

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIV EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. COMPARATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA Y SUPERIOR

Silvia Andrea Contreras Peñaranda¹

scontreraspenaranda@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8551-3662>

**Doctorando en Educación
UPEL – IPRGR**

Marisol Urrea Silva²

marisol.urrea@unipamplona.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8326-982X>

**Doctorando en Educación
UPEL – IPRGR**

Recibido: 15/11/2024

Aprobado: 05/02/2025

RESUMEN

Con la finalidad de transformar las prácticas pedagógicas que se implementan en el sistema escolar en Colombia, por medio de las tecnologías educativas y de la gamificación se pueden obtener mejores resultados académicos en la formación de los alumnos, es por esto que, el estudio plantea a la gamificación como una herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de un comparativo entre la educación básica y la superior. Ante lo cual se hizo relevante realizar una investigación documental sobre los principales referentes que exponen publicaciones sobre el objeto de estudio abordado. Los resultados muestran que existen un grupo importante de indagaciones que revelan los valores positivos de aplicar la gamificación en la escolaridad en el país, tanto en los primeros grados como en los de media y universitario, debido a que mantienen la motivación en los estudiantes y fortalecen la enseñanza. Como conclusiones, es imprescindible lograr que los maestros, directivos, alumnos y padres – representantes se den cuenta de la gran ventaja que representa incluir la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje que conlleve a la consolidación de las competencias en los estudiantes, y a su vez mejore la comunicación y la interacción existente dentro del aula, en el colegio, en el hogar y en la comunidad. El

¹ Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorado en educación.

² Formación docente en pregrado y postgrado. Desarrollo laboral en el área de la docencia. Doctorado en educación.

estado y el ministerio de educación deben dotar con equipos, dispositivos y herramientas digitales a todas las instituciones educativas, con el objetivo que los docentes y los educandos puedan tener el mismo acceso y oportunidades para emplear las tecnologías educativas en su entorno escolar. Es conveniente el uso de la gamificación para la aplicación de actividades de grupo, en la que se adopten estrategias colaborativas que conduzcan a que de manera colectiva se alcancen los aprendizajes significativos en los alumnos.

Palabras Clave: Enseñanza y aprendizaje, gamificación, educación básica y educación superior.

GAMIFICATION AS AN EDUCATIONAL TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS. COMPARISON IN BASIC AND HIGHER EDUCATION

ABSTRACT

In order to transform the pedagogical practices that are implemented in the school system in Colombia, through educational technologies and gamification, better academic results can be obtained in the training of students, which is why the study proposes gamification as an educational tool in the teaching and learning process through a comparison between basic and higher education. In view of this, it became relevant to carry out documentary research on the main references that expose publications on the object of study addressed. The results show that there is an important group of inquiries that reveal the positive values of applying gamification in schooling in the country, both in the first grades and in middle school and university, because they maintain motivation in students and generate that strengthen teaching. As conclusions, it is essential to get teachers, principals, students and parents-representatives to realize the great strength of including gamification in the teaching and learning processes that leads to the consolidation of students' competencies, and in turn improves communication and interaction within the classroom. at school, at home, and in the community. The state and the Ministry of Education must provide all educational institutions in the country with equipment, devices and digital tools, so that teachers and students can have the same access and opportunities to use educational technologies in their school environment. It is advisable to use gamification for the application of group activities, in which collaborative strategies are adopted that lead to the collective achievement of significant learning in students.

Keywords: Teaching and learning, gamification, basic education and higher education.

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIV EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. COMPARATIVO EN EDUCACIÓN BÁSICA Y SUPERIOR

El ser humano siempre se ha preocupado por mejorar las condiciones externas donde ha vivido, por lo que se ha dedicado a observar, pensar y crear herramientas, equipos y dispositivos que le han facilitado las diversas tareas que desarrolla en su cotidianidad, es por esto que desde los siglos pasados se ha centrado en la invención de tecnologías como un mecanismo de gran relevancia universal que ha impactado en el devenir social de las personas en la niñez, la adolescencia y la edad adulta, siendo aspectos que empezaron a incursionar en las actividades empresariales, educativas, culturales, deportivas, y otras. Vergara et al. (2017) manifiesta que los comienzos de “la gamificación en el ámbito educativo se originaron por Sawyer y Smith quienes aplicaron la taxonomía de no solo hacer juegos para diversión sino también para aplicarlos a diferentes sectores ya sea desde una formación, educación y salud” (p. 1), lo que desencadenó cambios en la forma en que las personas se desenvuelven de manera individual y colectiva.

Por esto, la implementación de las tecnologías educativas en los diferentes espacios escolares en Latinoamérica y por supuesto en Colombia se convierte en un medio necesario para la consolidación de la transformación educativa en el país, con lo cual se comenzaron a ejercer nuevas conceptualizaciones por parte de los directivos y de los docentes, al respecto Heredia et al. (2020) expresa que “el uso de las tecnologías

en los últimos años está implicada en el rendimiento de los estudiantes, por tanto, se deben aprovechar los dispositivos en las aulas para que el alumno mejore su aprendizaje y no decaiga su motivación” (p. 1).

Es así como, la incursión de cambios en los métodos instruccionales usados en las áreas de estudio para lograr el aprendizaje significativo en los educandos, se emplean con la intención de que los estudiantes se sientan alegres y motivados por asistir a los colegios, mejorar su desempeño académico y estar en clases con la mejor receptividad de las temáticas que son expuestas por el maestro.

Ante esta realidad educativa que se presenta en las regiones colombianas, las investigadoras se plantearon la elaboración del artículo denominado: La gamificación como herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Comparativo entre la educación básica y superior. En el mismo se busca realizar una revisión de las principales disposiciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional (MEN) en los niveles escolares en la implementación de las herramientas tecnológicas, para Olivia (2017) considera “de gran utilidad la estrategia de gamificación, lo que permite que la clase pueda superar la conjugación de conocimiento y la estructura del juego pueda generar el interés y compromiso del estudiante” (p. 23), ante lo cual los docentes han adquirido la responsabilidad de cambiar las estrategias que utilizan para optimizar la enseñanza y, por último, la manera en que los estudiantes asumen la aplicación de las tecnologías (gamificación) para obtener los aprendizajes y así mejorar su formación integral y, por ende, el rendimiento escolar.

En este sentido, haciendo énfasis en las pautas descritas en algunas de las normativas oficiales emanadas en el país en la Ley 1341 promulgada en el año 2009 específicamente en referencia al Artículo 6, realiza una definición debido a la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y menciona que estas comprenden un número significativo de “recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: Voz, datos, texto, video e imágenes” (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2023), de lo que se puede deducir que, la llegada de las tecnologías al ámbito educativo ofrece una gran cantidad de ventajas y potencialidades que los maestros – estudiantes – rectores – padres – representantes deben colocar en práctica de manera sinérgica para conseguir el aprendizaje en los alumnos.

En concordancia, ¿Qué situaciones académicas puede resolver o mejorar el docente con la implementación de la gamificación en la enseñanza en el contexto escolar actual?, es un compromiso de todas las personas que están vinculadas con la planificación de la enseñanza en el medio escolar en responder a las necesidades que tienen los estudiantes, que se derivan de los proyectos educativo integrales y de los planteamientos expuestos por los organismos internacionales y nacionales encargados de hacer que se cumpla con la formación académica de los educandos, así mismo, a través de estas enseñanzas se busca lograr cambiar la percepción que tienen los alumnos sobre la educación y la asistencia a clases, propiciando en los colegios públicos y privados que los docentes en unión con los niños – adolescentes rompan con las

metodologías tradicionales de impartir la instrucción, y creen un tipo de interrelación escolar donde los participantes se sientan a gusto por expresar las ideas y las experiencias que poseen en cuanto al uso de las tecnologías educativas.

Desde los fundamentos legales expuestos por el ejecutivo nacional en materia de educación y tecnologías en la Constitución Política de Colombia en su Artículo 67, manifiesta que el estado colombiano tiene la responsabilidad de formar a los ciudadanos y valorar el derecho de los mismos por educarse de manera integral, basado en los principios de la paz, pero también acuerda la promoción en igualdad de condiciones del acceso al conocimiento en cuanto a lo científico y al empleo de la tecnología que permita el crecimiento y desarrollo de las personas y esto conduzca al progreso del país, de esta manera, se pueden capacitar los estudiantes desde los primeros grados para ocupar cargos como adultos con saberes y habilidades tecnológicas.

En este orden de ideas, la Ley General de Educación o Ley 115, menciona en el Artículo 5 numerales 5 y 7 la importancia del desarrollo del conocimiento científico, la puesta en práctica de la investigación, el abordaje de aspectos técnicos, y otros referentes que requieren de la implementación de las potencialidades de las tecnologías educativas para lograr diversificar las actividades escolares, por esto la gamificación se ofrece como una herramienta tecnológica que permite una mayor participación de los estudiantes en el colegio y en el hogar, y que además mantiene la comunicación activa entre los estudiantes, donde se produce un intercambio de forma continua entre ellos y con el profesor.

Cabe destacar que, la gamificación se convierte en una estrategia didáctica que puede ser utilizada por los docentes en cualquier nivel educativo para conseguir la dinamización, la participación y la actualización de las prácticas pedagógicas que se llevan a cabo en los colegios y universidades, según el MEN (2018) la define como:

La gamificación o videojuegos es una herramienta pedagógica que el Ministerio de Educación pone a disposición de los docentes, con el fin de que ellos puedan transformar sus aulas de clase en espacios de innovación y creatividad, los estudiantes generan sus propios contenidos e historias y los llevan a un videojuego, siendo esta una manera práctica, divertida e innovadora para que se apropien de contenidos e información (s/p).

En correspondencia con lo citado, la introducción de la gamificación en los planteles educativos les facilita y faculta a los educandos a incorporarse de manera más activa en el proceso de aprendizaje de las distintas asignaturas o cursos que les imparten los profesores, con ella se puede lograr la generación de espacios innovadores de enseñanza donde los profesores hagan uso de los recursos y dispositivos tecnológicos existentes en la institución para desencadenar un ambiente de trabajo eficaz y eficiente. Por lo que los docentes deben responder a la interrogante ¿De qué manera la implementación de la gamificación como herramienta educativa puede mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niveles de educación básica y superior? Donde por medio de una planificación consciente se consiga la intervención colaborativa y cooperativa de los alumnos, así los videojuegos se constituyen en medios idóneos para promover la creatividad y los conocimientos, y, además: Generar fundamentos teóricos basados en la gamificación para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje.

Ahora bien, se es menester desglosar las bases teóricas que proporcionan sustento a la indagación desde diversas perspectivas. Se establecerá un marco comparativo entre su implementación en la educación básica y en la educación superior, identificando similitudes y diferencias en su aplicación y eficacia.

Muchos son los cambios que se han generado en los diferentes contextos donde los seres humanos se interrelacionan y donde trabajan con la incorporación de las bondades de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), por ello en las instituciones educativas los directivos y el grupo de docentes que laboran en las distintas áreas del saber se han tenido que ir familiarizando con incluir en sus actividades diarias nuevas estrategias que sin duda transformen la manera de enseñar, que le permitan al estudiante sentirse motivado por aprender y establecer un tipo de relación más cercana y amena entre los profesores con los alumnos.

Es por esto que la implementación de metodologías innovadoras como la gamificación en los escenarios de educación básica y en el de educación superior se convierte en un reto y a su vez en una necesidad para diversificar el hecho escolar, donde los maestros a través de procesos como la investigación se puedan capacitar para obtener las habilidades y los conocimientos que posteriormente pueden aplicar en los ambientes de clase y llevar en la enseñanza a los niños y adolescentes que tienen la ventaja que en su mayoría pueden manejar con facilidad los dispositivos y herramientas tecnológicas como las Tablet, los teléfonos inteligentes, las computadoras, entre otros.

En este sentido, es indispensable mencionar que la gamificación no fue descubierta de forma reciente, esta fue utilizada por primera vez por una empresa internacional en el año de 1896, como un medio para ofrecer recompensa a un grupo de clientes que tenían acceso a sus productos, es así como, en 1987 también en el mundo empresarial una famosa marca de alquiler de carros comenzó a hacer uso de las ventajas que aporta la gamificación al colocar en práctica un programa para el arrendamiento de los vehículos, y fue en la primera década del dos mil, exactamente en 2002 cuando un investigador llamado Nick Pelling experto en videojuegos desarrolló proyectos basados en los efectos de los juegos para atraer la atención de los consumidores, y hasta el año 2008 Bret Terrill fue la persona que introdujo el término de manera definitiva al mercado global.

Cabe destacar que, la gamificación es un recurso didáctico diferente que viene a modificar la forma en que se ofrecen los métodos instruccionales a los educandos, es una manera divertida en que los estudiantes pueden ejercer sus labores y tareas diarias alegremente, para Kapp (2012) amparado en los aportes de creadores de juegos indica que “consiste en emplear técnicas de los juegos para hacer actividades más atractivas y divertidas” (p. 10). Por lo cual, en los espacios escolares se pueden establecer las ventajas de la gamificación para lograr que se produzcan clases más interesantes que atraigan a los alumnos a los colegios, que por medio de los materiales electrónicos puedan aprender y estar entretenidos.

Puede agregarse que, el advenimiento de la gamificación consigue que se dejen de utilizar métodos rutinarios de enseñanza que en su mayoría conllevan a un tipo de educación unidireccional donde el docente es el principal y único responsable de llevar los contenidos, de opinar y de transmitir ideas, Werbach y Hunter (2012) establecen los fundamentos de la gamificación y su aplicación en diversos contextos, incluyendo el educativo. Los autores proponen que los elementos de juego pueden mejorar la experiencia de aprendizaje al generar un sentido de competencia y logro, facilitando el compromiso del estudiante con los contenidos académicos. Según los autores mencionados anteriormente, la gamificación en educación debe centrarse en la combinación de dinámicas, mecánicas y componentes.

Ahora bien, la gamificación hace uso de las potencialidades que tienen los juegos electrónicos para optimizar las instrucciones que deben facilitar los profesores, es importante destacar que por medio de ella se logra suscitar la creatividad tanto en el docente como en los estudiantes, promoviendo el interés de los alumnos de manera continua y originando el dialogo y el intercambio de ideas y experiencias entre los compañeros de clase, al respecto García (2020) manifiesta que:

Entre los beneficios que ofrece la gamificación como herramienta pedagógica en el aula, se pueden resaltar algunas destrezas y habilidades que fortalece en los educandos como son la cooperación e intercambio de información entre los mismos, el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico los cuales son parte fundamental de las competencias que requiere el ser humano para enfrentarse a los diversos cambios que exige la sociedad del conocimiento (p. 46).

Debido a lo presentado en la cita, es imprescindible que desde los contextos escolares en los niveles de secundaria y en el universitario, el personal docente se preocupe por implementar la gamificación como una estrategia capaz de dar significancia y de apreciar la práctica que tienen los estudiantes con los videojuegos para mantener un ambiente de clases en sana convivencia, donde se exploren y se manejen valores como la colaboración, el respeto y la cooperación entre los compañeros, generando espacios para que hagan uso de la creatividad y promuevan el pensamiento crítico.

En relación a los basamentos legales en materia del uso de las tecnologías en Colombia, la Ley 1341 de 2009 originó el Ministerio de la tecnología para la información y la comunicación (MINTIC) que tiene como objetivo hacer que en los colegios y universidades en la educación formal se empleen las tecnologías con el cual se invita a todo el equipo docente que labora en el país a que sumen a sus actividades diarias las estrategias innovadoras que tenga como finalidad alfabetizar a los individuos en materia digital, que a través de la capacitación de los maestros puedan aplicar sus saberes para generar nuevas metodologías pedagógicas en los planteles escolares, y a su vez realizar un seguimiento de la manera en que los estudiantes utilizan los recursos.

En relación con lo precedido, es imperioso mencionar los aportes de Santana (2022) quien expresa que “las nuevas teorías de aprendizaje buscan de manera natural incluir el uso de las TIC, entendiendo la necesidad de actualizar los modelos educativos” (p. 23) es por esto que, los docentes están llamados a comprometerse en la inclusión de las TIC y, por ende, hacer uso de la gamificación como método instruccional en educación básica y en la educación superior.

En cuanto a la relación de la gamificación y el aprendizaje es necesario proceder en la realización descriptiva de los términos enseñanza y aprendizaje siendo importante acotar que, los mismos son concebidos por las autoras como dos procesos distintos que están interrelacionados de manera muy cercana y que son imprescindibles en el contexto educativo que se ejecuta tanto en el hogar, como en las escuelas, así como en la sociedad, ambos tienen que generarse por medio de una estructura bien organizada, es decir, debe existir un momento previo de planificación donde las personas responsables de llevar a cabo la enseñanza tienen que estar conscientes de poseer los conocimientos y la experiencia requerida para ejercerla y alcanzar el éxito.

En correspondencia, es necesario hacer mención primero a la enseñanza la cual tiene como finalidad emplear las metodologías y estrategias acordes a la temática que se está impartiendo, siempre enfocada en que los estudiantes observen, entiendan, comprendan y coloquen en práctica los saberes y habilidades adquiridas mediante este proceso de instrucción, al respecto González (2001) muestra que la enseñanza consiste en “la acción y efecto de enseñar, en ella intervienen un grupo de individuos como lo son: Los estudiantes, el docente, la información a impartir y el entorno educativo” (p. 65), or lo que, cuando se enseña se debe pensar en incluir una serie de aspectos que permitirán facilitar la llegada de la información al discente, además se debe tener claro el grupo de personas a las que se les está transmitiendo el conocimiento.

Otro de los aspectos que deben tomar en cuenta los docentes al momento de planificar la enseñanza, es interpelarse con los siguientes cuestionamientos: ¿A quiénes voy a enseñar?, ¿Qué se va a enseñar?, esto le conllevará a realizarse otra pregunta

¿Cómo va a enseñar?, después ¿Con qué recursos cuento?, ¿Qué estrategias voy a aplicar? y ¿Cuándo voy a enseñar?, todas estas interrogantes tienen que ser respondidas por los maestros antes de ir al ambiente de clases, con la finalidad de que maneje y ponga en práctica todos los métodos necesarios basados en los contenidos y en los objetivos del área, para así poder alcanzar a través de acciones coordinadas el establecimiento de una enseñanza actualizada y en concordancia a las debilidades y las expectativas que presentan los educandos y el entorno.

Ahora bien, en cuanto al aprendizaje éste se debe concebir como un proceso que no se da por sí solo, sino que requiere ir acompañado de un bien organizado proceso de enseñanza que es ofrecido por el profesor en un espacio determinado (colegio – aula – laboratorio – medio ambiente, otro), donde son indispensables los recursos que utilizan los docentes para promover la interacción y el intercambio de ideas y de experiencias entre los estudiantes, y entre el alumno con el maestro, otro aspecto a tomar en cuenta para conseguir el aprendizaje es la participación activa y placentera del discente, que haga uso de los medios instruccionales y que sea consciente de cuál es el mejor camino para aprender, y en ese mismo instante lograr ir haciendo una autoevaluación o reflexión de lo vivido.

Por otra parte, con la llegada de las tecnologías educativas en el plano global y también en los espacios educativos, se pueden emplear múltiples estrategias y dispositivos electrónicos con el objetivo de forjar un ambiente de clase más ameno, que capacite al alumno para afrontar las vicisitudes académicas y cotidianas que se les presenta en su entorno, y poder darle solución a estas, por lo que González (2001) define

al aprendizaje como: "...suele ser un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad para conducirse de cierta manera que resulta de la práctica o de otras experiencias..." (p. 96). Por tanto se puede decir que, con la obtención del aprendizaje por parte del estudiante se alcanzará a generar una transformación significativa en la manera de pensar y actuar del mismo, lo que conducirá a mejorar los resultados escolares y su desempeño personal, en la escuela, en la universidad, en el entorno familiar y en el comunitario.

En este orden de ideas, la enseñanza en la escuela y la que reciben los individuos en sus familias se convierten en los sitios principales donde reciben los aprendizajes que llevan a cabo desde pequeños en sus vidas, para Schunk (1997) manifiesta que el aprendizaje es "... la forma en que observan los individuos adquiere y modifican sus conocimientos habilidades, estrategias, creencias y comportamientos..." (p. 145). Por estas razones, es relevante que los adultos se percaten de que son muchas las posibilidades de aprender que tienen las personas desde niños, que el compromiso como docentes y como padres – representantes es proporcionarle todas las herramientas necesarias para que admiren el horizonte, lo exploren y comprendan el medio, y así tomar acciones que redunden en un mejor desempeño individual y colectivo.

En este sentido, es indispensable que se pueda plasmar un modelo educativo donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se planteen de manera intencionada para que se ejecuten de forma sinérgica los dos, por lo tanto, ambas situaciones se derivan de los recursos y herramientas que tenga el docente a la mano en el colegio, en el aula y con las que cuenten los estudiantes en los hogares, y de las necesidades de

los niños y del medio donde está inmersa la escuela, González (2011) menciona que la enseñanza y el aprendizaje es:

Un fenómeno que se vive y se crea desde dentro, esto es, procesos de interacción e intercambio regidos por determinadas intenciones (...), en principio destinadas a hacer posible el aprendizaje; y a la vez, es un proceso determinado desde fuera, en cuanto que forma parte de la estructura de instituciones sociales entre las cuales desempeña funciones que se explican no desde las intenciones y actuaciones individuales, sino desde el papel que juega en la estructura social, sus necesidades e intereses (p. 32).

De lo anterior se deduce que, los dos procedimientos demandan el estudio pormenorizado de la forma en que se va a generar la enseñanza, en saber de qué conocimientos adolecen los alumnos, así como de las exigencias curriculares que solicita el ministerio de educación para consolidar la formación integral de los educandos, entonces, es una tarea de instrucción que debe ser imaginada desde la holística y la creatividad para lograr la efectividad del fin propuesto, para ello, las metodologías, tácticas, instrumentos y mecanismos a utilizar incidirán en la consecución de los aprendizajes significativos por parte de cada estudiante.

Entonces, el proceso enseñanza y aprendizaje consiste en instruir al educando de manera efectiva para que adquiera los conocimientos a través de metodologías, técnicas, instrumentos y herramientas utilizadas y dispuestas para tal fin, las cuales permiten fijar las ideas transmitidas de manera significativa y evaluar las habilidades, competencias y actitudes obtenidas, para que puedan desarrollar el modo de pensar, investigar, entender las temáticas y generar conocimientos.

Aunado a esto, debido a la relevancia de conocer y mejorar las prácticas pedagógicas que se imparten tanto en el proceso de enseñanza como en el de aprendizaje han surgido diversas teorías que a través del tiempo se han ido adaptando a la realidad, a las exigencias de los estudiantes y al contexto educativo, entre las que se destacan la teoría asociacionista donde el aprender es visto como un proceso donde influyen los factores externos, la motivación y los estímulos de los alumnos provocan respuestas positivas en la adquisición de los saberes, para Rivera (2002) en ella “el alumno aprende al establecer relaciones firmes frente a determinados estímulos que se le enseñan” (p. 37). Por esto, el aprendizaje en este caso se produce por la relación existente entre el estímulo y la respuesta, situación que permite asumir que cuando se le ofrecen mejores recursos a los educandos como la gamificación estos pueden cumplir con el fin de obtener el aprendizaje.

La incorporación de tecnologías educativas y estrategias innovadoras como la gamificación ha demostrado ser un recurso efectivo para mejorar la motivación y el aprendizaje. Según Sánchez et al. (2017) la gamificación en la educación primaria mejora la motivación intrínseca, al permitir que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje a través de dinámicas como la competencia amistosa y la colaboración en equipo. Por su parte, Moreno Murcia (2018) ha analizado cómo la gamificación influye en la motivación del aprendizaje desde una perspectiva psicológica, destacando que el uso de estrategias lúdicas favorece el compromiso y la retención de conocimientos.

Por otra parte, es necesario entender cuál es la estructura organizativa que compone al sistema escolar en Colombia, que está dispuesta por varias etapas que

comienzan con la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica dividida en dos partes: La primaria que cuenta con cinco grados y la de secundaria que está compuesta por cuatro niveles, seguido de la educación media donde deben cursar dos grados y pueden obtener el título de bachiller, y por último se encuentra la educación superior o universitaria, la cual no es de obligatoriedad y donde las personas optan al título en carreras cortas o largas durante su preparación para su posterior inserción en el plano laboral.

En todo el territorio colombiano, la preparación académica en los distintos colegios públicos y privados se rigen por las bases legales de la Constitución Política y de las principales Leyes en materia educativa como la Ley General de Educación o Ley 115 de 1994, que se encargan de crear y hacer cumplir las normativas requeridas para garantizar un proceso escolar en igualdad de condiciones para todos los individuos, a través del desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas de manera permanente, donde se debe valorar el bienestar cultural, mental y social de las personas, respetando los derechos y deberes fundamentales y universales en el área de la educación.

Cabe considerar que, es responsabilidad de los docentes que laboran en el nivel de educación básica de capacitar a los educandos a cuanto a la adquisición de conocimientos en distintos componentes como lo representan: El técnico, el científico, en el arte, desde lo humano, en lógica y en matemáticas, que le permitan a los niños y a los adolescentes insertarse de manera efectiva en el ámbito comunitario y en el empresarial, a través de la puesta en práctica de las bondades de la comunicación para establecer las interrelaciones cordiales con sus semejantes, basados en el proyecto

educativo institucional (PEI) que refleja las debilidades, las fortalezas y las oportunidades de la sociedad, para el fiel cumplimiento de las funciones escolares.

En virtud de lo anterior, en la educación básica según la CPC de la Ley 115 o general de educación, los rectores y los maestros tienen que comprometerse en hacer funcionar las prerrogativas que emanan del MEN, propiciando el acceso a la tecnología en los ambientes de clases para el progreso académico e integral de los estudiantes, por ello desde la gamificación en los cuatro grados de básica se pueden optimizar y diversificar las estrategias creativas para que a través de los juegos, los alumnos obtengan las competencias y habilidades para darle solución a las vicisitudes y las interrogantes que se le presentan en la cotidianidad. Los adolescentes que cursan la secundaria, oscilan en edades entre los 11 o 12 años, y deben asistir y aprobar los grados de sexto a noveno, que faculta a los docentes para la libertad en cuanto a la promoción de los estudiantes.

En lo concerniente a la educación superior en el país, está ajustada a las consideraciones del Ministerio de Educación, se imparte en los institutos universitarios pautada en la Ley 30 de 1992 e incluye tanto al pregrado como al postgrado. En la primera, se pueden cursar las correspondientes a carreras técnicas que constan de 1.5 a 2 años de escolaridad, seguido de las tecnológicas donde tienen que aprobar 2.5 a 3.5 años y en las de carrera larga universitaria se consiguen al aprobar los cinco años, también se incluyen los estudios de especialización, maestría y de doctorado, y los cursos como seminarios, diplomados, entre otros, que capacitan a los individuos para

ocupar cargos empresariales y organizacionales, y que a su vez se encargan de la actualización de las personas en las distintas áreas del conocimiento científico.

En correspondencia con lo precedido, es relevante destacar que en Colombia en el último decenio se ha aumentado la participación y preparación académica de los adolescentes y adultos en las universidades, presentando porcentajes superiores al 50% que potencia y posibilita el desarrollo global del país, a través de la capacitación, de la innovación y de la transmisión de conocimientos por parte de los nuevos profesionales, convirtiéndose en uno de los retos del estado el incremento de la cobertura de las instituciones de educación superior, diseñando proyectos y programas que consigan el acceso en igualdad de oportunidades a la colectividad, es preciso acotar que en todas estas etapas los docentes tienen que lograr la accesibilidad a la tecnología (TIC – Gamificación) para optimizar y adaptar los procesos a la dinámica actual de las regiones y el mundo.

En lo referente al trazado metodológico en el que está inmerso el artículo que llevan a cabo las investigadoras, se plantea la ejecución de una exploración de documentos en la que se procedió a realizar una estructurada y rigurosa revisión de los fundamentos teóricos – prácticos de estudios relacionados con el objetivo de la indagación, que tiene como finalidad hacer un reconocimiento de los aspectos que inciden en la gamificación como herramienta educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y como a su vez, incide en la instrucción en los niveles de educación básica y de educación superior en las distintas regiones o departamentos de Colombia.

Ante lo cual, cuando se desarrolla un tipo de investigación fundamentada en la búsqueda de publicaciones elaboradas por eruditos en el área de las tecnologías y en específico de la gamificación en la enseñanza y su influencia en el aprendizaje, las autoras seleccionan los textos y documentos electrónicos oficiales, que le conduzcan a crear aportes significativos para los lectores, para ello se plasma una serie de fases como la compuesta por: La observación, la lectura, la interpretación, el análisis y la comparación.

La gamificación en la educación superior ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje y el desarrollo tanto de competencias como de habilidades en los estudiantes. Por lo que, la revisión de documentos requiere del uso de un método específico de abordaje de la realidad a investigar, que sirva para comprender los escritos sobre la temática.

Así pues, es imperioso decir que la investigación planteada en la revisión de documentos es vista como un proceso riguroso, pero a su vez el investigador debe colocar en práctica una dinámica organizada que le permita apropiarse de los saberes y habilidades del contenido, para así conseguir elaborar una argumentación referencial sobre el objetivo del estudio, por lo que con la consolidación de la meta trazada se podrán ofrecer resultados y conclusiones en pro de mejorar las condiciones escolares que aplican los docentes por medio de la gamificación en los niveles de básica y superior.

Profundizando en el debate del presente análisis reflexivo, se reconoce que la gamificación en los espacios escolares en los colegios y universidades del país, se ha venido llevando a cabo de manera directa e indirecta, es decir, por medio de la

incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación como un programa de gobierno cumplido por el ministerio de educación los rectores y docentes han incluido en los proyectos de aula las potencialidades de las TIC (forma indirecta) y luego de este proceso los profesores han logrado su capacitación para implementar en las temáticas que comparte con sus alumnos los videojuegos como recursos pedagógicos para influir en estilos de aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera del aula.

Es por ello, que en los diferentes niveles escolares desde los grados de inicial, pasando por básica, media y en el escenario universitario la implementación de la gamificación debe ir de la mano de políticas públicas educativas emanadas por parte del gobierno nacional, departamental y locales que tengan como objetivo dotar a las instituciones públicas y privadas en el país de todo el material tecnológico necesario para brindar las condiciones necesarias a los rectores, directivos y docentes que laboran en los contextos urbanos y rurales en el territorio colombiano, es por esto, que estos aspectos deben convertirse en prioridad para los entes educativos para conseguir la vanguardia en la formación de los escolares desde tempranas edades.

En correspondencia con lo expuesto, dichos programas de dotación de equipos electrónicos a las escuelas deben ir de la mano con la capacitación en cuanto al empleo de estos recursos tecnológicos por parte de los docentes, debido a que muchos de los profesores que trabajan en los colegios de Colombia no están motivados ni cuentan con los conocimientos requeridos para hacer buen uso de la informática en cada una de las áreas y contenidos que les enseñan a los estudiantes, por lo que se llevan a cabo clases monótonas y rutinarias en cada nivel escolar, haciendo que los alumnos no se estimulen

por aprender de manera significativa y en el peor de los casos no asistan a las instituciones porque no encuentran los medios para lograr su crecimiento personal.

Ante lo cual, la gamificación se convierte en una herramienta de gran valor que los maestros pueden ir utilizando de forma continua durante la aplicación de la enseñanza, además permite que no solo se ponga en práctica en el aula sino también en el hogar con el apoyo de los padres y representantes, según lo expuesto en el portal de recursos para docentes en Colombia Aprende (2024), la gamificación:

Cada vez más popular en los últimos años. Se trata de motivar a los estudiantes a aprender mediante el uso de elementos de juego como puntos, recompensas, desafíos y retos. Esta técnica se ha aplicado con éxito en la educación colombiana para aumentar su interés por el aprendizaje (p. 1).

Según lo expuesto en la cita, el empleo de la gamificación en los escenarios escolares en el territorio colombiano tiene como objetivo transformar la realidad educativa en los diferentes niveles para dinamizar la enseñanza y lograr la motivación en los alumnos a través de los juegos y las características positivas que estos ofrecen, donde los docentes establecen por medio de la lúdica experiencias significativas que conllevan a entender y comprender mejor los contenidos y alcanzar el aprendizaje.

Por ello, es indispensable que en los establecimientos escolares se formen equipos de trabajo entre los docentes que tengan como finalidad el intercambio de ideas, experiencias y conocimientos entre los profesores, para que de esta manera, se logre de manera directa la capacitación entre ellos, compartiendo además las anécdotas que

viven en el día a día con sus estudiantes que pertenecen a la misma institución y que sin duda conllevará a mejorar las relaciones docente – docente, docente – directivo, profesor – estudiante y finalmente impactar de manera positiva en cada uno de los procesos pedagógicos que se aplican con los educandos tanto dentro como fuera de los ambientes de clase.

De este modo, es preciso desarrollar un comparativo entre la aplicación de la gamificación en la educación básica y superior, donde se encuentran diferencias significativas en su implementación y efectividad. En educación básica, la gamificación se basa en recompensas inmediatas y dinámicas competitivas que fomentan la participación activa y el aprendizaje exploratorio (Zichermann & Cunningham, 2011). En contraste, en educación superior, las estrategias gamificadas deben integrar elementos narrativos y desafíos basados en problemas para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de situaciones complejas (Seaborn & Fels, 2015).

Asimismo, estudios como el de Poveda Pineda et al. (2023) destacan que la gamificación en educación superior tiene un impacto positivo en la motivación y la retención del conocimiento cuando se implementa de manera estructurada y alineada con los objetivos académicos. De manera similar, Landers y Callan (2011) advierten que una aplicación superficial de la gamificación puede reducir su efectividad, resaltando la importancia de diseñar estrategias que vayan más allá de la simple acumulación de puntos o recompensas virtuales.

Por otro lado, el estudio de Werbach y Hunter (2012) enfatiza que la gamificación en educación debe centrarse en la combinación de mecánicas de juego con principios pedagógicos sólidos, promoviendo la autonomía del estudiante y su compromiso con el aprendizaje. Desde esta perspectiva, se evidencia que la gamificación no solo es una herramienta de motivación, sino también un método para mejorar el desempeño académico y la interacción con los contenidos educativos.

Sánchez et al. (2017) han evidenciado que la gamificación en educación primaria mejora la motivación intrínseca al promover un aprendizaje activo basado en la exploración y el trabajo colaborativo. En el ámbito de la educación superior, Moreno Murcia (2018) señala que la gamificación influye positivamente en la motivación de los estudiantes universitarios, mejorando su participación y compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Zambrano García et al. (2024) han analizado la gamificación como una estrategia clave en la enseñanza universitaria, destacando que su correcta implementación permite fortalecer las competencias digitales y la autonomía en los estudiantes, alineándose con las tendencias globales en innovación educativa. La gamificación, cuando se diseña adecuadamente, no solo facilita el aprendizaje, sino que también potencia el desarrollo de competencias y habilidades transversales esenciales en el mundo académico y profesional.

En investigaciones recientes, se ha observado que la gamificación tiene un impacto diferenciado según las disciplinas académicas. Mientras que en áreas como las ciencias exactas y la ingeniería se ha utilizado para reforzar el aprendizaje de conceptos

complejos a través de simulaciones y entornos virtuales interactivos, en humanidades y ciencias sociales su enfoque se orienta más a la narrativa y a la resolución de problemas. Esta diferenciación indica que la gamificación no debe ser aplicada de manera homogénea, sino adaptada a las necesidades y características específicas de cada campo del conocimiento. Además, la incorporación de la inteligencia artificial y el análisis de datos en los sistemas gamificados abre nuevas oportunidades para personalizar la experiencia educativa, ajustando de forma dinámica los desafíos y recompensas en función del progreso y las necesidades individuales de los estudiantes.

Es por esto, que, a través de la gamificación se pueden generar clases dinámicas en los colegios y universidades convirtiéndose en un grupo herramientas pedagógicas que requieren de un previo diseño por parte de los docentes, que con ellas busquen la interacción entre los compañeros de clase y obtener mejores actitudes, opiniones o comportamientos colectivos entre los estudiantes. Cuando se coloca en práctica dichas dinámicas con la gamificación se debe plantear entre los profesores cómo los alumnos pueden intercambiar ideas, que les conlleve a establecer relaciones armónicas de forma constante y a su vez de manera individual y colectiva hacer una mejor toma de decisiones en un contexto social.

Este tipo de proyectos novedosos, permiten alcanzar que los educandos expongan sus ideas en cada una de las áreas de estudio, colocando en práctica una perspectiva basada en los conocimientos y temáticas discutidas en clase y lograr contextualizarla de acuerdo con las expectativas de los contenidos estudiados. De acuerdo con esto, por medio de una serie de actividades bien planificadas, como la

enseñanza fundamentada en las tecnologías de la información y la comunicación se pueden establecer debates, juegos o simulaciones, donde los niños y los adolescentes se sientan motivados a participar y van cimentando el conocimiento en los grupos y en lo personal, a su vez conseguir resolver los conflictos existentes en el aula, en la escuela, en la comunidad y en el hogar.

Según Quintero (2013) “el juego como herramienta pedagógica”, se puede deducir que, se emplea la gamificación mediante la aplicación del juego en un colegio para niños y niñas del grado de inicial o de primera infancia, con la finalidad de diversificar la enseñanza de los infantes en este nivel de escolaridad. Una de las ventajas que presenta la incorporación de los juegos en el desarrollo de las clases de los niños y de los jóvenes en el contexto colombiano radica en que a través del trabajo en grupo se crean estructuras flexibles de enseñanza y aprendizaje donde los docentes y los estudiantes se van adaptando de manera parcial a las características los recursos y las metodologías que son puestas en práctica en las diferentes áreas del saber, teniendo como punto positivo que las estrategias puedan ser modificadas o evaluadas en el mismo instante de su aplicación.

En concordancia con lo precedido, otro de los puntos a destacar en la implementación de los juegos en la enseñanza es que se requiere que los docentes se aboquen a investigar y fundar un guion o modelo general que se adecue a las necesidades de los alumnos y que, además se conjuguen una serie de actividades o fases para su puesta en práctica en el aula o fuera de ellas, siendo imprescindible demostrar que a través de la flexibilidad que brindan estos procesos la exploración de

las fortalezas y debilidades que se suscitan en los estudiantes van enriqueciendo las acciones y temáticas abordadas por los maestros, promoviendo así un tipo de participación activa entre todos los involucrados en acto educativo y captar la atención y la motivación de los educandos.

Por otra parte, Arango (2018) indica que por medio de los juegos en línea los adolescentes y los adultos pudieran mejorar las relaciones que establecen en los entornos colectivos día a día, evidenciándose como de manera sistemática se van enriqueciendo los patrones positivos entre los grupos de una comunidad específica, pero a su vez, se puede observar y determinar cómo es el comportamiento y la forma de pensar de los individuos que conforman dicha población, para así, a través de los juegos se logre modificar el rol que cumple cada uno de ellos y dejar a un lado las desigualdades y las diferencias personales para alcanzar la resolución de los problemas que le atañen a todos como habitantes de una misma zona.

Además, con la puesta en práctica de estos programas interactivos los espacios comunitarios en el territorio colombiano, se insertarán nuevos enfoques de la mano de las instituciones gubernamentales y no gubernamentales que hacen vida en estas regiones, como desde la incorporación de dinámicas verbales, de aspectos que mejoren el lenguaje personal y colectivo, redunden en el establecimiento de pautas que sirvan para instaurar el discurso y las conversaciones como agentes de valores y de la cordialidad, donde todos los implicados comprendan la importancia de trabajar en equipo para generar espacios de armonía continua entre los participantes de la comunidad.

También, en los estudios hechos por Ramírez (2021) se evidencia la importancia de los videojuegos (gamificación) en los estudiantes que están cursando el nivel de básica en un colegio del país, que sirve como un elemento didáctico para que los alumnos alcancen los conocimientos para desarrollar la criticidad y la reflexión. Es por esto que, la incursión de nuevas estrategias pedagógicas en los ambientes escolares desencadena escenarios interactivos diseñados por los docentes para que todos los involucrados se sientan cómodos y motivados a participar en las dinámicas y actividades seleccionadas y puestas en práctica permite que surjan perspectivas diversas y excelentes conocimientos disminuyendo las inhibiciones de los alumnos.

Ante lo cual, que se desarrollen entornos novedosos de enseñanza desencadena una mejor disposición de los estudiantes y la creación de espacios y acciones seleccionadas que sirven para lograr una actitud positiva en el docente y en los educandos, promoviendo de esta manera la inclusión y la equidad en las distintas actividades implementadas en el aula de clases, de lo que se puede derivar, que los niños y los jóvenes exploren experiencias más enriquecedoras y logren así expresar sus ideas y sus opiniones, lo que resulta esencial para estudios sobre procesos de aprendizaje o resolución de conflictos. Evitando las diferencias existentes entre los educandos que se creen superiores o dominantes, y los que son más tranquilos o sumisos, permitiendo que todos puedan intervenir y ser escuchados en igualdad de condiciones.

Finalmente, la gamificación en educación ya sea en niveles básicos o superiores, debe diseñarse considerando las necesidades específicas de los estudiantes y los

objetivos del proceso formativo. Su éxito depende de la correcta integración de elementos de juego con metodologías pedagógicas efectivas, asegurando así un impacto significativo en la experiencia de aprendizaje.

Para concluir, se establece que la gamificación es una herramienta versátil que puede adaptarse a diferentes niveles educativos con enfoques específicos. En educación básica, se enfoca en la motivación a corto plazo mediante recompensas tangibles y dinámicas participativas. En educación superior, su efectividad radica en la integración con objetivos de aprendizaje a través de experiencias inmersivas y basadas en problemas.

Se pudo evidenciar que en los contextos educativos en el país el personal profesoral ha ido introduciendo la gamificación y sus ventajas desde los primeros grados compuestos por la educación inicial hasta el nivel universitario, tomando como ejemplos los estudios que se han realizado en otros países y también los que se han llevado a cabo en el territorio colombiano. Además, muchas de estas experiencias son producto de proyectos de investigación pensados y desarrollados por los mismos docentes preocupados por mejorar la enseñanza y para elevar su calidad profesional para la culminación de sus postgrados.

En este sentido, se resalta que por medio de prácticas escolares basadas en la participación activa de los docentes y de los alumnos se emplean dinámicas grupales que tiene como finalidad lograr incorporar a los actores educativos en los proyectos pedagógicos de las distintas asignaturas, por lo que la colaboración de todos los presentes es una señal de las transformaciones alcanzadas al usar este tipo de modelos

en las aulas de clase y hacerlas extensivas a los hogares, también se consigue que los educandos intercambien información de los conocimientos adquiridos con sus compañeros, reflexionando entre ellos de los aprendizajes obtenidos, generando un escenario escolar más dinámico que posibilita la calidad académica.

Desde un punto de vista más comunitario, la puesta en práctica de estos programas ofrece como ventajas asumir nuevas opciones en la enseñanza en cualquier nivel educativo, donde todos los involucrados asumen un comportamiento más activo y de carácter social que desencadena mejores interrelaciones en el colegio, en el aula y en la comunidad, formándose excelentes equipos de trabajo que comparten sus potencialidades sin ningún tipo de mezquindad debido a que se sienten a gusto con las prácticas didácticas basadas en los juegos que emergen de un tipo de aprendizaje colectivo.

En segundo lugar, como un referente contextualizado sólido es imprescindible lograr que los maestros, directivos, alumnos y padres – representantes noten la relevancia que representa para el medio educativo y la formación integral del alumno, incluir la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje como un medio que conlleve a la consolidación de las competencias en los estudiantes, y a su vez mejore la comunicación y la interacción existente dentro del aula, en el colegio, en el hogar y en la comunidad.

En este sentido, es preciso mencionar los resonantes resultados académicos de que los funcionarios públicos del estado y del ministerio de educación doten con equipos, dispositivos y herramientas digitales a las todas las instituciones educativas, con el

objetivo de que todos los docentes y los educandos puedan tener el mismo acceso y oportunidades para emplear las tecnologías educativas en su entorno escolar, contribuyendo a la consolidación de una enseñanza innovadora y de un aprendizaje que mejore el rendimiento académico e integral de los educandos.

Otro aspecto a destacar producto de la investigación desarrollada, consiste en que los profesores tienen la obligación de incluir en los proyectos de aula en cada una de las asignaturas que imparten las estrategias tecnológicas necesarias dentro y fuera de los ambientes de clase para que los estudiantes desarrollen la creatividad y hagan uso de la imaginación a través de la gamificación, aspectos que redundarán en promover la motivación constante en los niños y jóvenes, además de generar espacio de disertación e intercambio de ideas entre los compañeros de clase y por supuesto con el docente.

Este tipo de actividades que se van generando en los espacios escolares de los colegios en Colombia, requiere de la influencia de más acciones grupales que tengan como fin activar la intervención activa de los alumnos con lo cual se sientan identificados y expresen de forma auténtica sus ideas y sus experiencias, así como también las dudas o interrogantes relacionadas con los contenidos expuestos en la clase, donde los docentes hagan más énfasis en los educandos más inseguros o menos expresivos que en la mayoría de las oportunidades les da miedo participar o interactuar con el maestro y con sus compañeros en el ambiente escolar. Por ello, el éxito de estas actividades dinámicas e innovadoras depende en gran proporción de la audacia y los conocimientos del facilitador.

Por lo cual es imprescindible que, desde los docentes con función directiva en trabajo mancomunado con los profesores de las asignaturas y áreas en inicial, básica primaria, básica secundaria y en la universidad, planifiquen de manera detallada la ejecución de las diversas actividades partiendo de un diagnóstico previo realizado con base en las potencialidades del colegio y las que presentan los alumnos, para ello se necesita un análisis de los modelos pedagógicos empleados, del tiempo a utilizar y de los recursos didácticos disponibles para asumir los desafíos en cada uno de los grados y de los contextos y así poder superar las limitaciones propias en cada realidad educativa. Colocando en práctica estas experiencias se puede tomar aprendizajes que se deben ir aplicando en las demás secciones y asignaturas que se imparten en la institución escolar.

Cabe mencionar que, es conveniente el uso de las tecnologías educativas y por supuesto de la gamificación y de los juegos educativos en el aula de clases para la aplicación de actividades de grupo con y entre los estudiantes, en la que se adopten estrategias colaborativas que conduzcan a que de manera colectiva se alcancen los aprendizajes significativos en los alumnos, resaltando las ideas y las experiencias que tengan los educandos como personas que consecuentemente hacen uso de las tecnologías en los entornos donde se desempeñan diariamente.

Por esto, usar diferentes tipos de recursos pedagógicos que se articulen con las bondades que ofrecen las tecnologías pueden convertirse en valiosos instrumentos que impacten de manera positiva en lograr mantener la motivación en los estudiantes, por lo que, la elaboración de materiales de referencia o apoyo, que sirvan para orientar las

acciones en el aula y en el hogar pueden facilitar los objetivos, incluyendo en ellos diagramas, esquemas, ejercicios prácticos, situaciones problema u otros aspectos que consigan la interacción entre los educandos y superar retos de forma individual, así como por medio de ellos los docentes pueden ir abordando debilidades específicas en cada alumno y alcanzar una reflexión del niño sobre las tareas planificadas.

En este orden de ideas, es esencial que desde los proyectos de aula que desarrollan los maestros en los colegios públicos y privados en el país, se aboquen las temáticas a reforzar y procurar el crecimiento emocional de los estudiantes donde a través de ellos se consiga que los infantes y los jóvenes establezcan relaciones, interacciones y comportamientos de bienestar con sus compañeros de clase, de escuela, en el hogar en el ámbito comunitario, no solo desde lo práctica y grupal, sino desde la manera en que se comunican en el aula de clases y en cada una de las interrelaciones que se llevan a cabo en la cotidianidad.

También, por medio de los recursos digitales se puede lograr que haciendo uso de las tecnologías educativas estas se conviertan en valiosos instrumentos para consolidación de clases dinámicas y acciones que se practiquen fuera de la misma, otro aspecto a tomar en cuenta es que los docentes y los directivos en la institución educativa deben dar seguimiento a las actividades realizadas para así identificar las potencialidades y las debilidades de las estrategias empleadas, donde la observación de los cambios en el aprendizaje y la participación de los educandos pueden manifestarse con gestos, en el tono de voz, la forma de expresarse, la reacciones individuales y grupales, entre otras.

Es responsabilidad de los docentes, hacer un diagnóstico de los equipos y recursos con los que cuenta el plantel educativo, así como de las fortalezas y debilidades que tienen los estudiantes en lo académico, en lo personal, en lo tecnológico, para así conseguir elaborar un proyecto bien estructurado donde se especifiquen las metodologías y las acciones a seguir para lograr plasmar la gamificación durante la enseñanza, y sirvan estas experiencias para consolidar estos procesos académicos en las otras áreas de instrucción, en el colegio y en las universidades.

Para finalizar, es indispensable decir que, con la introducción de la gamificación en los ambientes de clases en cualquier nivel escolar (inicial – básica - superior) se puede fundamentar en todos los estilos de aprendizaje, donde los alumnos podrán ejercer su labor desde lo auditivo, lo verbal, lo kinestésico y desde lo visual. Para que así, los estudiantes dejen de comportarse solo como receptores de temáticas y convertirse en sujetos activos y constructores de sus aprendizajes, amparados también en un proceso constante de investigación individual y grupal.

REFERENCIAS

- Arango, E. (2018). Interacciones de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali en un juego en línea. Universidad del Valle. [Revista en línea]. Recuperado: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/8739020?show=full>
- Constitución Política de Colombia (1991). [Transcripción en línea]. Recuperado: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>
- García, M. (2020). La Gamificación como Herramienta Pedagógica para el Fortalecimiento de la Enseñanza y el Aprendizaje en Ciencias Naturales con Estudiantes de Grado Octavo. Universidad de Santander - Centro de Educación Virtual con sede en Buenaventura. [Tesis de maestría]. Recuperado: <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/28ebd628-35f2-4297-b7b8-3e4ece99c58d/content>
- González, D. (2001). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Universidad de Burgos. [Tesis de maestría]. Recuperado: <https://riubu.ubu.es/handle/10259/4674>
- González, L. (2011) Un espacio para la investigación documental. [Revista en línea]. Recuperado: <https://dialnet.unirioja.es/revista/21741/V/1>
- Heredia, B; Pérez, D; Cocón, F; y, Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. [Revista en línea]. Recuperado: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144>
- Kapp, K. (2012). La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias de juego para la formación y la educación. San Francisco: Pfeiffer. [Libro en línea]. Recuperado: <https://es.scribd.com/document/744502515/Karl-M-Kapp-La-gamificacion-del-aprendizaje-y-de-la-instruccion>
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education. [Revista en línea]. Recuperado: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-2161-9_20
- Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. [Transcripción en línea]. Recuperado: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Ley 1341 de 2009. Ministerio de la tecnología para la información y la comunicación. [Transcripción en línea]. Recuperado: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

- Ley 30 de 1992. Servicio público de la Educación Superior. [Transcripción en línea]. Recuperado: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=253>
- Ministerio de Educación Nacional, (MEN, 2018). La Gamificación. [Transcripción en línea]. Recuperado: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Noticias/378143:Ministerio-de-Educacion-realizo-taller-de-Gamificacion-para-docentes-en-Colombia-4-0>
- Moreno Murcia, J. A. (2018). La gamificación en la educación superior: efectos en la motivación y el aprendizaje. [Revista en línea]. Recuperado: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301399
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. [Revista en línea]. Recuperado: <http://redicces.org.sv/jspui/handle/10972/3182>
- Portal de Recursos para Docentes en Colombia Aprende (2024). La Gamificación. Recuperado: <https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/stemColombia>
- Poveda Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Cifuentes-Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. [Revista en línea]. Recuperado: <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Quintero, L. (2013). El juego como herramienta pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional [Tesis]. Recuperado: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/9155>
- Ramírez, A. (2021). Pensamiento crítico y videojuegos en estudiantes de educación básica secundaria. [Revista en línea]. Recuperado: <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/5369>
- Rivera, E. (2002). Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. [Revista en línea]. Recuperado: <https://doi.org/10.1080/0309877x.2021.1875201>
- Sánchez, J., Lázaro, A., & Doménech, F. (2017). Estrategias de gamificación en la educación primaria: un estudio de caso. [Revista en línea]. Recuperado: <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/135018>
- Santana, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 6. [Revista en línea]. Recuperado: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8388>

- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. [Revista en línea]. Recuperado: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1071581914001256>
- Schunk, D. H. (1997). Teorías del aprendizaje. Pearson educación.
- Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2017). Origen de la gamificación educativa. [Revista en línea]. Recuperado: <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press. [Libro en línea]. Recuperado: https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991012462539704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&search_scope=all_data_not_idus&tab=all_data_not_idus&lang=es
- Zambrano, A., Martinetti, I. & Icaza, S. (2024). Optimizando la experiencia educativa: Moodle como motor de transformación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. [Revista en línea]. Recuperado: <http://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/465>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media. [Revista en línea]. Recuperado: https://books.google.com.co/books/about/Gamification_by_Design.html?id=zZcpuMRpAB8C&redir_esc=y