar cuenta, yo soy tal vez un poquito academicista y si yo veo que el diseño está bien montado y que el discurso pedagógico y social y político que hay detrás del planteamiento es una cosa que vale la pena, pues me arriesgaría a intentarlo y de paso aprender			1. Es una cuestión de compartir también los gustos de ellos, también ser un poco democrático así en eso, en eso y actualizante 2. soy creyente que la filosofía es una ciencia que hay que dar desde los más chiquitos, ese cuento de que la filosofía es de decimo y once, deberíamos derrocarlo del sistema educativo, entre más pequeños, nos enseñó a pensar y a cuestionar más frutos. Vamos a ver		

Nota: Esta tabla muestra las diferentes categorías que se tuvieron en cuenta durante la fase 1 y que fueron determinantes para la realización de las preguntas y la correcta organización de dicha información.

Ilustración 5 Matriz de análisis de información estudiantes

Estudiante # 1		Genero : Masculino
		Años: 11
Categorías Principales	Lúdica y juego desde el aprendizaje	
	Subcategoría 1: Lúdica	Subcategoría 2: Juego
	1. Describe emoción por la competencia, por que todos ya sabían la respuesta. 2. Cuando lleva un proceso en un juego, es cuando tiene emociones positivas al respecto.	1. Recalca el Tingo-Tango, como forma de evaluación, quiere decir despues del proceso de educación tradicional. 2. Futbol, Fifa y Bajoterra, donde gana avatares.
	Uso de Gamificación en quinto de primaria	
	Percepciones de uso	Educación primaria
	1. Se ve el uso de gamificación en la materia de matematicas, ya que al lograrlo cambiaba el tema. 2. No se evidencia uso del juego que a ellos les gusta en clase, pero si se ve que lo usa personalmente para superar algunas pruebas y exámenes del colegio.	1. Se usan ejemplos como metodologia, se da feedback hasta que lo logren. 2. seria chévere, digamos que nos pusieran los personajes de bajoterra y si este le pega a este se multiplica por no se. tantos. o que nos pusieran por ejemplo para enseñar los grados, nos pongan a patear un balón, a tantos grados, no se... 90° y ahí uno gira y hace el pase.

Nota: Esta tabla muestra la manera en la que se organizó la información brindada por los estudiantes de grado quinto de primaria, en esta matriz se ven los elementos de la gamificación y no la gamificación de manera específica.

2.4. En concordancia de lo anterior se realiza una matriz de similitudes y diferencias de la información, en la cual se pudieron identificar las similitudes entre las percepciones de docentes y estudiantes y las diferencias entre los mismos.

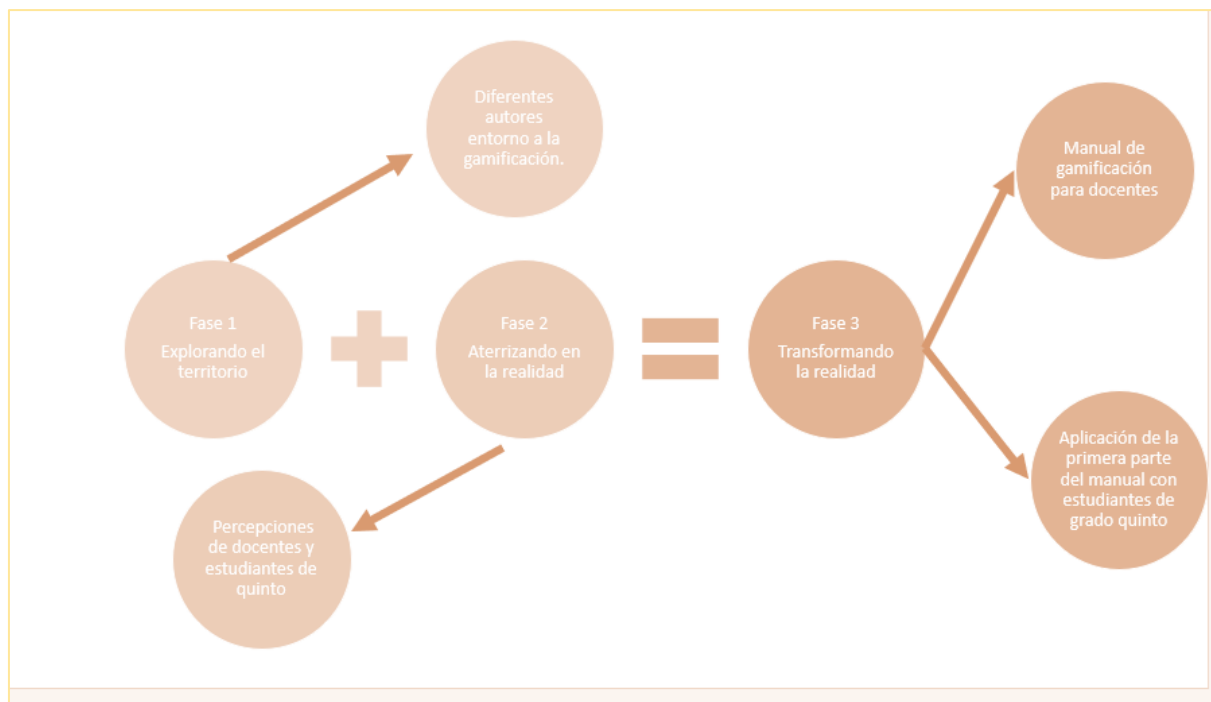
Ilustración 6 *Tabla de diferencias y similitudes*

Categoría	Diferencias	Similitudes
Percepciones sobre la gamificación	Es importante ya que la educación ha cambiado bastante y estamos más permeados por la tecnología	Gamificar requiere del uso de aparatos tecnológicos dentro de la clase y que esto va relacionado con los recursos de la institución.
Percepciones de uso	No me gusta por que entramos a condicionar al estudiante, a que haga todo por unos puntos	Algunas veces se usan metodologías de juego o de aprendizaje basado en el juego como una aproximación a la gamificación, pero que no tiene todos los elementos en su totalidad
Enseñanza	1. Metodología a través de juegos tradicionales como la gimnasia, fútbol, voleibol y baloncesto. 2. que los procesos que lleva con ellos. Se ven desarrollados a través del juego a través de. La práctica porque ellos siempre van a tener un modelo a seguir. En este caso, dado el profesor, el profesor siempre va a ser el modelo de ellos.	Creo que los tiempos también han modificado el proceso de enseñanza, ya no se trabaja una metodología tradicional y el rol de docente ha cambiado mucho, el rol del estudiante también. Creo que ha sido todo más complejo ahora con el hecho de la tecnología. El hecho también de que en los colegios ahora hay una inclusión, entonces, el proceso se ha modificado

3. Fase 3 transformando la realidad

Como resultado de lo anterior la investigación responde al tercer objetivo por medio de una estrategia gamificada que empalme los resultados de la primera y segunda fase del proyecto de investigación, dicha estrategia gamificada tiene en cuenta los aportes de los diferentes autores y las tendencias que existen en torno al concepto gamificación como fuente primaria para la elaboración de tips y pasos que deben seguir los docentes dentro del aula de clase. Esto para facilitar el uso de la gamificación en el contexto educativo. El manual se caracteriza por el juego y el uso de las preferencias de los estudiantes de quinto de primaria del colegio Santiago Mayor, clave para el aprendizaje significativo y la creación de un ambiente agradable en cualquier asignatura que vea. A continuación, se presenta de forma gráfica el proceso que tuvo esta tercera fase

Ilustración 9 *proceso establecido por la investigación*



Resultados Fase 1 explorando el territorio

De acuerdo a la metodología de investigación que se usó dentro de esta fase, se destaca según Dias, J. D., Mekaro, M. S., Cheng Lu, J. K., Otsuka, J. L., Fonseca, L. M. M., & Zem-Mascarenhas, S. H. (2016), Lázaro, I. G. (2019) y Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). que la gamificación es percibida como una estrategia pedagógica que involucra la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos. Además, Se resalta cómo la gamificación puede motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje y dentro de esta misma categoría se encuentran que varios autores como Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019), Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019), Parente, D. (2016) y Palomino, M. D. C. P. (2021). Se refieren a los elementos de la gamificación como recompensas, insignias, logros, niveles, competición y sistemas de puntos. Estos elementos se emplean para guiar el progreso de los estudiantes y reforzar su compromiso y participación. Y que por medio de estos elementos se consiguen múltiples beneficios como el aumento de la participación, el desarrollo de habilidades sociales, el fomento de la colaboración, la mejora del rendimiento académico y la creación de un ambiente de aprendizaje más placentero. Con todo lo anterior se empieza a

hablar de la gamificación como un medio de aprendizaje significativo para varios autores, que se ve reflejado en la adquisición de competencias sociales, por las que tanto lucha el sistema educativo.

En segundo lugar, se habla del aprendizaje basado en el juego, en donde muchos autores como Rodríguez, C. A. C. (2018). Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. (2019). Marín-Díaz, V. (2015) y Arriase al., (2020). logran identificar que la motivación y los roles cambian y requieren de un mayor compromiso, puesto que el profesor pasa a ser un facilitador para el aprendizaje y los estudiantes a tener un rol más activo. Encontrando así la oportunidad de adquirir un mayor compromiso en el aprendizaje y motivación. Dentro de esta misma categoría muchos autores resaltan que aumenta motivación intrínseca y extrínseca, gracias a los desafíos que involucra este tipo de metodología.

En la tercera categoría llamada **Enseñanza**, encontramos que para varios autores como González, L. J. R., López, D. A. P., Ramírez, C. J. C., & Zamora, F. J. F. (2021), Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022), Porcar Marín, Ó. (2018) y García, F. Y. H., Rangel, E. G. H., & Mera, N. A. G. (2020) es importante el diseño de actividades y retos atractivos, donde se pueden equilibrar la competición y la cooperación, esto debido a que la gamificación tiene un fuerte componente de competencia necesaria para aumentar la participación y motivación, sin embargo para poder generar esas competencias sociales que se quieren involucrar en el aprendizaje, es necesario entonces tener un componente igual de fuerte como la cooperación, donde se vea interacción, ayuda y el trabajo en conjunto. Por otro lado, se encuentra que dentro de esta categoría se puede utilizar la tecnología, no solamente por ser un elemento primordial para el actual entorno, si no que muchos autores muestran que con la tecnología se pueden integrar todos los elementos de la gamificación, de manera efectiva y así facilitar su implementación.

En la cuarta categoría que es educación básica primaria, autores como Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., Muñoz, M. C. (2020), Carrión, A. L. A. (2020) y Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., &

Álvarez, J. C. E., afirman que hay limitaciones en esta etapa educativa, ya que la gamificación es mayor y no formal. Además, resaltan la necesidad de transformar y con ello muchos autores enfatizan en que aún existen muchos educadores que no tienen la correcta capacitación y formación, para brindar e integrar la lúdica y los elementos de la gamificación, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por último, en la revisión documental surgen categorías emergentes e ideas que no fueron tendencia en los 20 artículos, pero que son muy importantes para futuros estudios. En primer lugar, surgen ideas entorno a el estudio y juego; en uno de los fragmentos se habla del juego como una forma que brinda más libertad que el estudio, esto quiere decir que, a diferencia del juego, el estudio se convierte en una obligación y por lo tanto un proceso un poco cuadriculado y definido ya con anterioridad, sin oportunidad de lo espontáneo. En otro estudio se habla de que las clases de educación física deben ser igual de gamificadas que una clase normal, puesto que a veces se interpreta que no debería por ser una clase tan lúdica y que ya está inmersa en el juego. Sin embargo, se dice que, si la educación física es gamificada podría ser más atractiva y placentera, lo cual crea adherencia a los hábitos de vida saludables y deseados dentro de la actividad física y el deporte. Por último, se menciona en uno de estos artículos el uso de Kahoot como una herramienta que facilita la gamificación, sin embargo, se dice que no fue tendencia, debido a que la gamificación usa diferentes medios con los cuales gamificar y muchos no son tecnológicos. Todo lo anterior se puede identificar en el siguiente cuadro

Ilustración 7 Tabla de tendencias

Tendencias en torno a la gamificación y autores		
Categoría	Relación	Descripción
Gamificación	Concepto	Se destaca entre varios autores la aplicación de la gamificación como una estrategia pedagógica que involucra la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos educativos. Se resalta cómo la gamificación puede motivar a los estudiantes y mejorar su participación en el proceso de aprendizaje.
	Elementos	Se describen elementos específicos utilizados en la gamificación, como recompensas, insignias, logros, niveles, competición y sistemas de puntos. Estos elementos se emplean para guiar el progreso de los estudiantes y reforzar su compromiso y participación.
	Resultados significativos	Se mencionan resultados positivos obtenidos a través de la gamificación, como el aumento del interés por el contenido educativo, la mejora del trabajo en equipo, la promoción de estilos de vida saludables y la creación de una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva.
	Competencias sociales	Se destaca cómo los elementos de juego, como dinámicas, mecánicas y componentes, están relacionados con el desarrollo de competencias sociales. Se sugiere que la gamificación puede facilitar el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la toma de decisiones y la autoconfianza.
	Beneficios	Los textos resaltan varios beneficios de la gamificación, como el aumento de la participación, el desarrollo de habilidades sociales, el fomento de la colaboración, la mejora del rendimiento académico y la creación de un ambiente de aprendizaje más placentero.
Aprendizaje basado en el juego	Concepto	Se destaca la transformación del rol del profesor, pasando de ser un transmisor de información a un facilitador del aprendizaje. Se subraya la importancia de involucrar a los estudiantes activamente en su propio proceso educativo.
	Motivación	El juego se asocia con varios autores y repetidamente con la mejora de la motivación de los estudiantes. Se menciona que los elementos de juego, como recompensas, puntos, niveles y desafíos, fomentan la motivación intrínseca y extrínseca, lo que a su vez lleva a un mayor compromiso con el contenido de aprendizaje.
Enseñanza	Uso de metodologías y contextos	Se menciona la importancia de diseñar actividades y retos atractivos que involucren a los estudiantes de manera efectiva. También se habla de la necesidad de equilibrar la competición y la cooperación en el entorno gamificado.
	Tecnología	Se destaca el uso de tecnologías y herramientas digitales en la implementación de estrategias gamificadas. Se mencionan aplicaciones y plataformas que permiten la integración de elementos de juego en el entorno educativo.

Ilustración 8 Tabla categorías emergentes

Categorías emergentes		
Estudio y juego	Diferencias	Uno de los fragmentos menciona las diferencias entre el estudio y el juego, destacando cómo el juego proporciona más libertad en contraste con la obligación en el estudio.
Educación física	Necesidad de usar gamificación	Se menciona que la educación física también puede beneficiarse de la gamificación, aunque a veces se asume que no necesita ser gamificada debido a su naturaleza lúdica. Se sugiere que la gamificación puede hacer que las actividades sean más atractivas y placenteras.
Literatura	Mayor contenido en inglés	Uno de los textos señala que hay una mayor cantidad de literatura sobre gamificación en inglés en comparación con otros idiomas, y que esto puede indicar una mayor innovación y preocupación en otros países.
Herramientas Lúdicas	Kahoot	Uno de los textos menciona el uso específico de herramientas interactivas como Kahoot! en el aula como parte de la gamificación.
Gamificación	Competición y cooperación	Se menciona la importancia de encontrar un equilibrio entre la competición y la cooperación al implementar estrategias gamificadas.

Síntesis

Dentro de esta fase se concluye con que la gamificación es una metodología atractiva y muy beneficiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio del uso de mecánicas y dinámicas de los video juegos en el contexto educativo. Además, se destaca que la gamificación combate la actual deserción escolar, la desmotivación y la poca participación que existe en el sistema educativo.

En segundo lugar, se concluye con que el aprendizaje basado en el juego se asimila al objetivo de la gamificación y hace que el proceso de aprendizaje sea mucho más activo, y que requiere ser tenido en cuenta dentro de la planeación de las clases o el proceso de enseñanza.

Por último, se concluye que es importante la actualización y capacitación de los docentes de básica primaria, con respecto a la gamificación y las nuevas tendencias dentro de la educación, ya que actualmente no es conocida por muchos académicos y como consecuencia trae el uso repetido de metodologías tradicionales que están fuera de contexto. Dentro de este punto es importante entonces evaluar cual es el punto de vista de los docentes y cuál es su conocimiento en torno a este concepto.

Resultados Fase 2 aterrizando en la realidad

La presente investigación responde al segundo objetivo que dentro de las percepciones de los docentes de grado quinto entorno a la gamificación, se encuentra que la mayoría de docentes **perciben la gamificación** como “una metodología que entra a condicionar al muchacho y es nocivo para la educación, porque el estudiante lo va a hacer por el punto, y no piensa en verdad” (Docente #2 entrevista 28/05/2023), Sin embargo, vemos que autores como Arias et al., (2020) que aseguran que las competencias sociales que actualmente se requiere y la gamificación para adquirir esas competencias, tienen una relación positiva, esto gracias a que favorece la socialización y cooperación, permite la transformación de actividades, aumenta comportamientos deseados a nivel

individual y social y si o si requiere que el usuario haga una reflexión de lo que se está llevando a cabo por medio de la experiencia.

Además, a la idea de que la gamificación condiciona al estudiante, se antepone autores como García et al., (2021) quienes resaltan que el trabajo o en este caso el estudio es una actividad que durante la etapa básica primaria y secundaria e inclusive, otros niveles académicos como los universitarios, son sinónimo de obligación, mientras que los juegos son una decisión propia. Y esto quiere decir que todo nace desde el interés del estudiante, y no desde los intereses propios del docente que es cuando en verdad se condiciona un comportamiento.

Por lo anterior se dice que los docentes que no han tenido la oportunidad de vivir, leer, experimentar e investigar la gamificación como herramienta para el aprendizaje, tienden a percibir, que es involucrar la tecnología a la educación, sin ningún respaldo teórico, conceptual, y como resultado de ello, se ve que en las aulas de clase, se siguen usando metodologías tradicionales en las cuales obviamente se condiciona al sujeto, pero de lo cual el estudiante ya está acostumbrado y por lo tanto no ver un avance en ellos, partiendo de la educación como obligación es casi imposible. Estamos en el siglo XXI y se sigue aprendiendo lo mismo e igual que en siglos pasados, sin pensar cuales son las necesidades actuales.

Por otro lado, se encuentra que **otra percepción de los docentes acerca de la gamificación** es que “Diría que sería maravilloso si se pudiera utilizar la tecnología de buena forma, sin embargo. Hay que tener en cuenta que no todas las instituciones hablaron en términos generales. Tienen los elementos los aparatos tecnológicos para poder desarrollar una clase, digamos, más didáctica o dinámica. Como por ejemplo video vin, Proyector, bueno, diferentes elementos que pueden hacer de la clase, hacerla más didáctica” (Docente # 4 entrevista 26/05/2023) Idea rechazada por Maluy, Miranda y Zepeda (2021). Quienes muestran diferentes aproximaciones a la gamificación y destacan que la gamificación es el uso de principios y elementos del juego, donde se puede tener más de cincuenta elementos para adaptar a las diferentes asignaturas, como recompensas, bonus, juego de roles, entre otros, donde no se necesita el uso

propio de los video juegos, pero si conocer cómo funcionan y adaptarlos a los contenidos de la materia.

Adicional a esto del campo de la educación se encuentran propuestas de gamificación donde no se destaca el uso de los video juegos dentro de la clase, pero si las mecánicas propias del mismo Flores (2019) establece una manera de gamificar el juego de Mario Bros sin ningún material tecnológico, en el cual existen niveles en los cuales ganan monedas físicas y puntos que le permiten al grupo trabajar de manera grupal y desde las temáticas de la asignatura. Sin embargo, existen propuestas donde si se establece la tecnología como un componente más que puede ayudar y complementar el proceso de gamificación dentro de las aulas de clase. Pero no es un requisito.

Con lo anterior se deduce que los docentes no reconocen cual es el significado de gamificar y que solo relacionan el trabajo de la tecnología y educación, con el uso de redes sociales, video vin, y aparatos tecnológicos que surgen con el desarrollo de la humanidad, pero en términos generales no conocen la gamificación, lo que da paso para decir que la gamificación es un tema de exclusividad, cuando en realidad es adaptable a todo tipo de contextos sociales, donde se reconozca la verdadera importancia que tiene la educación actual y donde existan maestros actualizados en el tema.

Avanzando en el tema entorno a estas percepciones se realiza la pregunta ¿Qué opina respecto al uso de mecánicas de los video juegos para generar un aprendizaje de los contenidos de las asignaturas? Para lo cual algunos docentes consideran que “ No me gusta, no me gusta. Siento que ha generado tantos beneficios como perjuicios y detrimento a la educación” (Docente #1 entrevista 28/05/2023) en donde se piensa que al igual que en las otras percepciones encontradas, es falta de profundizar, investigar y leer acerca de los beneficios que traen estas nuevas metodologías dentro de las diferentes dimensiones del ser humano.

Pero además se encuentra que pocos docentes manifiestan que “ellos están ya muy metidos en este cuento, entonces si uno puede coger algo que a ellos les apasiona, les gusta en algo que de pronto no les llame la atención, Cómo es una

clase de gramática española, Así entonces creo que los va a acercar más a lo que uno quiere lograr con ellos, que es que aprendan, pero utilizando su de pronto su terminología o personajes que ellos utilizan los videojuegos” (Docente #4 entrevista 27/05/2023) con lo cual se piensa que se requiere el uso de estrategias las cuales promuevan este tipo de metodologías dentro del ámbito escolar, ya que muchas veces es por como el docente lee el contexto de sus estudiantes y otras veces es por falta de información sobre las nuevas tendencias educativas.

En consecuencia, de lo anterior, dentro de las **percepciones de los estudiantes** entorno a la **lúdica y el juego** como elementos claves dentro del proceso de gamificación encontramos que “Se usan juegos como el tingo- tango después de explicar un tema, es como una forma de pasar al tablero y mostrar lo que has aprendido, después de hacer muchos ejercicios en el cuaderno” (Estudiante # 1 entrevista 26/05/2023) dicho esto se empieza a ver que existen aproximaciones a las nuevas metodologías en el campo educativo. Sin embargo, Maluy et al., (2021) afirma que no se puede confundir la gamificación con el aprendizaje basado en el juego, ya que en uno de ellos enseñas con juegos conocidos, o a través de él y en la gamificación el uso de elementos propios del video juego es necesarios, entonces, no se puede hablar de gamificar cuando no se usa puntos, insignias, niveles, avatares o algún tipo de asociación con el video juego.

Sin embargo, en todos los estudiantes se encuentran aprendizajes significativos durante el año escolar 2023, que se relacionan con un elemento clave que es **el juego**, “ Jugamos Tinto Tango, para poder aprender los números romanos, logaritmación y potencialización” (Estudiante #3 entrevista 26/05/2023) y esto quiere decir que el juego es el principal actor de los aprendizajes significativos, ya que involucra la parte lúdica del estudiante, quiere decir que es cuando se genera el mayor interés, captación y motivación del alumnado hacia un contenido (Ortiz, A., Jordán, J., y Agreda, M. (2018).

Además, se dice que el juego actualmente está vinculado a cualquier proceso en el cual el estudiante esté involucrado, esto debido a que la dimensión lúdica del ser humano se ve desde las sensaciones que puede causar cierto tipo de actividades, lo que conlleva a retener mejor el aprendizaje y por un largo tiempo.

Es por ese motivo que los aprendizajes significativos de estos estudiantes se relacionan a un juego (Tingo-Tango) que empezó con sensaciones como miedo, alegría y ansiedad muy fuertes y terminan con un logro de satisfacción o un vacío de conocimiento en su interior, que los invita a esforzarse en dicho contenido.

Por último, tras preguntar cuáles son los gustos propios de los estudiantes actualmente y encontrar relaciones entre los juegos bajoterra, FIFA y free fire, se pregunta ¿Encuentras alguna relación de estas actividades con alguna de las asignaturas que cursas actualmente?, a lo cual todos los estudiantes responden que no encuentran ninguna relación porque "En clase no Jugamos porque estamos en clase" (Estudiante #4 28/05/2023) en donde se puede ver que los estudiantes no relacionan sus gustos con la parte académica, lo cual puede ser una posible causa que actualmente se hable de un aumento de la frustración escolar y de opiniones acerca de que los estudiantes no quieren estudiar.

Síntesis

Esta fase concluye que en primer lugar las percepciones de los docentes de quinto de primaria están alejadas al concepto real de gamificación, y por lo cual se piensa que la gamificación es una metodología que condiciona al estudiante, y que requiere de mucho tiempo de preparación y de medios tecnológicos para poder ser abordada. Debido a esto es importante que existan docentes actualizados, capaces de reconocer las diferentes tendencias que se llevan en el ámbito educativo y así poder establecer percepciones cercanas y justificadas entorno a dicho concepto.

En segundo lugar, se finaliza con que los estudiantes de quinto de primaria no perciben la gamificación en ninguna de las clases, y tampoco ven alguna relación de sus gustos con las metodologías que se plantean en el ámbito educativo. Además de tener pequeños acercamientos a lúdica y el juego como algunos componentes dentro de sus clases. En este ejercicio es importante entonces, resaltar que con estas pequeñas aproximaciones se han generado aprendizajes significativos y que si el estudiante a futuro puede percibir la gamificación dentro de sus clases podría haber aumento de dichos aprendizajes, todo esto según la literatura.

Por último, se concluye con que la gamificación en la actualidad no es percibida como una herramienta o metodología dentro del campo de la educación básica primaria, debido a que los docentes siguen usando metodologías tradicionales, y no están actualizados en los nuevos focos de atención dentro de la educación, además tampoco se perciben elementos como el juego, la lúdica, la interacción, cooperación, y mecánicas del video juego como componentes de la gamificación en la educación.

Resultados Fase 3 transformando la zona

Dentro del tercer objetivo la investigación propone la elaboración de una propuesta gamificada, para la elaboración de dicha propuesta se elabora en primer lugar una estructura gamificada en la cual se pueda organizar y determinar los contenidos de la gran propuesta, como se muestra a continuación:

Ilustración 9: Cuadro de la estrategia gamificada

Problema a resolver	La gamificación y su uso en el contexto educativo	
¿Para qué?	Generar aprendizaje significativo y la aplicación de nuevas tendencias educativas que permitan un mayor avance tanto en el sistema educativo como en las capacidades y habilidades de los estudiantes	
DINÁMICA DEL PLAN		
NARRATIVA	RESTRICCIONES	EMOCIONES
Bajoterra es un juego que permite la recolección de babosas, por medio de la superación de retos y batallas contra los diferentes	1. TIEMPO DE ESPERA DE LAS BATALLAS: Después de cada batalla los jugadores deberán esperar un tiempo (1 semana) para volver a explorar esa misma zona, mientras tanto podrán ser parte de retos en	Emociones positivas: Alegría, orgullo, agradecimiento. Emociones

fenómenos que están acabando con ellas (puede ser monstruos o un cambio climático). Actualmente bajoterra es un juego que está en tendencia dentro de los niños del grado quinto, esto se vio reflejado en las entrevistas semiestructuradas que se realizaron con dichos estudiantes.		otras zonas. 2. LIMITE DE MOVIMIENTO DIARIO: los jugadores solo tendrán 3 oportunidades en cada batalla o reto. Si logra ganar su babosa en el primer intento deberá ayudar a los otros jugadores, ya que por día tendrá que gastar obligatoriamente sus 3 vidas. 3. RESTRICCIÓN DE INTERCAMBIO: Al recibir una babosa repetida, los jugadores deciden si cambiar de color para que se vea diferente o podrán intercambiar babosas con los demás jugadores antes de pintarlas y solo 1 babosa podrán intercambiar por semana.	negativas: Decepción y tristeza. Para gestionar mejor las emociones se requiere que siempre haya de un feedback antes de entregar cualquier babosa, y también un feedback de manera general que incluya la importancia de tener un espíritu de lucha.
MECÁNICA DEL PLAN			
MISIÓN	RETOS - NIVELES	REGLAS	PROGRESO
Recolectar la mayor cantidad de babosas	En primer lugar, cada jugador tiene un personaje principal, cada zona	1. Todos los jugadores deberán recibir una retroalimentación para poder recibir su babosa. 2. Cada jugador deberá contar con un personaje principal, que se gana con el primer reto, este personaje deberá ser pintado y	Se podrá ver el progreso por medio de las babosas y personajes, que va desbloqueando el niño, además la idea es que los tenga en

para prevenir su extensión	tendrá un nombre, un guía en específico, y unas características de babosas específicas. NIVEL 1: debe tener una babosa en cada zona. NIVEL 2: debe tener dos babosas en cada zona.	pegado en un lugar en específico. 3. La duración de cada reto depende de la zona y sus guías (Los docentes), una vez acabado el tiempo, finaliza el reto y la entrega de babosas. 4. Para ganar una babosa el jugador debe superar el reto y adicional a eso gastar las tres vidas que se le ofrece por reto. 5. Si el jugador queda con una vida durante el reto, deberá gastarla en su próximo reto, en la modalidad de cooperación (ayudar a otro jugador) únicamente.	físico y que ellos mismos lo coloreen
COMPONENTES / ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA			
ACTIVIDADES	LOGROS	MECANISMOS AVATAR	EVALUACIÓN

Para poder realizar la actividad se necesita tener claro que los personajes dentro del video juego superan diferentes retos, en los cuales recolectan babosas para salvarlas. Es por ello que se debe comenzar con una pequeña introducción de cuál es la misión del día y cuantas babosas están en extensión, anclando esto con los objetivos de clase que puede ser superar un contenido educativo, posterior a ello se dara un tiempo límite y durante la sesión se incentivara a que ayuden a sus compañeros, a que lo vuelvan a intentar y así mantener la actitud lúdica.	Cada niño tendrá su avatar pegado en algún lado del salón, sus babosas deben ir alrededor de dicho personaje, en cada sesión se podrá ganar 1 babosa, la cual tiene que colorear, después de gastar sus 3 vidas durante la sesión.	Dentro del juego bajoterra existen diferentes personajes, durante la primera actividad el estudiante ganara y obtendrá su avatar, para que lo pinte y lo pegue en un lugar en específico dentro del aula de clase, estos personajes son los héroes y siempre van a mejorar entre más babosas obtengan.	Cada jugador tiene 3 vidas, dentro de la sesión el jugador deberá completar unos ejercicios y unas actividades propuestas por el docente, el docente tendrá las siguientes opciones: 1. Ejercicios bien hechos = 1 babosa, deberá gastar sus vidas ayudando a los otros compañeros. 2. Ejercicios que requieren ajustes = 1 vida menos tendrá 2 oportunidades más para ir a presentar su trabajo y así hasta acabar sus vidas.
--	---	---	--

Nota: Este cuadro muestra de manera general cuales son los contenidos que se tienen que tener en cuenta a la hora de usar la gamificación.

Con lo anterior la presente investigación elabora un manual sobre el uso de la gamificación, donde se describe y se plantea de una forma más dinámica los pasos necesarios para su aplicación, a continuación, se puede muestra una parte de dicho manual.



Link: [Dale click para ver el manual](#)



Síntesis:

Posterior a la elaboración de dicho manual se procede a su aplicación a través de una actividad gamificada, con el objeto central de la escucha activa y mejorar la lectoescritura de los estudiantes de quinto de primaria, la actividad tuvo una buena acogida por la profesora a cargo de dicha asignatura y por los estudiantes, dentro de esta actividad cada estudiante obtuvo su avatar con el cual podría comenzar su propia aventura para recolección de babosas. Además, se presentó dicho manual a los profesores que se entrevistaron durante la primera fase y se les realizó unas preguntas clave acerca de dicho manual, estas preguntas se muestran a continuación

1. ¿Cree usted que el manual sobre el uso de la gamificación aporta a las nuevas tendencias que existen dentro del sistema educativo?
2. ¿Cree usted que los contenidos y conceptos que se usan dentro del manual se logran entender correctamente?
3. ¿Aplicaría el manual de gamificación dentro de sus clases?
4. Después de leer el manual sobre la gamificación ¿Ha cambiado el concepto que tenía sobre la gamificación?
5. Si tuviera la oportunidad de agregar o quitar algo al manual ¿Qué cosa sería?

Donde se pudo ver que todos los docentes creen que el manual aporta a las nuevas tendencias educativas y a la aplicación de las mismas, además muchos docentes afirman que los contenidos y conceptos que se usan se logran entender y son apropiados para el contexto educativo, con esto se puede inferir en que los docentes no conocían esta metodología y que es necesario la expansión de dicho concepto dentro de otras instituciones.

De la misma manera todos los docentes aplicarían el manual de gamificación dentro de sus clases, y un docente manifiesta que lo tendría en cuenta dentro de sus clases únicamente por la sustentación teórica que hay detrás, esto demuestra que el manual tiene contenidos importantes para los docentes y que la seste Si tuviera la oportunidad de agregar o quitar algo al manual ¿Qué cosa sería? nación retorica aporta mayor credibilidad y confiabilidad para el sistema educativo.

Igualmente, después de leer el manual los docentes afirman que su concepto a cerca de la gamificación ha cambiado debido a que todos los docentes relacionaban dicho concepto con el uso de la tecnología únicamente y muchos de ellos no conocían nada más al respecto. Por último, ninguno de los docentes manifestó que le cambiaria algo al manual, por el contrario, muchos docentes manifiestan que les gusta la última parte donde ellos pueden poner en práctica el manual y hacer su propia clase.

En conclusión, se dice que la gamificación es una metodología usada en el proceso de enseñar y aprender que actualmente no se está usando en el contexto educativo y que requiere su expansión y conocimiento por medio de capacitaciones a los docentes, una buena propagación de la información teórica-practica en torno a este

concepto y también que dentro de las instituciones educativas sean un requerimiento para el docente y las diferentes asignaturas.

Aportes y recomendaciones

La presente investigación resume a continuación los aportes que brinda:

- A profesionales de Cultura física, Deporte y Recreación, quienes están en busca de la disminución a la alta exposición de pantallas, al sedentarismo y a los malos hábitos de vida saludable. Al igual que la promoción de buenos hábitos de vida por medio del ocio y el aprendizaje significativo desde las nuevas tendencias como la gamificación desde la recreación pedagógica.
- A las instituciones y el sistema educativos actual, donde se buscan alternativas para generar adherencia al sistema educativo y así poder disminuir la deserción escolar que se presenta hoy, esto dando aportes teórico-prácticos que permiten evaluar nuevos caminos que pueden seguir dichos entes educativos.
- A la literatura y referentes teóricos que existen en torno la gamificación y la educación básica primaria, donde no existe gran oportunidad de reconocimiento ni de literatura que apoye su uso y su expansión.
- A la expansión y creación de nuevas tendencias innovadoras y creativas, debido a que se ven componentes teóricos muy fuertes pero que junto con el manual para el uso de la gamificación puede tener un mayor impacto educativo.

Además de dejar las siguientes recomendaciones para estudios futuros:

- Aplicar mismos instrumentos de evaluación en otras instituciones y entes educativos, así como en el mismo grado y fases sensibles, que puedan aportar un mayor reconocimiento de resultados y veracidad a los mismos.
- Aplicar el manual para el uso de la gamificación, así como estar al tanto del proceso y su aplicación para así tener una mayor expansión y veracidad del conocimiento.

- Por ultimo más que una recomendación surge la necesidad de capacitar a los docentes en áreas como la recreación pedagógica, tendencias educativas y la gamificación.

Anexos

La presente investigación presenta a continuación las presentaciones, eventos y postulaciones en los que ha tenido participación:

Anexo 1: Manual para el uso de la gamificación completo





Según Rodríguez (2018) existen 6 pasos clave. ¡Acompáñame a ver uno a uno!

1. Diseña unos objetivos claros de sesión y en cuanto a las competencias sociales a desarrollar
2. Crea una Narrativa y una ambientación
3. Delimita el tipo de competencia
4. Caracteriza a los jugadores y sus rasgos
5. Elige elementos y mecánicas asociados al juego
6. Crea un modo de retroalimentación y evaluación

Ahora veamos como quedaría esta estrategia gamificada

La gran estrategia gamificada

Problema por resolver	El no uso de la gamificación		
¿Para qué?	Aplicación de nuevas tendencias educativas dentro de la educación		
DINÁMICA DEL PLAN			
NARRATIVA	RESTRICCIONES	EMOCIONES	
Bajoterra como resultado de las entrevistas	1. Tiempo de espera de las batallas 2. Numero de movimientos diarios	Positivas: Alegría y orgullo. Negativas: Decepción y tristeza. Se requiere que siempre exista un Feedback.	
MECÁNICA DEL PLAN			
MISIÓN	RETOS - NIVELES	REGLAS	PROGRESO
Rescatar las babosas.	Cada asignatura es una zona, primer nivel 1, debe haber 1 babosa en cada zona	1. Debe ganar todas sus vidas para poder ganar una babosa, en caso de que tenga vidas puede ayudar a un compañero.	Cada vez que tenga más babosas
COMPONENTES / ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA			
ACTIVIDADES	LOGROS	MECANISMOS	EVALUACIÓN
Se explica la actividad y se reparten babosas antes de jugar.	Deberá colorear, pegar y personalizar cada estudiante ganará un avatar, después las babosas que se ganen	En la primera actividad el estudiante ganará un avatar, después las babosas.	1. Ejercicios bien hechos = 1 babosa. 2. Ejercicio que requiere ajustes = 1 vida menos queda 2 oportunidades.

1. Objetivos de la sesión y competencias sociales

¿Cuál es el objetivo de la sesión?

Comprender conversaciones muy breves sobre asuntos cotidianos o personales en inglés.

¿Tienes algún objetivo en cuanto a las competencias sociales?

- ☐ Asertividad
- ☐ Escucha activa
- ☐ Saber enseñar
- ☐ Liderazgo
- ☒ Interés por los demás
- ☐ ¿Otra?

2. Narrativa y ambientación

¿Cuáles son los video juegos que puedo transformar, que les gusta y que conozco?

- ☐ Mario Bros
- ☐ Casas fantasmas
- ☒ Bajoterra
- ☐ Free Fire
- ☐ Otro ¿Cuál?

Para este paso te recomiendo hacer una encuesta con los estudiantes, es así como yo elegí este juego

3. Tipo de competencia

¿Cuál es acorde a tu objetivo principal?

- ☒ Individual
- ☐ Parejas
- ☐ Grupal
- ☒ Cooperativos
- ☐ Habilidades motrices

Puedes tener dos tipos de competencia, pero una siempre será la principal.

4. Jugadores, características y rasgos

Se hace primordial entonces responder las siguientes las preguntas

¿Cuántos años tienen los jugadores?

Entre 11 a 12 años

¿Cuáles son sus principales características dentro de las fases sensibles?

1. Comienzan a establecer su propia identidad.
2. Están interesados en obtener aprobación de sus compañeros.
3. Aun tienen la capacidad de pensar rápidamente.

¿Alguna otra característica que resaltar?

1. Una de sus actividades favoritas son los video juegos.
2. A todos les gusta compartir tiempo con sus amigos.

5. Elementos y mecánicas de los video juegos

- ☒ Misiones
- ☒ Recompensas
- ☐ Poderes
- ☐ Niveles
- ☐ Avatares
- ☐ Puntos
- ☐ Insignias
- ☒ Vidas

No es necesario todos, elije solo los que se acomodan a tu contexto.

10

6. Retroalimentación y evaluación

¿Cuál podría ser una forma de tener una evaluación constante y que permita cumplir mi objetivo?

Durante la misión el docente, imita convocado como el atrevido... babosas... más... salies... podrá... darle características que les permita a todos los estudiantes terminar la misión. Un ejemplo de ella podría ser: "Recuerden que los héroes necesitan aliados para terminar su misión".

Cada integrante tiene tres vidas durante cada misión, estas deberán ser agotadas para poder ganar una babosa, estas vidas sirven como un intento o un feedback dando por el docente o puede ser usadas ayudando a un compañero. Quiere decir que cada vida es una oportunidad de feedback.

En mi caso las vidas son mi mejor aliado

¿Cómo sería tu estrategia perfecta?

Paso 1	Paso 2
Paso 3	Paso 4
Paso 5	Paso 6

¡Inténtalo los resultados te pueden sorprender!

Ejemplo

TATIANA

¡Se me olvidaba! Es así como quedaría cada personaje en el cuaderno o pared después de muchas misiones

Referentes

- Arias, P., Olmedo, O., Rodríguez, V., y Velez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, (31), 368-409. La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales - Dialnet (dialnet.es)
- Dias, J. D., Mekaro, M. S., Cheng Lu, J. K., Otsuka, J. L., Forneca, L. M. M., & Zem-Mascarenhas, S.H. (2016). Desarrollo de serious game como estrategia para la promoción de la salud y el enfrentamiento de la obesidad infantil. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 24. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.1015.1759>
- Deterring, S., Khaled, R., Nacke, L., y Dixon, D. (2011). Gamification, toward a definition. In CHI Gamification Workshop Proceedings. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterring-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación: Física, Deporte y Recreación*, 36. https://scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_texto&pid=2206961
- García F., Muñoz, F., Martínez, A. y Carr, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logos, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso en-ap (logosf2.com)
- González, L. y Herrera, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(3), 176-182. Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador (sld.eu)
- González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Educat: Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (71), 67-83. <https://www.educapex.com/revista/index.php/educat/article/view/1453/7>

Anexo 2: Certificado de la participación en el evento de corporeidad y educación física de la UNIMINUTO

La suscrita secretaria de Sede de la Rectoría UNIMINUTO Bogotá de la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO, Nit 800116217-2, Institución de Educación Superior, privada, sin ánimo de lucro con personería jurídica otorgada por el Ministerio de Educación Nacional, mediante Resolución No. 10345 del 1º de agosto de 1990,

HACE CONSTAR

Que la señora Tatiana Castillo Rivera, identificada con la cédula de ciudadanía número 1000989789 de Bogotá, participó como ponente "Ad Honorem" en el V Congreso de Educación Física INVESTIGACION E INNOVACION 2023 y encuentro de Jóvenes Investigadores en las Reflexiones sobre la Corporeidad y la Educación Física: una mirada hacia la transformación social, con el tema "Desafíos de la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de quinto de primaria en un colegio de la ciudad de Bogotá.", realizado desde el primero (1) al dos (2) de septiembre de 2023, con una duración de 5 horas.

Se expide a petición del interesado, a los veinte y cuatro (24) días del mes de noviembre de dos mil veintitrés (2023).

Camilo Aurelio Velazquez Rodríguez
Decano de la Facultad de Educación

Sandra Liliana Bernal Pérez
Secretaria de Sede
Rectoría UNIMINUTO Bogotá

Anexo 3: Carta de aceptación para el evento de corporeidad y educación física UNIMINUTO

Estimados miembros de los Semilleros de Investigación,

Espero que se encuentren bien.

Desde el programa de la Licenciatura de Educación Física, queremos expresar nuestro agradecimiento por sus postulaciones al III Encuentro de Jóvenes Investigadores: Reflexiones sobre La Corporeidad y la Educación Física: una mirada hacia la transformación social.

*Nos complace informarles que su ponencia cumple con los requerimientos y ha sido **ACEPTADA con el código CII-USTA27**. Deberán presentarla en formato de poster. Adjuntamos la pieza de encabezado, que debe incluir el logo de la universidad, el código asignado, así como el eje de registro.*

Anexo 4: Postulación al evento de corporeidad y la educación física UNIMINUTO

1. Título del trabajo: Desafíos de la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de quinto de primaria en un colegio de la ciudad de Bogotá.
2. Perfil del ponente Ponente: Tatiana Castillo Rivera CC: 1000989789 Correo: tatianacastillo@usantotomas.edu.co Programa académico: Cultura Física, Deporte y Recreación Institución: Universidad Santo Tomas Nombre del semillero: MASOR Manifestaciones sociales del ocio y la recreación
3. Eje Temático al cual se inscribe el trabajo Recreación
4. Resumen de máximo 500 palabras, con elemento introductorios, justificación del estudio, Objetivo(s) de investigación, Metodología empleada y Resultados o alcances preliminares (normas APA 7ma edición) Dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje a nivel escolar, existen diferentes métodos con los cuales cumplir el objetivo del curso y así promover, mejorar e implementar habilidades en los estudiantes. Dicho proceso es el encargado de que el estudiante comprenda la realidad actual y a partir de allí proponga soluciones que contribuyan al crecimiento social e individual. Si este proceso se hace desde lo que quieren y sus gustos, La preparación y estudio es menos forzada e ideal para cualquier persona que en verdad lo

Anexo 5: Poster para el evento corporeidad y educación física UNIMINUTO



Anexo 6: Collage fotográfico evento U. UNIMINUTO



Anexo 7: Postulación al evento TEINCO

	GESTIÓN ACADÉMICA	Código: GDC-IF001
		Fecha: 18/07/2020
	FORMATO POSTULACIÓN DE PONENCIA O POSTER DE CONGRESO	Versión: 002
		Página 1 de 4

Los poster y ponencias recibidas para ser evaluadas por el comité deben cumplir con los siguientes parámetros.

INFORMACIÓN GENERAL	
Programa Académico (si aplica)	Cultura Física, Deporte y Recreación
Nombre del Semillero (si aplica)	MASOR (manifestaciones sociales del ocio y recreación)
Nombre del Grupo de Investigación (si aplica)	Cuerpo, Sujeto y Educación
Línea de Investigación (si aplica)	Innovaciones en estudios del cuerpo, recreación y sociedad
Nombre del Tutor del Semillero (si aplica)	Lady Johanna Ruiz Gonzales
Correo electrónico del tutor (si aplica)	ladynruizg@usta.edu.co
Título del Proyecto	Desafíos de la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje...
Autores del Proyecto	Tatiana Castillo Rivera
Documento de Identidad	1000689789
Correo electrónico	Tatianacastillo@usantotomas.edu.co
Teléfonos de Contacto	3012265187
Nivel de formación de los ponentes	Profesional en proceso
Semestre	Noveno
Área de la investigación (seleccionar una- Marque con una x) ☐ Ciencias Naturales ☐ Ingenierías y Tecnologías ☒ Ciencias Médicas y de la Salud ☐ Ciencias Agrícolas	

Anexo 8: Aceptación al evento TEINCO

ESTIMADOS INVESTIGADORES

TATIANA CASTILLO RIVERA

**EL VIII ENCUENTRO INTERINSTITUCIONAL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN
TEINCO 2023, LA GEOGRAFÍA HUMANA, CIENCIA TECNOLOGÍA E INDUSTRIA
CORPORACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL COLOMBIANA TEINCO**

Le informa que su ponencia titulada
DESAFÍOS DE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA ACTUAL

**Ha sido aprobada por el comité científico para presentar su ponencia en el
del evento que se realizará el 10 de noviembre del corriente.**

Anexo 9: Evento TEINCO Programación semilleros universitarios

SALA MG. ELIA GONZÁLEZ - NOCTURNO		Link de la Sesión
6:00 A 6:15 P. M. - VIRTUAL, TRANSMISIÓN EN VIVO	COMPENETRACIÓN DE LA VIVENCIA DE ARREBATO EN DOS ADULTOS VÍCTIMAS DEL CONFLICTO ARMADO EN EL MUNICIPIO DE TURBANA DESDE UNA PERSPECTIVA EXISTENCIAL. Fundación Universitaria Tecnológica Comfenalco, Cartagena	https://www.youtube.com/watch?v=7Buckh732U
6:20 A 6:35 P. M. - VIRTUAL, TRANSMISIÓN EN VIVO	ACOMPANAMIENTO A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DEL PRODUCTOR CAMPESINO DEL SECTOR DE SUBA BOGOTÁ, ESTUDIO DE CASO AROMAMANTAL PRODUCTOS DE AROMÁTICAS NATURALES. Uriminero	
6:40 A 6:55 P. M. - VIRTUAL, TRANSMISIÓN EN VIVO	SETO DE MEDICIÓN DEL ENGANCHE, INTERÉS SITUACIONAL Y SATISFACCIÓN EN ACTIVIDADES STEM DE CORTA DURACIÓN, EXPERIENCIAS A NIVEL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN Universidad de Los Andes	
7:00 A 7:15 P. M. - VIRTUAL, TRANSMISIÓN EN VIVO	DESAFÍOS DE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA ACTUAL. Universidad Santa Tomás	
PONENTES: Tatiana Castillo Blasco		



Corporación Tecnológica Industrial Colombiana



VIII ENCUESTO INTERINSTITUCIONAL DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN TEINCO



DISTINCIÓN:
Stephen William Hawking y los Proyectos Maestros y Sembradores de Investigación

VIII ENCUESTO INTERINSTITUCIONAL DE

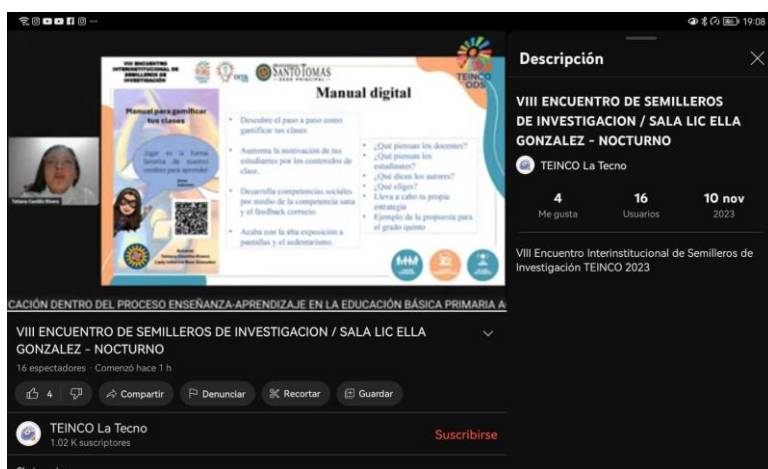
SEMILLEROS

DE INVESTIGACIÓN TEINCO 2023

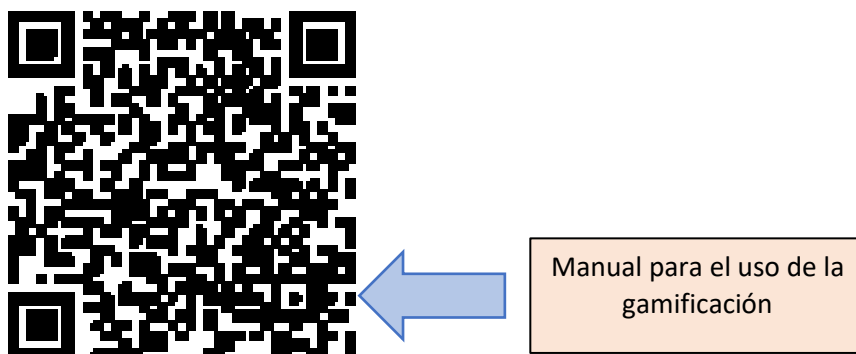
10

DE NOVIEMBRE

Anexo 10: Presentación *Evento TEINCO*



Anexo 11: QR Manual para el uso de la gamificación entregado al colegio Santiago Mayor



Referencias

Álvarez, C. (2011). El interés de la etnografía escolar en la investigación educativa. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 37(2), 267-279.

<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v37n2/art16.pdf>

Araya Ramírez, Natalia. (2014). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática de escolares de quinto grado en Costa Rica. *Actualidades Investigativas en Educación*, 14(2), 66-95. Retrieved August 30, 2023, from http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032014000200003&lng=en&tlng=es.

Arias, P., Olmedo, O., Rodríguez, V., y Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, (31), 388-409. [La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales - Dialnet \(unirioja.es\)](http://www.unirioja.es/~dialnet/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20t%C3%A9cnica%20de%20adquisici%C3%B3n%20de%20competencias%20sociales.pdf)

Arse, D., Casaran, Y., Vergara, S., Solís, A., & de Cali, S. (2017). Fases sensibles: deporte y edad. *Escuela Nacional de Deporte*, 5.

Boude R., y Sarmiento, J. (2017). El reto de formar a profesores universitarios para integrar el aprendizaje móvil. *Educación Médica Superior*, 31(1), 61-77. <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v31n1/ems07117.pdf>

Borghi, B. (2010). *Educación en el 0-3: La práctica reflexiva en los nidi d'infanzia* (Vol. 27). Graó. [Educación en el 0-3: La práctica reflexiva en los nidi d'infanzia - Battista Quinto Borghi - Google Libros](#)

Brage, B., Socías, O. y Torelló, O. (2003). Análisis cualitativo de entrevistas. *Nómadas*, (18), 140-149. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105117890013.pdf>

Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.

Calle-Suárez, C. A., & del Rocío Quichimbo-Rosas, A. (2021). Presencia de metodologías tradicionales en la educación del Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1205-1215.

Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

Dias, J. D., Mekaro, M. S., Cheng Lu, J. K., Otsuka, J. L., Fonseca, L. M. M., & Zem-Mascarenhas, S. H. (2016). Desarrollo de serious game como estrategia para la promoción de la salud y el enfrentamiento de la obesidad infantil. *Revista Latinoamericana de Enfermagem*, 24. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.1015.2759>

Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124. Gamificación en Educación Física: [un análisis sistemático de fuentes documentales - Dialnet \(unirioja.es\)](#)

Deterting, S. Khaled, R., Nacke, L. y Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. In *CHI Gamification Workshop Proceedings*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. : [Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física](#)

Espinosa, R., y Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *Barcelona-España: Institut de la Comunicació (InCom-UAB)*.
http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/82563/mod_resource/content/1/eBook_inc_omuab_15.pdf

Falcó, M. y Huertas, L. (2018). Superpoderes contra el Dr. Discriminador. La mejora de la evaluación continua mediante la ludificación en el Máster en profesorado. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (4). <https://revistas.um.es/riite/article/view/327961/231821>

Flores Aguilar, G. (2019). ¿Jugamos al súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de educación física. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, 36.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260951>

García F., Muñoz, F., Martínez, A. y Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. [La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso en-ap \(logiaefd.com\)](#)

García, F. Y. H., Rangel, E. G. H., & Mera, N. A. G. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, 22(1), 62-75.

Gros, B. (2004). Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela. Bilbao: Desclée de Brouwer.

González, L. y Herrero, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176-182. [Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador \(sld.cu\)](#)

González, L. J. R., López, D. A. P., Ramírez, C. J. C., & Zamora, F. J. F. (2021). Laboratorio de Lúdica y Juego. Gamificando la participación y los beneficios de la recreación en niños y niñas. In *Construyendo juntos una escuela para la vida* (pp. 486-492). Dykinson.

González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (71), 67-83. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453/745>

Guerri, M. (2016). La Terapia de las Necesidades Humanas. *Psicoactiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente*. <https://www.psicoactiva.com/blog/terapia-de-las-necesidades-humanas/>

Hernández R. y Díaz, E. (2017). Consideraciones teóricas y metodológicas para investigar sobre deserción escolar. *Revista Perspectivas*, 2(2), 108-119. [Vista de Consideraciones teóricas y metodológicas para investigar sobre deserción escolar \(ufps.edu.co\)](#)

Ibáñez, M. (2005). La Educación Permanente y las Nuevas Tecnologías ante las necesidades educativas actuales. *Rev. Quaderns Digital*, (38). [Microsoft Word - MACARENA ESTEBAN.doc \(quadernsdigitals.net\)](#)

Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7>

Lopes, C. y Ferrés, J. (2019). Superhéroes y villanos en las clases de Educación Física. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 20(2), 1-20. <https://revistacaf.ucm.cl/article/view/328/357>

Maluy, M., Miranda, S. y Zepeda. (2021). Cómo gamificar tu clase. Instituto para el futuro de la educación. [¿Cómo gamificar tu clase? - Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación \(tec.mx\)](#)

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education Review.

Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., & Miguelena, R. (2019). Gamificación: La enseñanza divertida. *El Tecnológico*, 28(1), 9-11. Recuperado a partir de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/2114>

Méndez, M. y Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Revista espacios*, 42(1), 66-80. <https://www.revistaespacios.com/a21v42n01/a21v42n01p06.pdf>

Melgarejo, L. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, (8), 47-53. <https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/alte/article/view/588>

Ortega, M. (1991). Cobertura de la educación básica primaria en Colombia. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21195/D-17143.13_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz A., Jordán, J. y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Faculdade de Educação da Universidades de São Paulo. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>

Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt. *Revista de estudios sociales*, (18), 89-96. <https://journals.openedition.org/revestudsoc/24808>

Obrador, M. y Rius, J. (2019). Gamificación en Educación Física. Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (427), Pág: 135–136. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi427.851>

Palomino, M. D. C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. : Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: [una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante | Revista de Investigación Educativa \(um.es\)](#)

Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación. Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo (educacion.gob.es)*

Porcar Marín, O. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase.

Rapley, T. (2014). Los análisis de conversación, de discurso y de documentos en investigación cualitativa. *Ediciones Morata* (Vol.7)
<https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/dpp-libro-los-analisis.pdf>

Rodríguez, C. A. C. (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. Gamificación en educación superior: [experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula | Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa](#)

Valencia, A. y Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Hamut' ay*, 6(3), 37-49. [El uso de las tic como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español - Dialnet \(unirioja.es\)](#)

González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (71), 67- 84.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453/745>

Zamora, P., López, G., García, P., y Cruz, S. (2017). Caracterización de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación

Física. *PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 12(1), 4-11.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6173961>

Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25)