

ENCUESTAS DE SATISFACCION DEL JUEGO GAMIFICADO “GUARDIANES DEL PLANETA” REALIZADAS A LOS DOCENTES.

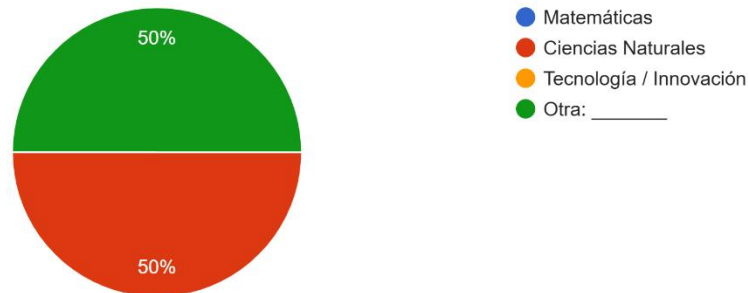
INTRODUCCION.

El presente estudio evaluó el impacto de la gamificación en la I.E. Lorencita Villegas de Santos, analizando la percepción docente y la respuesta estudiantil a una estrategia focalizada en STEM y la conciencia ambiental ("Guardianes del Planeta"). Ante la necesidad de metodologías activas, el proyecto buscó validar la gamificación como una herramienta integral para elevar la motivación, desarrollar competencias críticas y formar valores en los estudiantes. Los resultados obtenidos, provenientes de dos grupos focales, servirán como fundamento para la toma de decisiones institucionales sobre la escalabilidad, la capacitación docente y la integración curricular de estas metodologías innovadoras.

METODOLOGIA.

El estudio empleó un enfoque mixto (cuantitativo-descriptivo y cualitativo). Se administraron dos cuestionarios: uno a 6 docentes (con un subgrupo de 2 para la evaluación detallada de la estrategia) y otro a 19 estudiantes. Las encuestas incluyeron preguntas cerradas (escalas Likert y opción múltiple) para medir el consenso sobre la motivación, la efectividad STEM y la viabilidad, y preguntas abiertas para recopilar sugerencias de mejora, fortalezas, dificultades y el aprendizaje percibido por los estudiantes. El análisis se basó en la estadística descriptiva para las tendencias y el análisis de contenido para la interpretación de las respuestas abiertas, identificando ejes temáticos clave y áreas de acción.

Área en la que participó:
2 respuestas

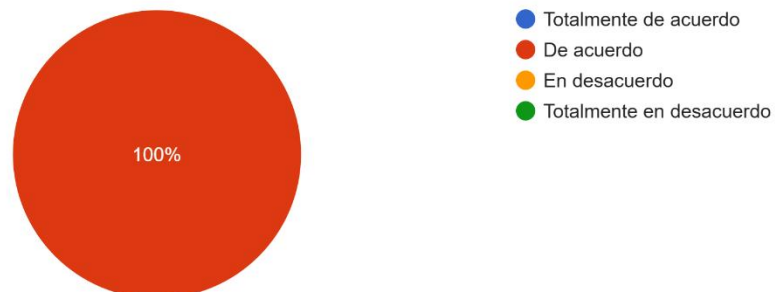


La gráfica muestra la distribución de participación en la encuesta o proyecto, basada en una muestra extremadamente reducida de solo 2 respuestas.

El resultado indica que la participación se distribuyó equitativamente entre las áreas mencionadas:

- Ciencias Naturales (50%): Un docente de esta área participó.
- Otra (50%): Un docente de un área diferente (no especificada) participó.

¿Considera que la gamificación favoreció la motivación de los estudiantes?
2 respuestas



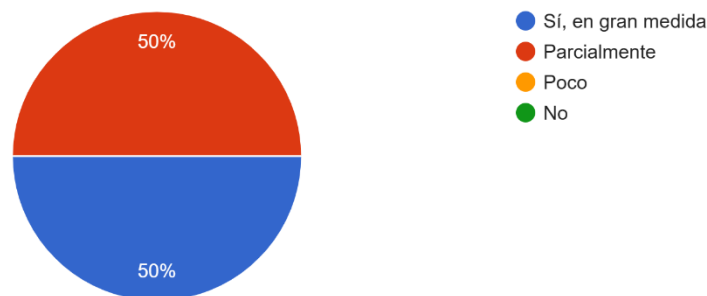
El gráfico aborda la pregunta clave: "¿Considera que la gamificación favoreció la motivación de los estudiantes?", basándose en una muestra muy limitada de 2 respuestas docentes.

El resultado es categórico dentro de esta muestra:

- De acuerdo (100%): La totalidad de los 2 docentes encuestados (el 100%) seleccionó la opción "De acuerdo".
- Ausencia de Desacuerdo: Ningún participante optó por las opciones de desacuerdo ("Totalmente en desacuerdo" o "En desacuerdo") ni por la máxima conformidad ("Totalmente de acuerdo").

¿La estrategia "Guardianes del Planeta" facilitó la comprensión de los conceptos STEM en los estudiantes?

2 respuestas



El análisis de esta gráfica, aunque basado en solo dos respuestas, complementa la visión positiva obtenida en las preguntas anteriores. Si bien ambos docentes están de acuerdo en que la estrategia contribuyó a la comprensión de los conceptos STEM, la distribución equitativa de 50% "Sí, en gran medida" y 50% "Parcialmente" sugiere que la efectividad pedagógica no es percibida de manera uniforme. Mientras un profesor valida la estrategia como altamente exitosa para la comprensión conceptual, el otro sugiere que la gamificación podría requerir ajustes metodológicos o un mayor enfoque en la transferencia de conocimiento para alcanzar su máximo potencial. Esta división,

aunque no es una debilidad del juego en sí mismo (pues la percepción de utilidad sigue siendo del 100%), puede reflejar diferencias en el nivel de implementación, la guía docente o el tipo de concepto STEM abordado, señalando una posible necesidad de estandarizar las mejores prácticas para maximizar la comprensión.

¿Considera que el juego promueve valores ambientales y sociales en los estudiantes?

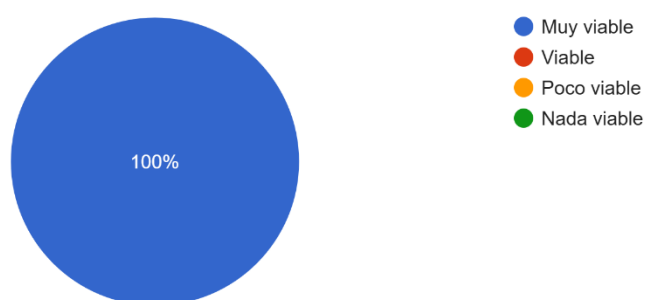
2 respuestas



El análisis de esta gráfica consolida la visión altamente positiva de los docentes sobre el juego gamificado, particularmente en su capacidad para la formación integral del estudiante. El consenso total (100%) de la muestra indica que los profesores perciben que el juego "Guardianes del Planeta" cumple cabalmente con un objetivo trascendente que va más allá de la simple instrucción académica: el desarrollo de valores ambientales y sociales. Este resultado se alinea perfectamente con la respuesta de los estudiantes (donde el 100% percibió un aumento de la conciencia ambiental) y valida el juego como una herramienta ética-pedagógica eficaz para inculcar la responsabilidad social y el compromiso con la sostenibilidad, elementos cruciales en la misión formativa de la institución.

¿Qué tan viable considera la implementación de este tipo de estrategias en contextos rurales con recursos limitados?

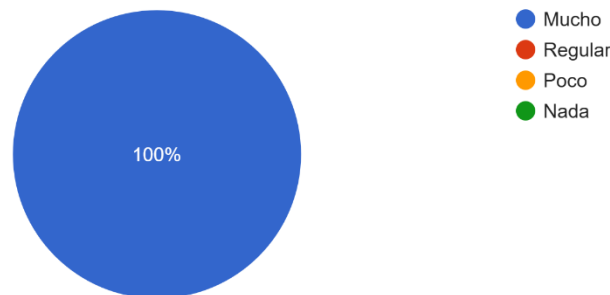
2 respuestas



El resultado de esta pregunta proporciona una poderosa validación de la escalabilidad y la sostenibilidad de la estrategia de gamificación. El consenso total (100%) entre los docentes consultados indica una fuerte creencia en la adaptabilidad y el bajo costo de barrera de la gamificación, incluso en los desafiantes contextos rurales con recursos limitados. Este hallazgo es fundamental para la dirección institucional, ya que sugiere que la implementación de estrategias gamificadas no está inherentemente ligada a la disponibilidad de tecnología de punta o grandes presupuestos. Por el contrario, la percepción es que la metodología puede ser efectivamente replicada y sostenida utilizando recursos locales o estrategias de bajo *tech* (baja tecnología), confirmando su potencial para democratizar la innovación pedagógica en todos los entornos de la institución.

¿Qué tanto fomentó el trabajo colaborativo y la participación activa en el aula?

2 respuestas



El análisis de las encuestas docentes, aunque limitado a una muestra de solo dos participantes, revela un consenso prácticamente absoluto y fuertemente positivo sobre la efectividad de la estrategia gamificada. Existe una unanimidad (100%) en la percepción de que el juego promovió eficazmente el trabajo colaborativo y la participación activa, favoreció la motivación de los estudiantes, y tuvo un impacto integral al fomentar valores ambientales y sociales. Además, ambos docentes coinciden en que la implementación de estas estrategias es "Muy viable" (100%) incluso en contextos rurales con recursos limitados, lo cual es fundamental para su escalabilidad. El único punto donde la percepción no fue máxima fue en la comprensión de conceptos STEM, donde la opinión se dividió equitativamente entre "Sí, en gran medida" (50%) y "Parcialmente" (50%), sugiriendo que, si bien la gamificación es una herramienta motivacional y socialmente eficaz, requiere una mayor intencionalidad metodológica o capacitación para asegurar una transferencia de conocimiento conceptual igualmente uniforme y profunda a todos los estudiantes.

¿Qué aspectos destacaría como fortalezas del proyecto? 2 respuestas

-Lo dinámico, accesibilidad y fácil de entender

-Ayuda a tomar conciencia del tema

¿Qué dificultades encontró durante la aplicación de la estrategia? 2 respuestas

-Ninguna

-La poca difusión del proyecto

El análisis cualitativo de las respuestas abiertas de los docentes, si bien restringido a dos participantes, refuerza la excelente aceptación y el diseño funcional de la estrategia. La principal fortaleza destacada es la funcionalidad y usabilidad del juego, descrita como "dinámico, accesible y fácil de entender", lo que explica su alta viabilidad percibida incluso en contextos de recursos limitados. Además, se valida su impacto formativo al señalar que "Ayuda a tomar conciencia del tema," lo cual concuerda con la percepción unánime sobre la promoción de valores ambientales. En cuanto a las dificultades, la experiencia de los participantes fue marcadamente positiva, pues un docente no encontró ninguna dificultad, mientras que el otro señaló una barrera externa: "La poca difusión del proyecto". Esta ausencia de problemas metodológicos o técnicos internos, sumada a la barrera de la difusión, sugiere que el juego es metodológicamente robusto y listo para escalar, y que el principal obstáculo para maximizar su impacto es un reto administrativo o comunicacional, no de diseño o aplicación didáctica.

CONCLUSION.

El análisis integral de las encuestas docentes y estudiantiles valida la gamificación como una estrategia pedagógica altamente eficaz en la institución. Existe un consenso total y abrumador en ambos grupos sobre su capacidad para incrementar la motivación (100% de acuerdo/muy motivados), fomentar valores ambientales y sociales (100% de conciencia/promoción) y potenciar el trabajo colaborativo (100%). La metodología es percibida como accesible, dinámica y muy viable incluso en contextos rurales. La principal oportunidad de mejora reside en la estandarización metodológica para elevar la comprensión conceptual STEM del 50% "parcialmente" a su máximo potencial, y en superar el desafío de la poca difusión para escalar la estrategia robusta y bien diseñada.