

Matriz de Codificación Cualitativa Electiva Virtual Gamificada en Moodle para Estudiantes de Jornada Nocturna – Universidad Militar Nueva Granada

Categoría Principal	Subcategoría	Código	Descripción de la Categoría	Fuente de Información	Evidencia Esperada
Participación en Bienestar Universitario	Baja participación	PBU-BP	Evidencias relacionadas con la baja asistencia o inscripción en electivas de bienestar universitario.	Entrevistas, registros institucionales, observación	Expresiones sobre poca asistencia, desinterés o imposibilidad de participación.
Participación en Bienestar Universitario	Interés deportivo	PBU-ID	Preferencias de los estudiantes hacia actividades deportivas, especialmente fútbol.	Encuestas, entrevistas	Comentarios sobre gusto por el fútbol y actividades recreativas.
Limitaciones de Acceso	Restricción horaria	LA-RH	Dificultades derivadas de incompatibilidad entre horarios académicos, laborales y familiares.	Entrevistas y observación	Manifestaciones sobre falta de tiempo y horarios no flexibles.
Limitaciones de Acceso	Responsabilidades laborales	LA-RL	Situaciones relacionadas con empleo y carga laboral que afectan la participación.	Entrevistas	Relatos sobre trabajo y dificultades para asistir presencialmente.
Limitaciones de Acceso	Responsabilidades familiares	LA-RF	Factores familiares que limitan el acceso a actividades extracurriculares.	Entrevistas	Comentarios sobre hijos, hogar y obligaciones familiares.
Educación Virtual	Flexibilidad educativa	EV-FE	Valoración positiva de la modalidad virtual por disponibilidad asincrónica y autonomía.	Entrevistas, prueba piloto	Opiniones relacionadas con facilidad de acceso y manejo del tiempo.
Educación Virtual	Accesibilidad tecnológica	EV-AT	Uso y disponibilidad de dispositivos	Encuestas y observación	Evidencias sobre conexión,

Categoría Principal	Subcategoría	Código	Descripción de la Categoría	Fuente de Información	Evidencia Esperada
			e internet para acceder al aula virtual.		acceso móvil y uso de Moodle.
Gamificación Educativa	Motivación por recompensas	GE-MR	Impacto de insignias, puntos y niveles sobre la motivación estudiantil.	Prueba piloto, entrevistas	Comentarios positivos frente a insignias y recompensas.
Gamificación Educativa	Participación activa	GE-PA	Incremento del compromiso y participación gracias a dinámicas gamificadas.	Observación y registros de Moodle	Participación en retos, foros y actividades.
Gamificación Educativa	Narrativa inmersiva	GE-NI	Percepción de la experiencia gamificada como dinámica y atractiva.	Entrevistas y observación	Comentarios sobre interacción y experiencia lúdica.
Plataforma Moodle	Usabilidad	PM-US	Facilidad de navegación y utilización de la plataforma Moodle.	Encuestas y prueba piloto	Opiniones sobre organización y manejo del aula virtual.
Plataforma Moodle	Recursos interactivos	PM-RI	Valoración de videos, cuestionarios, foros y actividades H5P.	Observación y encuestas	Uso frecuente de recursos interactivos.
Bienestar Universitario	Inclusión educativa	BU-IE	Percepción de equidad y acceso a oportunidades de bienestar mediante virtualidad.	Entrevistas y prueba piloto	Opiniones relacionadas con inclusión y acceso flexible.
Bienestar Universitario	Formación integral	BU-FI	Relación entre bienestar, aprendizaje y desarrollo personal del estudiante.	Entrevistas	Reflexiones sobre bienestar físico, emocional y social.
Innovación Educativa	Transformación digital	IE-TD	Uso de tecnologías educativas como estrategia de innovación institucional.	Análisis documental y entrevistas	Referencias a modernización y virtualización educativa.

Categoría Principal	Subcategoría	Código	Descripción de la Categoría	Fuente de Información	Evidencia Esperada
Innovación Educativa	Replicabilidad del modelo	IE-RM	Posibilidad de aplicar el modelo gamificado en otras electivas universitarias.	Resultados y conclusiones	Comentarios sobre ampliación y continuidad del proyecto.

Relación de Categorías con los Objetivos Específicos

Objetivo Específico	Categorías Relacionadas
Identificar necesidades, intereses y limitaciones de los estudiantes nocturnos.	Participación en Bienestar Universitario, Limitaciones de Acceso, Bienestar Universitario
Diseñar una propuesta pedagógica innovadora fundamentada en gamificación.	Gamificación Educativa, Educación Virtual, Innovación Educativa
Estructurar contenidos digitales y recursos interactivos en Moodle.	Plataforma Moodle, Educación Virtual, Gamificación Educativa
Evaluar funcionalidad y aceptación de la electiva virtual gamificada.	Plataforma Moodle, Gamificación Educativa, Bienestar Universitario, Innovación Educativa

Interpretación Metodológica

La matriz de codificación cualitativa permitió organizar y analizar la información recolectada mediante entrevistas, observación directa, registros institucionales y resultados de la prueba piloto. Las categorías y subcategorías fueron definidas a partir de los objetivos específicos, el estado del arte y el marco teórico del proyecto, permitiendo interpretar las experiencias, necesidades y percepciones de los estudiantes de modalidad nocturna frente a la participación en electivas de Bienestar Universitario.

La codificación facilitó identificar patrones relacionados con las barreras de acceso, el impacto de la flexibilidad virtual, la motivación generada por la gamificación y la aceptación de Moodle como entorno de aprendizaje. Asimismo, permitió consolidar hallazgos orientados a la construcción de una propuesta educativa innovadora, inclusiva y replicable dentro de la educación superior.