

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

INTRODUCCION

El presente documento expone los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos. La encuesta busca diagnosticar el uso de estrategias gamificadas en las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales, laboratorio de innovación y tecnología, con el fin de recoger percepciones, necesidades y experiencias de los estudiantes.

METODOLOGIA.

Instrumento: Entrevista estructurada (10 ítems) con escala tipo Likert (1=Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Ni de acuerdo ni desacuerdo, 4= De acuerdo, 5=Totalmente de acuerdo).

Población/muestra: Estudiantes de grado décimo (cantidad total: 26).

Procedimiento: Aplicación en línea.

Objetivo del instrumento:

Diagnosticar el uso de estrategias gamificadas en las prácticas pedagógicas de las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales, laboratorio de innovación y tecnología, a partir de las percepciones, necesidades y experiencias de los estudiantes de grado décimo.



Pregunta 1: Se utilizan actividades gamificadas:

En esta gráfica se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran de acuerdo o totalmente de acuerdo con que en el aula se implementan actividades gamificadas. Esto refleja una percepción positiva hacia la metodología utilizada, indicando que los estudiantes reconocen el uso de estrategias lúdicas y participativas como parte del proceso de enseñanza.

El bajo porcentaje de respuestas en desacuerdo sugiere que la gamificación ha sido visiblemente incorporada en las dinámicas de clase y ha generado un impacto perceptible en la experiencia educativa.

Pregunta 2: Ayudan a comprender mejor:

Los resultados de esta gráfica muestran que una amplia mayoría de estudiantes considera que las actividades gamificadas favorecen su comprensión de los contenidos académicos. Las respuestas “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” predominan significativamente frente a las demás opciones.

Esto evidencia que la gamificación no solo motiva, sino que también contribuye a mejorar los procesos cognitivos, al facilitar la asimilación de conceptos mediante experiencias activas, retadoras y significativas. El reducido número de estudiantes que se mostraron neutrales o en desacuerdo podría deberse a diferencias individuales en los estilos de aprendizaje o al grado de familiarización con la estrategia.



Pregunta 3: Motivan a participar más:

Los resultados de esta gráfica muestran que una gran mayoría de los estudiantes (entre las categorías “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”) perciben que las actividades gamificadas incrementan su motivación para participar en clase.

Este hallazgo evidencia que la gamificación cumple una función motivacional clave, promoviendo la interacción, la iniciativa y la implicación activa de los estudiantes. El bajo porcentaje de respuestas neutrales o en desacuerdo indica que la mayoría de los jóvenes se sienten estimulados por las dinámicas lúdicas y competitivas, las cuales rompen la rutina tradicional del aula.

Pregunta 4: Facilitan el trabajo en equipo

En esta gráfica, se observa una tendencia muy similar: la mayoría de los encuestados está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que las estrategias gamificadas fortalecen el trabajo colaborativo.

Estos resultados reflejan que la gamificación, además de favorecer la comprensión y la motivación, potencia las habilidades sociales y comunicativas de los estudiantes. El hecho de que casi no existan respuestas negativas demuestra que las actividades propuestas fomentan la cooperación, la empatía y la resolución conjunta de retos, aspectos esenciales para un aprendizaje significativo y alineado con el enfoque STEM.



Pregunta 5: Se aprende más que con métodos tradicionales

Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes reconoce que aprende más mediante actividades gamificadas que con los métodos tradicionales. Las categorías “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” concentran la mayor cantidad de respuestas, mientras que las opciones negativas son mínimas.

Este resultado sugiere que los estudiantes valoran la gamificación como una metodología más eficaz y significativa, pues les permite aprender a través de la práctica, la experimentación y la resolución de retos. En consecuencia, puede afirmarse que esta estrategia favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias cognitivas y actitudinales.

Pregunta 6: Es fácil entender conceptos con juegos

En esta gráfica también se evidencia una tendencia altamente positiva, ya que la gran mayoría de los encuestados manifiesta estar “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo” en que los juegos facilitan la comprensión de los conceptos.

Esto indica que la gamificación no solo incrementa la motivación, sino que mejora los procesos de asimilación del conocimiento, al presentar los contenidos de forma dinámica e interactiva. Los pocos estudiantes que se mostraron neutrales o en desacuerdo podrían representar casos donde la adaptación a este tipo de metodologías aún requiere acompañamiento o reforzamiento.



Pregunta 7: Me gustaría que se usaran más:

Los resultados de esta gráfica muestran una clara tendencia positiva: la mayoría de los estudiantes está “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo” con la afirmación, lo que evidencia una alta aceptación de la gamificación como metodología de aprendizaje. El deseo de que estas estrategias se implementen con mayor frecuencia demuestra que los estudiantes disfrutan y valoran las actividades gamificadas, percibiéndolas como útiles, atractivas y motivadoras. Las pocas respuestas en desacuerdo son mínimas, lo que confirma un nivel de satisfacción general alto.

Pregunta 8: Ayudan a desarrollar habilidades:

La gráfica evidencia que la mayoría de los estudiantes considera que las actividades gamificadas contribuyen al desarrollo de habilidades. Las respuestas positivas (de acuerdo y totalmente de acuerdo) superan ampliamente a las neutrales o negativas. Esto indica que los estudiantes perciben que, además de aprender contenidos, fortalecen competencias transversales como la colaboración, la creatividad, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En el contexto de la educación STEM, este resultado es especialmente relevante, ya que demuestra que la gamificación favorece el desarrollo integral de habilidades científicas, tecnológicas y sociales.



Pregunta 9: Mejoran mi interés por aprender:

Los resultados de esta gráfica muestran que una gran mayoría de los estudiantes se encuentran “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo” en que las actividades gamificadas incrementan su interés por aprender.

Esto evidencia que la gamificación genera un impacto positivo en la motivación intrínseca, haciendo que los estudiantes se involucren de forma más activa en su proceso de aprendizaje. El componente lúdico y la dinámica de retos estimulan la curiosidad, la persistencia y el deseo de superación, factores fundamentales para consolidar aprendizajes significativos.

Pregunta 10: Debería aumentar su implementación:

En esta gráfica se refleja una aceptación unánime hacia la continuidad y expansión de la gamificación. La mayoría de los estudiantes eligió las opciones “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”, mientras que las respuestas negativas son prácticamente inexistentes.

Esto confirma que la comunidad estudiantil percibe la gamificación como una metodología eficaz, atractiva y pertinente, que debería tener mayor presencia en las diferentes áreas del currículo. La respuesta refleja un claro respaldo estudiantil para que la institución fortalezca este enfoque pedagógico.

Conclusión.

La encuesta realizada a los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos permitió obtener información valiosa sobre sus percepciones, intereses y necesidades frente al proceso de aprendizaje con enfoque STEM y la implementación de estrategias gamificadas. Los resultados evidencian tanto fortalezas como aspectos a mejorar, reflejando la importancia de escuchar activamente la voz de los estudiantes para orientar prácticas pedagógicas innovadoras y contextualizadas. Esta información será clave para

ajustar las metodologías, fomentar mayor motivación y participación, y garantizar que las propuestas educativas respondan a las realidades, expectativas y proyecciones de los jóvenes.

ANEXO.

INSTRUMENTO 1

ENTREVISTA ESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES

1. En mis clases de matemáticas, ciencias naturales, laboratorio de innovación y tecnología, se utilizan actividades gamificadas (juegos, simuladores, dinámicas).
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo

2. Las estrategias gamificadas me ayudan a comprender mejor los temas y fenómenos de estas asignaturas.
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo

3. Las actividades gamificadas me motivan a participar más activamente en clase.
 - a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo

- e. Totalmente de acuerdo
4. Las estrategias gamificadas facilitan el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
5. Siento que aprendo más cuando se usan juegos y herramientas digitales que con métodos tradicionales.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
6. Me resulta fácil entender los conceptos gracias a los juegos y simuladores que se usan en clase.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
7. Me gustaría que los docentes usaran más actividades gamificadas en matemáticas, ciencias naturales, laboratorio y tecnología.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo

- e. Totalmente de acuerdo
8. Las actividades gamificadas me ayudan a desarrollar habilidades para resolver problemas en las asignaturas STEM.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
9. En general, las estrategias gamificadas mejoran mi interés por aprender en estas áreas.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo
10. Considero que la implementación de juegos y plataformas digitales en estas materias debería aumentar.
- a. Totalmente en desacuerdo
 - b. En desacuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni desacuerdo
 - d. De acuerdo
 - e. Totalmente de acuerdo