



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

**La Gamificación como herramienta educativa: Un estudio documental en Universidades
colombianas y españolas durante 2018-2022**

**Sherly Juliet Gómez Lozano
Andrea Paola Mendoza Castellanos**

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Proyecto de grado
Línea de investigación Formar**

**Bogotá D.C
2023**

La Gamificación como herramienta educativa: Un estudio documental en Universidades colombianas y españolas durante 2018-2022

**Sherly Juliet Gómez Lozano
Andrea Paola Mendoza Castellanos**

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Asesor: Lilia Cañón

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación física
Licenciatura en Recreación
Proyecto de grado
Línea de Investigación Formar**

**Bogotá D.C.
2023**

Agradecimientos

Voy a intentar plasmar en las siguientes líneas la gratitud que tengo hacia las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de este proyecto y a mi desarrollo académico en general. Agradezco profundamente a mi madre por su constante apoyo a lo largo de mi carrera; su amor y aliento han sido mi mayor fortaleza. Así mismo, quiero reconocer a Stefany Cuervo por brindarme la inspiración que dio vida a este proyecto. Sus ideas, fueron fundamentales para el desarrollo de este. De igual forma, a mi familia, les agradezco por su inquebrantable respaldo, su aliento y comprensión han sido pilares esenciales en mi trayectoria académica.

Por último, extiendo mi agradecimiento a los estimados profesores que generosamente compartieron su conocimiento y orientación a lo largo de este proyecto, su guía fue primordial para su éxito. A todas estas personas, les estoy eternamente agradecida por su valiosa contribución en este viaje académico.

Andrea Paola Mendoza Castellanos

En primera instancia quiero agradecer a Dios por darme las fuerzas y voluntad, para alcanzar cada uno de mis propósitos. Doy gracias a mi familia más cercana, ya que me brindaron su apoyo y acogieron durante la realización de este documento; agradezco a mi hermano y cuñada por su constante acompañamiento en mi proceso académico e impulsarme en cada paso que daba; agradezco a mi padre por guiar cada consejo durante mi carrera; agradezco a mi pareja, ya que se convirtió en mi apoyo incondicional y motivación.

De igual forma quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi compañera de tesis, cada una de las personas que contribuyeron en la realización de este proyecto y en especial a la tutora Lilia Cañón por encaminar este documento. Por último, pero no menos importante agradecer a cada maestro y compañero que estuvieron presentes en este largo camino.

Sherly Juliet Gómez Lozano

Dedicatoria

El camino hacia el éxito está pavimentado con determinación, perseverancia y la voluntad inquebrantable de superar cualquier obstáculo.

Con profundo cariño y gratitud, dedico este logro a dos seres excepcionales que han iluminado mi camino: A mi amada madre, Paola Castellanos, cuyo apoyo incondicional y fe en la realización de mis metas, ha sido mi fuente constante de fortaleza. Y de igual manera a mi querido tío, Jhon Castellanos, cuyos sabios consejos me encaminaron en esta travesía y cuya guía me impulsó a alcanzar mis aspiraciones con convicción.

Andrea Paola Mendoza Castellanos

“Lo logramos” este trabajo de grado va dedicado en especial a mi madre Dora Angela Lozano, ya que fue mi motor fundamental para emprender este camino, su humildad, carácter y amor, me demostró que todo es posible y si se puede lograr cada propósito que se proyecten, donde quiera que este, estuviese orgullosa de la mujer en que me he convertido. De igual manera quiero dedicar este proyecto a mi pequeña Sarafí Gómez, quiero ser una guía en su camino y que mejor manera de demostrarlo mediante este logro.

De igual manera quiero dedicar este proyecto a mi abuelita María Nedys Cumbe y familia, cuya acogida y comprensión me impulsaron a seguir adelante en cada etapa de mi formación académica. Por último, pero no menos importante, a ese hombre incondicional que llego a ser mi complemento y apoyo, él es Johan Doncel, a pesar de cada obstáculo ha estado presente, sin importar los límites.

Sherly Juliet Gómez Lozano

Introducción

La presente investigación se enmarca en un campo educativo y laboral, donde predomina una herramienta innovadora, la cual fija su atención en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); estas se encuentran presentes en la vida cotidiana del ser humano y han sido un factor alternativo, que trae consigo una serie de modificaciones en los entornos anteriormente mencionados, de tal manera que contribuye en varios aspectos y reta constantemente a las personas a crear herramientas que faciliten la comprensión de muchos temas.

La mencionada herramienta es conocida como Gamificación, entendida “[...] como el uso de elementos de diseño de juegos en contexto no lúdicos” (Deterding, et al. 2011, p. 9), es decir, que se considera como una estrategia creativa que puede desenvolverse de una manera óptima dentro del contexto en la cual intervenga, por medio de la creación y diseño de elementos que contengan características del juego, aplicada en entornos específicamente de índole educativo y laboral, por cuanto esta contribuye en distintos procesos de aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, surgió la necesidad de conocer la aplicación de esta herramienta en los entornos anteriormente mencionados, por medio de una investigación documental que relacione la gamificación como herramienta educativa, a partir de 16 textos como trabajos de grado y artículos académicos de Universidades de España y Colombia, para comprender a profundidad su intervención durante el 2018–2022, en las distintas áreas del conocimiento y campo laboral. Por ello, el presente trabajo está estructurado en 5 etapas claves, ubicados de la siguiente manera:

En la primera etapa, se exponen los aspectos preliminares de la investigación, en este caso establecer el tema acorde a las líneas de investigación propuestas por la licenciatura, conllevando así al planteamiento del problema, objetivos a alcanzar y la justificación.

En la segunda etapa, se establece el marco contextual, donde se ubican aquellas universidades en las que se basó el corpus documental de la investigación, cuya finalidad es dar a conocer al lector un breve resumen histórico y estructural de las instituciones, tanto a nivel nacional como internacional.

Procediendo en la tercera etapa, a identificar el marco de referentes teóricos, donde se destacan los antecedentes que dan fuerza al tema seleccionado y se delimita aquellos conceptos fundamentales que se desarrollan dentro de la investigación.

Por consiguiente, se da paso a la cuarta etapa que corresponde al camino metodológico, donde se establece una ruta que conlleve a la resolución de la hipótesis planteada, es decir que se da paso a la recolección de aquellos documentos bases para el análisis e interpretación de los datos allí consignados y sustente el tema de investigación. Por último, en la última etapa se infieren las reflexiones finales que dan respuesta a lo planteado en los objetivos de la investigación.

Resumen

El presente documento fija su atención en la gamificación, que desde sus comienzos ha sido considerada como una herramienta útil de mercadeo, que ha tomado fuerza en el transcurso de los años dentro de las áreas del conocimiento y el campo laboral en distintos países. Es por ello, que se despierta el interés por conocer su aplicación en estos entornos, por medio de una metodología de carácter cualitativo en el que se sigue los lineamientos esenciales, para realizar una investigación documental dividida en dos fases claves, que dan como resultado una matriz de análisis, el cual arroja hallazgos fundamentales para la investigación.

Palabras claves

Gamificación, campo laboral, áreas del conocimiento, universidades, herramienta y estrategia.

Abstract

This document focuses on gamification, which since its inception has been considered as a useful marketing tool, which has gained strength over the years in the areas of knowledge and the labor field in different countries. For this reason, the interest is awakened to know its application in these environments, by means of a qualitative methodology in which the essential guidelines are followed, to carry out documentary research divided into two key phases, which result in a matrix of analysis, which yields fundamental findings for the research.

Keywords

Gamification, laboral field, area of knowledge, universities, tool and strategy.

Índice de contenido

Introducción		6
Resumen.....		8
Abstract.....		8
1. Aspectos de Base Para la Investigación		14
1.1 Planteamiento Problema		14
1.2 Objetivos		16
1.2.1. General.....		16
1.2.2. Específicos.....		16
1.3 Justificación.....		17
2. Marco Contextual		19
2.1 Universidades de Colombia.....		19
2.1.1 Universidad Pedagógica Nacional		19
2.1.2 Corporación Universitaria Minuto de Dios.....		21
2.2 Universidades de España.....		22
2.2.1 Universidad de las Islas Balears		23
2.2.2 Universidad de Valencia.....		24
3. Marco de Referentes Teóricos		25
3.1. Antecedentes.....		25
3.2. Marco Teórico		33
3.2.1. La Gamificación		33
3.2.2. La Gamificación en la Educación.....		39
3.2.3. Texto Académico.....		41

	10
3.2.3.1 Trabajos de grado.....	42
3.2.3.2 Artículo académico	43
3.2.4. Juego Como Herramienta Educación	43
3.2.5. Herramienta de Aprendizaje	45
3.2.5.1. Estrategia de aprendizaje	46
3.2.5.2. Propuesta didáctica	48
3.2.6. Motivación	49
3.2.7. Áreas del Conocimiento Colombiano.....	50
3.2.8. Áreas del Conocimiento Español.....	50
3.2.9. Áreas del Campo Laboral	51
4. Caminos Metodológicos.....	52
4.1. Enfoque Metodológico	52
4.2 Ruta Metodológica	56
4.2.1 Fase I. preparatoria	56
4.2.2 Fase II. Analítica e Interpretativa	61
4.2.2.1 Ámbito educativo.....	63
4.2.2.2. Campo Laboral.....	71
4. Reflexiones finales.....	74
Referencias bibliográficas	77
Anexos	84

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Corpus documental</i>	58
Tabla 2 <i>Componente: humanidades</i>	64
Tabla 3 <i>Componente: ciencias</i>	65
Tabla 4 <i>Componente: educación</i>	66
Tabla 5 <i>Componente: educación</i>	68
Tabla 6 <i>Componente: ciencia</i>	69
Tabla 7 <i>Componente: artes y humanidades</i>	70
Tabla 8 <i>Componente: ciencias</i>	72
Tabla 9 <i>Componente: educación</i>	73

Índice de figuras

Figura 1 <i>Fase preparatoria</i>	57
Figura 2 <i>Matriz de análisis</i>	62
Figura 3 <i>Niveles Académicos</i>	63
Figura 4 <i>Referente de estudio: ámbito educativo pregrado</i>	64
Figura 5 <i>Representa el análisis del referente de estudio ámbito educativo en posgrado</i> . 67	
Figura 6 <i>Representa el análisis del referente de estudio campo laboral</i>	72

Índice de anexos

Anexo 1 <i>Tabla de áreas del conocimiento colombiano</i>	84
Anexo 2 <i>Tabla de áreas del conocimiento español</i>	85
Anexo 3 <i>Clasificación de ocupaciones</i>	89
Anexo 4 <i>Matriz general de documentos</i>	90
Anexo 5 <i>Codificación por colores de elementos claves</i>	99

1. Aspectos de Base Para la Investigación

1.1 Planteamiento Problema

El programa de Licenciatura en Recreación se entiende como un campo social y académico problemático, conforme a lo mencionado en el documento maestro de la Licenciatura en Recreación, en el que influyen las disciplinas, tanto de circunstancias políticas, económicas, académicas y sociales, según el contexto en el que se desenvuelva, por ende, se ve en la necesidad de aportar para el desarrollo de propuestas innovadoras con el fin de contribuir y responder a las condiciones sociales del campo, de igual forma se enfocan en la investigación, práctica docente y creación de productos, en los que puedan ser de gran contribución en el mercado laboral, posibilitando la apertura a la exploración de nuevos escenarios como el entretenimiento mediado por las tecnologías informáticas, los videojuegos, la industria cultural y creativa, en el sector empresarial, donde puedan interferir en distintas áreas, tanto del conocimiento como laboral. (UPN, 2012, p. 34)

Por ende, el Ministerio de Educación de Colombia (Min Educación, 2020) menciona que las áreas del conocimiento son una agrupación de diversos programas académicos, teniendo en cuenta la afinidad de ciertos contenidos y el desempeño que tengan en las distintas ocupaciones, profesiones y disciplinas, lo que contribuye con la acción en la que se enfoque el ser humano a lo largo de su vida; de igual manera define que el campo laboral es la especialidad o área específica de una profesión, empresa y organismos donde se pueden desempeñar los sujetos graduados de los diversos programas académicos.

Para que estos contenidos propuestos en los distintos programas académicos se ejecuten de una manera más amena, se recurre a una metodología que contribuya con la eficaz adquisición de conocimientos, optando por implementar herramientas o estrategias de índole educativo, para

cumplir con la función de aportar experiencias significativas en el sujeto y facilitar la comprensión de ciertos temas expuestos. Es necesario recalcar que dentro de estas herramientas se encuentran los recursos didácticos, en este caso el juego y el entretenimiento mediado por la tecnología (videojuegos), cuyo fin es innovar en las nuevas estrategias de aprendizaje, que le permite a los involucrados aprender de una manera más activa y participativa, adquiriendo una retroalimentación inmediata, reflejando los resultados de sus acciones o comportamientos al instante y en el que se proporcione, tanto goce como disfrute en el entorno o contexto donde se emplee.

Podemos encontrar diversas clases de juego con el fin de propiciar experiencias innovadoras, a partir de esto, se origina una reflexión en torno a la investigación de nuevos escenarios como el entretenimiento tecnológico, mediante la búsqueda por la aplicabilidad que tienen estas en el ámbito, tanto educativo como empresarial, teniendo en cuenta que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) desempeñan un papel importante en nuestro diario vivir y se convierten en pieza fundamental para fortalecer varios aspectos, con ello permitiendo la expansión, creación y exploración de diversos temas. De acuerdo con lo anterior, un elemento que hace parte de estas tecnologías del entretenimiento y ha fijado atención en el campo de la investigación de la Licenciatura en Recreación, es la gamificación aplicada en contextos educativos, donde coopera con el proceso de aprendizaje de las personas y se convierte en una herramienta innovadora, tanto en el aula de clase como en espacios laborales, motivando a los sujetos a adquirir vivencias relevantes que les posibilita la aprehensión de temas que quizás son complejos de entender. Son pocos los documentos de la Facultad de Educación Física que se han detenido a delimitar en que áreas del conocimiento y campo laboral se aplica la gamificación como una herramienta para la educación, de igual manera se observa que la licenciatura no se

registra documentos con respecto a este tema, teniendo en cuenta que esta adquiere, tanto componentes recreativos como pedagógicos que han sido de gran aporte para diversos entornos.

Es por ello que, para ese primer acercamiento a cualquier investigación documental y para definir como se implementado la temática propuesta, se opta por preguntar:

¿Qué áreas del conocimiento y del campo laboral han empleado la gamificación como herramienta educativa, a través de trabajos de grados y artículos académicos expuestos en universidades colombianas y españolas durante 2018-2022?

1.2 Objetivos

1.2.1. General

Describir los componentes de las áreas, tanto académicas como laborales, en las que se emplea la gamificación como herramienta educativa en universidades colombianas y españolas durante el 2018-2022.

1.2.2. Específicos

- Identificar en qué áreas del conocimiento y campos laborales se aplica la gamificación como herramienta educativa.
- Identificar cómo se aplica la gamificación en las áreas del conocimiento y campos laborales.
- Determinar para qué se aplica la gamificación como herramienta educativa en las áreas del conocimiento y campos laborales.
- Elaborar un balance documental de la gamificación como herramienta educativa en trabajos de grado y artículos académicos en universidades colombianas y españolas durante 2018-2022.

1.3 Justificación

La Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, se destaca por formar docentes y por considerarse como una de las instituciones de mayor trayectoria en el campo educativo. Tiene cinco facultades, las cuales son: Bellas Artes, Educación, Educación Física, Humanidades y Ciencia y Tecnología; en el caso que nos ocupa, nos enfocaremos en la facultad de Educación Física, la cual está conformada por tres licenciaturas: Deportes, Educación Física y Recreación, por lo que esta investigación se llevará a cabo en el ámbito recreativo.

Según el documento maestro del programa de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia (2012), asume la formación de maestros críticos, creativos y posibilitadores de vivencias, tanto transformadoras como alternativas, teniendo en cuenta que este campo es amplio y complejo, de acuerdo a esto, el licenciado en Recreación será un docente interesado en seguir innovando y actualizar las metodologías de su área de conocimiento, desempeñándose así en los diversos contextos que se le presenten, respondiendo a un campo social y académico en los que influyen materias tanto de circunstancias políticas como económicas. De manera precisa, los estudiantes durante su proceso de formación se enfocan en la investigación, práctica docente y creación de productos, que puedan ser de gran contribución en el contexto, tanto pedagógico como laboral, posibilitando la apertura a la exploración de nuevos escenarios como el entretenimiento mediado por las tecnologías informáticas, los videojuegos, la industria cultural y creativa, generando espacios de recreación. (UPN, 2012, pp. 56-57)

De acuerdo con lo anterior, el documento maestro menciona que “la licenciatura ha venido promoviendo tres líneas de investigación, las cuales responden tanto a las inquietudes académicas de los docentes como a grandes esferas de los campos recreativo y turístico” (UPN, 2012. P, 72) las líneas del enfoque investigativo se dividen en: manifestaciones recreativas,

formar e interculturalidad, ya que estas son esenciales para la formación docente en el campo recreativo, por lo que este documento se situará en la línea de investigación formar, donde “promueve la generación de grupos de estudio, trabajos de grado, proyectos, productos y convenios desde la problematización de contextos específicos de la recreación y el turismo” [...] (Carreño et al. citado por UPN, 2012. P.73). Así se entiende la Recreación como alternativa en espacios poco concurridos e integrando las nuevas tecnologías para una ejecución innovadora de temas ya sean de carácter social, político, empresarial, histórico, pedagógico y demás, como se especifica en el perfil del licenciado en Recreación, por ende, el interés realizar una investigación de corte documental que permita situar y precisar los criterios anteriormente mencionados, con relación a las nuevas metodologías aplicadas en el ámbito, tanto recreativo como pedagógico, en este caso la Gamificación como herramienta educativa siendo ejecutada como recurso didáctico y medio de motivación para el ser humano.

Por consiguiente, la Gamificación constituye componentes, tanto del juego como de la educación, pues estos hacen parte de las diversas actividades recreativas, aplicándose en diferentes contextos en los cuales sean de gran contribución, que le permitan al ser humano la fácil adquisición de temas de carácter educativo o empresarial, donde en primera instancia se diseñó para fines estratégicos de marketing y conforme a su desarrollo se desarrolló en temas educativos, ya que su intención es “facilitar la asimilación de conocimientos entre las nuevas generaciones” (Gómez, 2019:365-366), por lo tanto, la Licenciatura en Recreación opta por explorar nuevas formas de transmitir conocimientos, permitiéndole a los licenciados indagar en las modernas metodologías que están fuertemente involucradas en la investigación de diversos escenarios y de esta manera aplicar herramientas mediadas por las tecnologías de la información,

para guiar la creación de productos que puedan fortalecer conocimientos dentro de su campo del saber.

2. Marco Contextual

En este apartado se pretende dar una contextualización de las Universidades escogidas, se inicia con la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Facultad de Educación Física - Licenciatura en Recreación. Posteriormente, se relaciona la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO), de acuerdo con los elementos que allí se encontraron con respecto a trabajos de grado y artículos académicos relacionados a la gamificación.

Por último, se indagó en las Universidades de España, porque se consideran pioneras en este ámbito, encontrándose elementos ligados a la gamificación en el área de la educación.

2.1 Universidades de Colombia

2.1.1 Universidad Pedagógica Nacional

La Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, se destaca por formar docentes y por considerarse como una de las instituciones de mayor trayectoria en el campo educativo. Entre sus cinco facultades, se sitúa la de Educación Física que está conformada por tres Licenciaturas: Deportes, Educación Física y Recreación. Para conocer más a fondo la creación de la citada institución se muestra una contextualización frente a su trayectoria histórica.

El surgimiento de la Universidad Pedagógica Nacional como "Educadores de Educadores" se originó en 1917. En este año se realizó el PRIMER CONGRESO PEDAGÓGICO NACIONAL donde se determinó la construcción del Instituto Pedagógico Nacional (IPN) que comenzó a funcionar en Bogotá el 9 de marzo de 1927. En 1936, se creó la Escuela Normal Superior Mixta; con el trabajo de las misiones alemanas que llegaron a

Colombia, se generó la Universidad Pedagógica Nacional Femenina en (1955) y la Universidad Pedagógica Nacional Mixta (1962) se definieron con carácter público para la formación de docentes en distintas áreas del saber, la investigación y difusión del pensamiento crítico y pedagógico en Colombia. (Universidad Pedagógica Nacional [UPN]. 2023)

La Universidad Pedagógica Nacional ratificó a la Facultad de Educación Física con el Decreto Presidencial de 1528, que da origen al Instituto Nacional de Educación Física, el cual se enfocaría a la salud, la recreación física, mejoramiento de la energía y formación del carácter. Actualmente se denomina Facultad de Educación Física dedicada a la formación de docentes quienes contribuyen con el fomento de la actividad física y deportiva en sus diferentes modalidades y niveles. (Martínez, Gracia. 2023)

De acuerdo con el documento maestro de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica, en 1991 se decide que las áreas del saber de la Educación Física, Deporte y Recreación deben corresponder a licenciaturas diferentes (UPN, 2012, p. 314). Así, la Licenciatura en Recreación se considera como la primera en Colombia y Latinoamérica, y se convierte en la pionera en tratar la Recreación de manera particular. Ya durante el año 2004 y 2005 se elaboró la propuesta curricular que fundamenta la Recreación ante el Consejo Nacional de Acreditación en el primer semestre del 2006 mediante la Resolución No. 1659 del 14 de abril de 2006 (UPN, 2012, p. 322, 323, 324)

La Licenciatura en Recreación pretende la formación de maestros críticos, creativos y posibilitadores de experiencias transformadoras y alternativas, teniendo en cuenta el hecho social recreativo como un campo de estudio amplio y complejo, así, los licenciados en Recreación serán docentes investigadores, innovadores en diferentes metodologías y creativos al momento

de gestionar diferentes escenarios o herramientas educativas que se requieran en su entorno social. (UPN, 2012, p.72). Teniendo en cuenta la importancia de la creatividad e innovación que se requiere en los espacios académicos curriculares con enfoque creativo y lúdico en la formación de los estudiantes, se plantea la idea de unificar el juego y las herramientas tecnológicas, como medio de aprendizaje en los diferentes campos del saber.

2.1.2 Corporación Universitaria Minuto de Dios

La Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO, 2023), abrió sus puertas en enero de 1992 a 240 estudiantes en Bogotá y para el año 2017 contaba con alrededor de 130.000 estudiantes en más de setenta municipios de Colombia, evidencia de la acogida que la población le dio durante este período de tiempo. Su fundador el sacerdote eudista Rafael García-Herreros, decide inaugurar el barrio Minuto de Dios, con el fin de que las familias que allí habitarán alcanzarán un desarrollo humano integral y así mismo, pudieran acceder a la educación, el trabajo y el arte.

En 1962 se plantea la idea de crear una universidad para que los jóvenes que habitaban en la comunidad siguieran su trayectoria en educación superior, por ende, entre 1991 y 1993 el ICFES concede la licencia de funcionamiento a los programas de Administración, Ingeniería Civil, Comunicación Social-periodismo y a las licenciaturas en Informática, Filosofía y Básica primaria con énfasis en Estética, enfocados especialmente al desarrollo social que den un nuevo rumbo al país. (UNIMINUTO, 2023)

Teniendo en cuenta los programas que se ofertan en la universidad, cada uno de estos realizan producciones de gran aporte para otras investigaciones, en este caso nos situaremos en los trabajos de grado y artículos académicos en donde interfiere la gamificación como

herramienta educativa, ya que de esta institución se han hallado gran registro de documentos relacionados al tema.

Por lo tanto, estas instituciones colombianas son referentes claves en este documento, ya que resaltan, por su gran variedad de prácticas, investigaciones y sistematizaciones relacionadas con la gamificación en entornos no solo educativos sino también laborales, aplicando esta herramienta desde sus distintas áreas.

2.2 Universidades de España

La Gamificación se encuentra inmersa en las etapas educativas, ya sea desde la educación formal hasta instituciones de educación superior como licenciaturas, posgrados, maestrías y otros. España se posiciona como uno de los países pioneros en el concepto de Gamificación aplicada como una herramienta educativa. Dentro del sistema educativo europeo, específicamente en España es regulado por la Ley Orgánica de Educación (LOE), que se conforma por ciclo en educación infantil (CINE 01) y la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) constituyen la Educación Básica Española (Comisión Europea, 2023), con el objetivo de ofrecer a todas las personas los elementos formativos necesarios para su pleno desarrollo personal, profesional y social.

De esta manera, se constituye el sistema educativo de España (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2023)

- Educación infantil
- Educación Primaria
- Educación Secundaria obligatoria: Formación Profesional

- Educación Universitaria: Enseñanza en Grado, Máster y Doctorado

Con lo que refiere, la educación superior de España, la investigación documental estará enfocada en proyectos de grado y artículos académicos, con respecto a la Gamificación como herramienta educativa en las Universidades Ies Illes Balears y Valencia.

2.2.1 Universidad de las Islas Balears

Una de las instituciones de educación superior que guarda en su repositorio estos documentos sobre la Gamificación es la Universitat de les Illes Balears de España, de origen catalán, cuyas raíces se centra en el pensamiento luliano “Ramon Llull de creador del colegio de misioneros” (Universitat de les Illes Balears, 2023). En 1843 fue creado el estudio general Luliano como centro de enseñanza superior, donde presentaba problemas financieros, administrativos y educativos, además de ello, contaba solo con grados académicos en Teología, Filosofía y Artes, validos por la monarquía hispánica.

Ya en el año 1829, el gobierno de Mallorca estableció la Universidad con el nombre de Universidad Literaria Balear, cuyo objetivo era la modernización implantando estudios como: Lenguas Modernas, Lógica, Matemáticas Puras, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Ciencias Morales. (Universitat de Ies Illes Balears, 2023)

Con el transcurso del tiempo, gracias a la fundación de la Universidad de Palma de Mallorca en 1978 se constituye la Universidad Illes Balears con sede Palma de Mallorca publicada en el BOE número 66 (Boletín oficial del estado) anunciando que:

La Universidad estará integrada inicialmente por las Facultades de Ciencias, Derecho y Filosofía y Letras, así como las Escuelas Universitarias de Estudios Empresariales y de

Profesorado de Educación General Básica, actualmente existentes en Palma de Mallorca y dependientes de las Universidades barcelonesas. (Universitat de les Illes Balears, 2023, p.2)

2.2.2 Universidad de Valencia

Por otro lado, se señala que la Universidad de Valencia de España, se originó el 30 de octubre de 1499 y fue autorizada por la Bula del 23 de enero de 1501. Ha formado parte del desarrollo político, social y de la educación de España, que atribuye a diferentes espacios educativos e investigativos. Presenta importantes adelantos en las actividades docentes y de investigación en diferentes líneas del saber, entre las cuales, se destacan las Ciencias del Saber. En los ámbitos, de las indagaciones en Artes y Humanidades, Ciencias Sociales y Educación, entre otros, se hallan importantes referentes relacionados con la Educación, la Recreación y la Gamificación. En este sentido, se convierte en referente de principal interés en este ejercicio investigativo. (Universidad de Valencia, 2023)

El programa de la Licenciatura en Recreación contribuye en la interacción de los estudiantes en diferentes particularidades que integran aspectos intelectuales, sociales y culturales del ser humano. Por ende, en la formación de docente es de interés explorar otras instituciones donde Gamificación va enfocada en la educación, debido a que hace parte de un apoyo tecnológico en diferentes campos del saber. Por lo tanto, se plantea una investigación de corte documental que determina la indagación en trabajos de grado y artículos elaborados en la formación universitaria de España y Colombia. (Universidad de Valencia, 2023)

3. Marco de Referentes Teóricos

3.1. Antecedentes

De manera preliminar, se exponen investigaciones de corte documental en este caso trabajos de grado y artículos académicos, realizados en diversas universidades de Colombia, España y México, en el que se halla información necesaria conforme a los ejes fundamentales que contiene esta investigación, clasificándose de la siguiente manera: el juego, ludificación, investigación documental y videojuego. Cabe aclarar que estos textos fueron realizados en programas de pregrado y posgrados, por ende, para localizarlos se recurrió a los repositorios de trabajos de grado de cada universidad.

En este caso, como primer referente se toma la Universidad Pedagógica Nacional con el trabajo de grado titulado **‘El juego como herramienta pedagógica’** Quintero (2013) de la Facultad de Educación, donde se habla de los alcances que tuvo la implementación del juego como herramienta didáctica en niños que viven en zonas de alto conflicto en la ciudad de Cali, llevándose a cabo durante cuatro semestres de intervención en las prácticas pedagógicas del programa, por medio de la participación de la población. Este documento tiene como objetivo general identificar la influencia que tiene el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de las competencias sociales en niños de 1 a 2 años del Hogar Infantil Samaritanos de la Calle en el municipio de Santiago de Cali, cuya metodología consiste en un modelo etnográfico – descriptivo, aplicándose la observación directa en el escenario de práctica, encuestas y entrevistas resaltando aquellos elementos fundamentales que sustenten la investigación.

De acuerdo con la práctica de Quintero (2013), se observa que hay una estrecha relación del juego con los procesos de desarrollo y aprendizajes en los niños de educación inicial,

contribuyendo no solo en su desarrollo psicomotor, sino también en su creatividad, generando aportes significativos en los estudiantes y en los padres de familia, proporcionando didácticas innovadoras al docente. Este trabajo de grado resulto significativo para nuestra investigación, debido a que nos da un panorama de los alcances que tiene el juego en diversos entornos sociales y como esta contribuye en procesos de aprendizaje, generándola como una herramienta educativa, aspecto que se relaciona con nuestra investigación.

De otra parte, se sigue con la Universidad del Valle del programa de Sociología con el documento **‘Interacciones de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali en un juego en línea’** de Arango (2018) en el que se propone determinar las interacciones sociales de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali que se presentan en un videojuego en línea, teniendo en cuenta que las TIC’s están presentes en todos los ámbitos, por ende, se presentan nuevas formas de interacción. De acuerdo con lo anterior, se propone una inmersión en el juego a manera de etnografía virtual, apoyada por observaciones en una sala de internet y entrevistas a los jóvenes participantes, para ver la importancia que cumple las TIC’s en la vida de los individuos y el papel de los juegos virtuales en las interacciones sociales. Este artículo se enfoca en explorar un medio que es más común en jóvenes, pero poco convencional en los adultos y que, además, en Colombia ha sido un tema poco explorado. En el presente caso, se abordaron perspectivas pedagógicas, como la influencia que tienen los videojuegos en los procesos de socialización.

De acuerdo con lo anterior, se expresa que el objetivo es explorar el tipo de interacciones sociales que se puedan llegar a generar en el juego, además de preguntarse por los rasgos de los jóvenes en el juego y como interpretan las lógicas del mismo, para lograr esto se propone determinar las interacciones sociales de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali por medio del

juego “League of Legends”, donde se establecen cuatro parámetros: caracterizar el juego, identificar a los participantes, focalizar las interacciones sociales e identificar los rasgos de los participantes en relación a su movilidad dentro del juego; por lo que, la investigación se realizó en espacios físicos como virtuales, planteándose bajo dos consideraciones metodológicas como la observación y la etnografía virtual. De esta investigación se obtuvieron varios resultados, resaltando la función que cumplen los juegos en línea recreando ciertas conductas en los jugadores y aportando diversos elementos en el que los individuos se adaptan. Para nuestra investigación es un tema que interfiere en gran medida, en cuanto los videojuegos son un componente esencial de la Gamificación, por ende, es importante destacar los alcances que se obtienen a partir de una herramienta poco convencional en el entorno educativo, en este caso en las conductas sociales de los jóvenes.

Avanzando en el eje del juego, es pertinente resaltar el documento titulado **'Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar'** de Oviedo (2021), realizado en la Universidad Santo Tomás de la Facultad de Educación, en el cual resalta el juego como un factor importante que contribuye de manera significativa en la vida de los seres humanos, en especial de los niños, por cuanto a través de este se crean vínculos y fortalecen reglas o normas del entorno escolar, por lo que el objetivo de este trabajo consiste en analizar la manera en que se aborda el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia en los periodos comprendidos entre 2015-2020. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y método descriptivo, que le permite al autor conocer los alcances y hechos que se obtuvieron de otros documentos realizados por estudiantes de las diferentes universidades consultadas,

tomando 20 textos, entre trabajos de grado, artículos científicos y tesis de grado, con el fin de orientar el objetivo que permita conocer el juego como una herramienta pedagógica.

De acuerdo con la investigación de Oviedo (2021), se puede decir que, el juego como estrategia pedagógica contribuye a desarrollar positivamente el trabajo cooperativo en los recintos escolares, fortaleciendo aspectos como responsabilidad, respeto y seguimiento de instrucciones. Este trabajo nos permite dar un trasfondo de los alcances que tiene el juego dentro del entorno académico, ya que es una estrategia útil que facilita el aprendizaje y es un componente que está inmerso en la Gamificación, por ende, es necesario resaltar el juego dentro de nuestra investigación.

Por otro lado, se hace necesario destacar al videojuego, pues es un componente esencial presente en la Gamificación, por ello, se seleccionó el siguiente trabajo titulado **'El videojuego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje'** de Pineda (2019), realizado en la Universidad Santo Tomás abierta y a distancia de Manizales, que tiene como propósito fortalecer la autorregulación para el aprendizaje en los niños de 5 y 6 años, mediante la aplicación de una herramienta didáctica, en este caso el videojuego educativo. Para ello, la investigación se desarrolla en un enfoque cualitativo, analizando los resultados a partir de la descripción de conductas alcanzadas por los niños después de ser aplicada la herramienta, de igual forma también se adquiere un componente descriptivo y, por ende, se usa el diseño Expost-facto, donde su intencionalidad es validar si realmente el videojuego es una herramienta de mediación para el fortalecimiento de la autorregulación del aprendizaje de los niños.

De la investigación de Pineda (2019) se puede concluir que, a partir de los resultados obtenidos, los videojuegos sirven como estrategia para fortalecer aspectos como la

autorregulación en los niños, ya que motivan y atraen sus intereses, siendo estos una herramienta didáctica que dinamiza el aprendizaje, donde el punto clave fue atraer y fijar la atención y concentración, generando ambientes más cordiales y armónicos. De acuerdo con este documento, se ratifica que los videojuegos son un compuesto importante de la Gamificación, y en este caso, fueron aplicados para ver los alcances que tienen dentro de un entorno escolar como herramienta de aprendizaje, abriendo paso a los nuevos métodos de enseñanza para los docentes.

Seguidamente, se presenta un artículo desde la Universidad de Guadalajara de México denominado **‘El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los ‘Serious Games’** de López (2016) en el que su principal objetivo es hacer una cartografía con respecto al tema de los videojuegos, abordándose la noción del Serious Games y algunas experiencias educativas implementando estas herramientas, además exponiendo algunas posibilidades de enseñar con videojuegos, por lo que se formula críticas y pautas a seguir en los próximos años. El texto profundiza las líneas de investigación que presentan a los videojuegos como una herramienta en diferentes niveles de formación, a partir de la noción del Serious Games (juegos serios) donde se abordan las formas y características que estos proponen, debatiendo los límites y problemas que han aparecido en la aplicación del videojuego en entornos educativos.

De acuerdo con este texto, se dice que los videojuegos son un pretexto para acercarse a intervenir en el aula en especial para la resolución de problemas, es de ahí que aparecen los Serious Games con el surgimiento de la Gamificación, mediante la cual buscaría implementar mecánicas lúdicas al resto de actividades con el fin de hacerlas más atractivas, dinámicas y útiles. En conclusión, la utilización de estos mecanismos puede traer consigo impactos positivos,

pero resalta algunas dificultades, como el adecuar espacios adecuados, lo que conlleva a realizar significativas inversiones económicas y la frustración de los alumnos al perder.

En cuanto al eje de la ludificación, se entiende que es uno de los términos más comunes que se le da a la Gamificación y sus aplicaciones en entornos académicos, como se menciona en el siguiente trabajo de la Salle Universitat Ramon Llull de Barcelona denominado **‘La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes’** de Villa y Canaleta (2016) donde se muestra el estudio realizado en una trayectoria académica continuada en el que se incluye diversos cursos académicos y no se pretende dar una visión puntual de una acción innovadora, sino una perspectiva evolutiva que permite observar todo el proceso de transformación que supone la aplicación continua de acciones de mejora en el campo de la ludificación, por ello, se implementó como metodología el conjunto de clases magistrales que le permitían al alumno interactuar con el laboratorio, en el que el profesor llegaba a clase y explicaba, mientras el alumno tomaba apuntes e intentaban completar con éxito las prácticas que el profesor ponía a su disposición. De esta investigación se puede obtener varios aspectos, entre ellos, la implementación de estrategias virtuales, como las redes sociales u otras alternativas, lo que determinó que éstas mejoraron el rendimiento académico de los alumnos y no siempre puede ser aplicada a todos los contextos escolares.

De igual forma en el siguiente trabajo titulado **‘La Ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las Tic’s (Tecnologías de la Información y la Comunicación), en los estudiantes de octavo grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas’** de la autora Lozada (2022) de la

Universidad Autónoma de Bucaramanga de la Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes, se resalta el aporte de la ludificación en entornos educativos para la mejora de la lectoescritura, para esto se tuvo en cuenta la investigación mixta que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto en aspectos cuantitativos como cualitativos, mediante encuestas y estadísticas aplicadas durante el desarrollo de esta tesis. Durante este trabajo de grado Lozada (2022) menciona las herramientas tecnológicas como Quizziz, Kahoot, Google Form y Padlet, los cuales implementó durante su investigación para que los estudiantes desarrollarán dinámicas diferentes a las tradicionales y de alguna forma se motivarán a reforzar la lectoescritura.

Los resultados de la anterior investigación fueron favorables, ya que lograron demostrar que al poner en práctica estrategias pedagógicas mediadas por la tecnología despierta el interés en los estudiantes, debido a que es un conjunto de actividades didácticas y creativas, lo que permiten jugar con la imaginación de los alumnos y de igual forma da la oportunidad a los profesores de innovar en el aula.

Por consiguiente, las anteriores investigaciones, se puede dar un corto panorama de los indicios de la Gamificación como estrategia aplicada a diversos entornos, pero en este caso otorgándole otra denominación como la ludificación, ya que es uno de los primeros términos que adquirió y la cual era comúnmente usada por distintos investigadores, pero el que ha contribuido con el diseño de nuevas estrategias tecnológicas que trae consigo grandes aportes en contextos educativos y de igual forma pasa con los videojuegos, convirtiéndose en un componente esencial para esta investigación.

Ahora bien, todas estas investigaciones tuvieron una base metodológica que les permitió trazar una ruta que los encamino a lograr su objetivo, por lo que de acuerdo a nuestra

investigación el documento que coincide a nuestra metodología es **'El recreo en las dimensiones del desarrollo, a propósito de un balance documental a través de trabajos de grado de universidades españolas y colombianas 2013-2018'** de Quintero, Pinillos y Camargo (2020) de la Universidad Pedagógica Nacional de la Licenciatura en Recreación y Turismo, en el que su objetivo es elaborar un balance documental en relación con el recreo y las dimensiones del desarrollo en trabajos de grado presentados en universidades colombianas y españolas durante el período 2013–2018, para ello se implementó como metodología la revisión del tipo y enfoque metodológico que se desarrolló durante tres fases, permitiendo hacer un análisis detallado de los documentos obtenidos mediante una búsqueda tanto de Colombia como España, potenciando la investigación documental y así mismo llegar a reflexiones de los alcances del recreo en espacios educativos.

El objetivo de la investigación de Quintero, Pinillos y Camargo (2020) se logró, debido a que en el proceso metodológico que se implementó, se elaboraron esquemas analíticos que involucraban proyectos tanto de Colombia como de España, así mismo se logró ampliar el panorama de otros referentes. Por otro lado, el uso de herramientas como matrices, tablas, gráficos y demás, permitieron dar un orden a la información y de igual manera, acceder a ella de forma más rápida y eficiente, siendo esta un referente de lo que se quiere lograr en esta investigación.

Por último, se realizó la revisión del documento **'investigación documental sobre las tecnologías de la información y la comunicación en educación básica'** de Garzón, Gómez, Gualteros, Jiménez, Moreno (2014) de la Universidad Santo Tomás en la Maestría en Educación, cuyo objetivo es establecer el estado de las investigaciones sobre las Tecnologías de la

Información y la Comunicación en educación básica, a partir de los artículos publicados en revistas indexadas en bases de datos iberoamericanas (Dialnet, Doaj, e - revistas, Latindex, Rebiun, Recolecta, Redalyc, Scielo) en los últimos 10 años, por ende, como metodología se recurrió a la investigación documental, que consiste en la búsqueda de las lecturas, análisis, reflexión e interpretación de artículos científicos pertinentes y significativos.

En la precitada investigación, se seleccionaron documentos que reflejaron la aplicación de las TIC's en la educación básica primaria abordando diversos criterios, resaltando la importancia que tienen las nuevas tecnologías en nuestro entorno, por cuanto son parte fundamental de nuestro diario vivir y hoy en día se consideran herramientas útiles en espacios académicos que rompen con cierta monotonía.

3.2. Marco Teórico

Según el tema de estudio del presente trabajo se relacionan elementos claves que estarán divididos en cuatro partes, que nos dará un panorama acerca del tema de investigación. La primera consiste en el concepto de la Gamificación y el papel que está desempeña en la educación; en la segunda se hará referencia al texto académico en relación con el artículo académico y trabajo de grado, los cuales constituyen el corpus de análisis del trabajo de investigación. La tercera, consiste en el juego como herramienta educativa y las herramientas educativas que se componen de estrategias de aprendizaje y propuestas didácticas, por último, tenemos áreas del conocimiento y campos laborales.

3.2.1. La Gamificación

El origen del término Gamificación se remonta a la palabra en inglés “*Game*” que significa juego y empezó a tomar fuerza en la industria digital en los años 2008 y 2010, cuyo objetivo fue

propiciar el entretenimiento digital, por medio de juegos como estrategia de marketing, sin embargo, se usa seudónimos paralelos a esta como, juegos de productividad, entretenimiento de vigilancia, funware, diseño lúdico y juegos de comportamiento, para darle otra denominación. Son muchos los investigadores que se han encargado de dar una conceptualización de esta, entre ellas podemos encontrar “La gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contexto no lúdicos” (Deterding – Khaled, 2011, p. 9) definición propuesta a partir de un estudio que reúne aspectos relacionados al tema de investigación y en el que se enfatiza el uso de la Gamificación en contextos no lúdicos, sino que también puede tener otras aplicaciones.

Este término de procedencia anglosajona, conocido como "Gamificación", surgió en el ámbito empresarial con el propósito de emplear elementos lúdicos con el fin de atraer, motivar y persuadir a los usuarios para que lleven a cabo acciones específicas. Aunque la noción de emplear la mentalidad y los mecanismos propios de los juegos para influir en la audiencia no es completamente original, esta tendencia cobró mayor fuerza con la irrupción de los medios digitales.

Cuando empleamos este término en un sentido amplio, lo definimos como “la aplicación del enfoque de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y guiarlos en la resolución de problemas” (Zichermann y Cunningham, 2011, p.10). Burke (2012), por su parte, concibe la gamificación como la incorporación de elementos y técnicas característicos de los juegos en contextos no relacionados con el entretenimiento, con el propósito de fomentar el desarrollo de habilidades y comportamientos (Burke citado por Ortiz et al. 2016).

Un juego educativo se presenta como una entidad autónoma en la que se delinea un "espacio de juego" específico, dentro del cual los participantes se comprometen a participar en las

actividades diseñadas y disponibles. Estos juegos incorporan un sistema de múltiples intentos, recompensas estructuradas, desafíos intrínsecos y un objetivo definido que los jugadores deben alcanzar, culminando en un desenlace único y decisivo (Kapp, 2012, p.30).

En el contexto de la Gamificación, la intención no radica en construir una entidad autónoma, aunque se hagan uso de elementos lúdicos como insignias, puntos, desafíos y la posibilidad de cometer errores. En lugar de ello, el propósito radica en aprovechar estos elementos del juego para motivar a los estudiantes a participar, prosperar y avanzar hacia una meta. Las insignias, en sí mismas, tienen la capacidad de atraer al jugador, independientemente de su relación con otras actividades del juego, como la resolución de acertijos o el avance de niveles (Kapp, 2012, p.35). Por consiguiente, se puede concluir que la gamificación incorpora componentes de los juegos, pero no es un juego.

Para garantizar que los estudiantes no se aburran, no se sientan estresados ni experimenten ansiedad, resulta crucial buscar un estado de flujo óptimo. En el contexto del juego, el flujo se refiere a un nivel máximo de concentración y entretenimiento alcanzado por el jugador. En consecuencia, es esencial seguir una serie de consejos que promuevan este estado de flujo durante las actividades gamificadas:

- La actividad no tiene que ser lineal, para que no suponga en todo momento ni un reto ni tampoco sea aburrida.
- Debe tener un objetivo concreto, para que los alumnos puedan conseguirlo.
- Tiene que ser amena.
- No tiene que crear frustración.

- Tiene que suponer un reto alcanzable.
- Su mecánica tiene que ser accesible para todo el mundo.
- Debe proporcionar una retroalimentación, para poder modificar la actividad si fuera necesario para mejorarla o adaptarla. (Alejaldre y García, 2015, p.75)

Mecanismos de Gamificación

Estos mecanismos se utilizan en gran cantidad, aunque no aplica en todos los casos, por ende, están formados por tres tipos (Borras, 2015, p.17)

- **Puntos:** Se otorgan cuando se realiza algún tipo de acción acertada. Crean una sensación de progreso para el jugador y le devuelven inmediatamente información sobre las acciones que realiza, correctas o incorrectas, acción que está conectada con los premios.
- **Insignias o Badges:** Son una representación visual de un logro específico dentro del sistema gamificado. Zichermann lo describe como un “sistema visual de puntos”. Pueden servir como credenciales, para mostrar aquello que hemos alcanzado y sirven para representar destrezas específicas, su validez dependerá no solo de la institución que lo otorgue sino de la posible existencia de evidencias asociadas a la insignia.
- **Tablones de clasificación:** Permiten a los usuarios ver qué posición ocupan respecto al resto. Tanto Werbach (2012) como Zichermann (2011) advierten que, aunque pueden ser muy motivadores también pueden generar el efecto contrario para aquellos que ocupan las posiciones más bajas incluso generando el abandono del sistema gamificado.

De acuerdo con lo anterior, en la Gamificación se maneja un sistema de puntos, es por ello por lo que se puede reforzar esta afirmación ya que Zichermann (2011) menciona que "el

mecanismo de la gamificación se centra en un sistema basado en puntos". (Zichermann citado por Borrás, 2015, p. 17)

Los puntos son elementos más utilizados en diferentes sistemas de juego, según Zichermann (2011) son: (Zicherman citado por Borrás, 2015, p. 18)

- **Puntos de experiencia:** Indican el rango y el rendimiento de un jugador.
- **Puntos reembolsables:** Los cuales se pueden cambiar por recompensas externas (dinero, regalos, estado).
- **Puntos de habilidad:** Poco habituales en sistemas de Gamificación. Ganados por acciones específicas, por ejemplo, la calidad de las fotos.
- **Puntos de karma:** Crean un camino de conducta dentro de un sistema enfocado a ciertas actividades. Es difícil establecer unas diferencias respecto a los puntos de experiencia, aunque se suelen asociar más a sistemas gamificados frente a los de experiencia.
- **Puntos de reputación:** Son el sistema más complejo y suelen indicar “integridad” del usuario y se utilizan para establecer un punto de confianza entre partes.

Etapas de la gamificación

La manera apropiada para gamificar una actividad para los estudiantes, se exponen los siguientes puntos: (Deterding et al citado por Gómez, 2019, p.8 - 9)

- Analizar el contexto de los estudiantes para aumentar la probabilidad de éxito de la actividad.
- Establecer objetivos de aprendizaje para darle sentido a la intención de gamificar.
- Plantear actividades educativas cortas y simples acompañadas de las mecánicas de juego.
- Elaborar una historia que sea llamativa y que se vincule con los intereses de los estudiantes.

- Establecer las metas individuales y colectivas.
- Diseñar las etapas y las rutas por las que deben pasar los estudiantes para alcanzar las metas.
- Definir la manera en que se va a hacer el seguimiento a las actividades del estudiante y la forma en que estos van a recibir realimentación.
- Disponer la forma en que se van a desarrollar las actividades colaborativas e individuales.
- Delimitar los niveles por los cuales deben pasar los estudiantes, teniendo en cuenta que estos deben ser de complejidad creciente.
- Instituir las recompensas y el reconocimiento social que van a obtener los estudiantes.
- Considerar recompensas adicionales para las actividades grupales e individuales que motiven a los estudiantes.
- Permitir que los estudiantes puedan repetir las actividades.

El análisis minucioso del alumnado por parte del docente adquiere una relevancia significativa, ya que implica el estudio preciso del perfil de los estudiantes, permitiéndole así diseñar actividades adecuadas, establecer metas pertinentes y trazar la trayectoria de las distintas sesiones. Estas etapas tomadas en consideración se convierten en una herramienta fundamental para el maestro, en pro de alcanzar los objetivos preestablecidos para cada sesión.

La otorgación de recompensas a los estudiantes al lograr un objetivo se traduce en un estímulo adicional que inyecta motivación y confianza en ellos. Dicho aspecto no debe ser descuidado por el educador, ya que su omisión podría resultar en una disminución del interés de los alumnos por la actividad en cuestión.

3.2.2. La Gamificación en la Educación

Es innegable que el juego constituye un pilar fundamental en la educación inicial. La Gamificación surge con la intención de trasladar este concepto a la dinámica del aula de una manera novedosa y estimulante, con el propósito de motivar a los estudiantes a desarrollar diversas habilidades, especialmente la colaboración, la empatía y la concentración, además de fomentar valores positivos. A través de estas dinámicas y mecanismos, se busca acercar a los educandos a la realidad que les rodea.

La Gamificación puede ser ejecutada, tanto en entornos corporativos como educativos, en este caso, dentro del entorno del aprendizaje su implementación debe ser muy rápida, ya que se contempla los videojuegos como elementos de formación, reemplazando métodos convencionales, siendo esta una forma rápida, divertida y ligera capaz de transmitir conocimiento.

Fue en la década de los años 80 cuando se introdujo en el ámbito educativo, marcando el inicio de la aplicación de la Gamificación al proceso de aprendizaje. Esta época presenció los primeros avances en videojuegos educativos, los cuales han continuado evolucionando a lo largo de los años, generando un creciente repertorio, dirigidos a facilitar la asimilación de conocimientos entre las nuevas generaciones. (Gómez citado por Núñez, 2020, p. 12).

En el ámbito educativo, la Gamificación y los juegos educativos se emplean como recursos destinados a enriquecer el proceso de aprendizaje, dotándolo de un carácter más cautivador y atractivo para los alumnos. En ciertas ocasiones, la Gamificación incorpora elementos como medallas, puntos e insignias para recompensar el logro de objetivos, generando un aumento considerable en el interés de los niños y adolescentes, incluso llegando a fomentar

competencias entre ellos. Además de presentar un enfoque didáctico más estimulante en el entorno escolar, la Gamificación se revela como una herramienta sumamente efectiva para consolidar los contenidos del plan de estudios y fomentar una variedad de habilidades que conforman el currículum. (Cobos, 2018, p.262).

En la búsqueda de enfoques innovadores que se integren de manera significativa en las responsabilidades del docente, y con la perspectiva de desarrollar estrategias que promuevan una mayor dinámica en las prácticas de enseñanza en el entorno educativo, la Gamificación emerge como un sendero potencial que satisface los distintos criterios. Además, que “[...] existe un creciente interés de la comunidad científica en la aplicación de gamificación a muchas áreas de conocimiento, por lo que muchas de las experiencias existentes pueden tratar de ser exportadas al dominio de la docencia.” (Cortizo et al., 2011, p.6)

La implementación de la Gamificación en la educación presenta un desafío considerable, dado que los elementos vinculados a esta práctica experimentan una evolución constante. Esto se relaciona estrechamente con los rápidos cambios que caracterizan la vida cotidiana de una sociedad inmersa en procesos de globalización y el vertiginoso avance tecnológico que perpetuamente transforma las modalidades de comunicación. En consecuencia, se insta al docente a llevar a cabo una evaluación continua tanto de las herramientas gamificadoras a emplear como de las estrategias adoptadas, como una respuesta necesaria a este panorama en constante movimiento.

3.2.3. *Texto Académico*

Se entiende por textos académicos:

Las producciones que se realizan dentro de las academias, llámense universidades, centros o grupos de investigación, asociaciones científicas, círculos de lectura, de estudio, grupos de desarrollo intelectual, entre otras, se conocen como textos académicos, los cuales buscan transmitir información.

(Figueras y Santiago citados por Rosas, 2006, p:130-131)

Por ende, lo que busca este tipo de producciones es contextualizar al lector con respecto al desarrollo de un producto, por el cual se ha trabajado durante determinado tiempo, llevándose a cabo en instituciones académicas que trasmitan algún tipo de información valiosa para el lector.

"Así pues, la característica principal del texto académico es su eminente carácter institucional" (Padrón citado por Rosas, 2006, p:131) por lo cual, se sitúa en el contexto académico, espacios donde se realizan diferentes producciones a nombre de textos académicos, que se diferencian entre sí, dependiendo la situación en la que se asemejan a cualquier otro texto escrito.

Todo aquel que esté inmerso dentro del ámbito académico, podrá realizar o elaborar en algún momento un texto académico, dependiendo su finalidad, será categorizado de distintas formas

Es interesante agregar a esta clasificación trabajos de ascenso, trabajos libres, ponencias, artículos, libros editados o no, trabajos no editados,

los “papers”, los trabajos de grado y las tesis, los reportes de grado, los proyectos o trabajos especiales de grado, los reportes de investigación y las disertaciones doctorales. (Madsen citado por Rosas, 2006 p.131)

De acuerdo con lo anterior, los textos académicos son diferentes y cumplen un objetivo determinado, son el resultado de una investigación y organización de información que le permite al autor realizar un texto de ideas coherentes con interés para la comunidad. Los textos académicos generalmente se asocian a un documento con aportes únicos; no obstante, hay circunstancias en las que se unifica una serie de intereses e inquietudes que les permiten a los grupos de trabajo, la creación de productos académicos.

3.2.3.1 Trabajos de grado

En esta ocasión para tener en claro en que consiste los trabajos de grado, se toma como referencia la definición propuesta por en el documento maestro de la Licenciatura en Recreación “Además de ser un producto académico de conocimiento creativo, es una herramienta que permite que los estudiantes demuestren su capacidad para definir, crear, abordar objetos y/o problemáticas recreativas y/o turísticas” (UPN, 2012, p.68)

Por lo tanto, desde la perspectiva del documento maestro de la Licenciatura en Recreación, se resalta que el trabajo de grado les permite a los estudiantes realizar un producto que refleje y aborde ciertas problemáticas o necesidades desde su campo académico, y de igual forma demostrar múltiples capacidades en la creación de productos para la culminación de su proceso de formación en la universidad.

3.2.3.2 Artículo académico

El artículo académico es uno de los documentos más importantes dentro de un ámbito educativo, pues este pretende demostrar conocimientos adquiridos dentro de un campo, por ejemplo, un artículo académico es “un texto que responde a la intención de difundir las conclusiones generadas de una investigación, producido para ser publicado en una revista académica especializada en un área del conocimiento, el cual responde a una superestructura determinada.” (Ricon y Morales citados por Urdaneta, 2008, p.42), por ende, se dice que es un texto que responde a una intención de mostrar una investigación realizada en un espacio académico, con una estructura determinada y siendo publicada en una revista que se enfoque en el tema.

3.2.4. *Juego Como Herramienta Educación*

El juego y la lúdica se encuentran intrínsecamente presentes en múltiples etapas del desarrollo individual, y el ámbito educativo no constituye una excepción. La incorporación de juegos como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje incrementa la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio de las asignaturas, fomentando así la adquisición de conocimientos (Muñoz citado por Peña, 2020, p.19). Esta conclusión emergió a partir de una investigación que empleó juegos en el ámbito de las matemáticas, con el propósito de explorar diversas vías que estimularan a los estudiantes a comprender y valorar el trabajo con los números.

De manera progresiva, los juegos han ido consolidándose como poderosas herramientas de aprendizaje en el ámbito educativo, ya que propician una experiencia de aprendizaje vivencial al simular situaciones reales y significativas para la vida de los estudiantes. Además, los juegos

promueven la interacción y la motivación en el proceso de aprendizaje, estimulan la colaboración y la resolución de problemas, y reducen el temor a cometer errores por parte de los alumnos. Es por estas razones que las estrategias basadas en juegos son aplicables en una amplia variedad de campos dentro de la formación y la educación, dado que fomentan la adaptación personalizada y contextualizada del proceso de aprendizaje. (Durall, et al. Citado por González, 2019, p. 9)

Actualmente, junto con el aprendizaje basado en juegos se observa una tendencia hacia el uso de la gamificación, como estrategia de aprendizaje en distintos ámbitos: empresarial, salud, marketing, política y también en la docencia. (Melchor citado por González, 2019, p. 9)

La incorporación de juegos mediante el uso de herramientas tecnológicas busca potenciar el compromiso y la motivación de los alumnos. Los juegos, al constituir ambientes estimulantes, reflejan el grado de compromiso de los individuos y proporcionan contextos propicios para la práctica de contenidos, la adquisición de habilidades y destrezas, y la facilitación del proceso de aprendizaje.

El juego como estrategia didáctica encuentra su máxima efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje al brindar la oportunidad, tanto al docente como al estudiante de razonar, analizar e identificar innovadoras formas de hacer que el aprendizaje sea constructivo y fácil de adquirir.

Por lo tanto, podemos diferenciar el juego y la Gamificación por la finalidad que pretenda alcanzar este. La Gamificación educativa trata de alcanzar unos objetivos didácticos por medio de mecanismos del juego, mientras que el juego tiene una funcionalidad más lúdica.

3.2.5. Herramienta de Aprendizaje

En la actualidad es relevante la gran importancia y los beneficios que genera aplicar una metodología motivadora como la Gamificación como herramienta dentro del aula. La educación es un campo en el que la Gamificación está viendo crecer su importancia. (Ortiz, et al. 2018). La Gamificación en el ámbito educativo está siendo utilizada como una herramienta de aprendizaje en distintas áreas y para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos como individuales (Caponetto, citado por Ortiz, et al. 2018). Esta tiene como objetivo promover el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje (García, 2016, p. 50) y hacerlos protagonistas de su proceso formativo mediante herramientas como actividades jugables que fomenten el aprendizaje significativo (Marín, 2015, p. 1).

Las herramientas que contribuyen al proceso de aprendizaje en las organizaciones a menudo no reciben la atención que merecen por parte de las diversas teorías y enfoques de estudio. A pesar de esta situación, en corrientes como la psicología, que se centra en el individuo, el diálogo y el feedback se destacan como instrumentos altamente beneficiosos. Otros enfoques, resaltan la utilidad de las tecnologías de la información como herramientas que incrementan el potencial individual o se utilizan para supervisar y favorecer el proceso de aprendizaje en lugar de obstaculizarlo.

La diversidad de actores involucrados en el desarrollo del aprendizaje, la significativa relevancia de las herramientas que lo facilitan y la necesidad imperante en las organizaciones de comprender cuales son los recursos indispensables para una creación efectiva de conocimiento y sus consecuencias, delinear el objetivo principal de esta investigación: la identificación de las

herramientas gamificadas más destacadas para cada uno de los ámbitos de desarrollo del aprendizaje.

3.2.5.1. Estrategia de aprendizaje

Con base en la Universidad Estatal a Distancia (UNED, p.1) una estrategia didáctica representa un conjunto de acciones cuidadosamente planeadas por el docente, con el propósito fundamental de facilitar la construcción del aprendizaje por parte del estudiante y alcanzar los objetivos previamente establecidos. En su esencia, se trata de un método estructurado y formalizado, diseñado con miras a la consecución de un objetivo bien definido. La implementación efectiva de una estrategia didáctica en la rutina educativa requiere una refinada maestría en procedimientos y técnicas específicas, cuya selección detallada y diseño se encuentran a cargo del docente. Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Una serie de decisiones que el docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje. UNED (2021)

Por otro lado, las estrategias de aprendizaje son conceptos que se abordan desde diversas perspectivas y enfoques. En el ámbito educativo, han surgido numerosas definiciones con el propósito de comprender esta noción. Según (Valle, et al, 1999, p. 428), “las estrategias de aprendizaje que constituyen secuencias de procedimientos o planos diseñados para alcanzar metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos en esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este contexto, las representan estrategias del nivel inferior o superior que engloban diversas tácticas o técnicas de aprendizaje”.

(Díaz, citado por la Universidad estatal a distancia, pp. 3-4), existen una gran variedad de definiciones del concepto, pero todas tienen en común o similitud los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados.
- Son más que los “hábitos de estudio” porque se ejecutan flexiblemente.
- Se emplean en distintas instituciones abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Por otro lado, (Nisbet y Shucksmith, citados por Valle, et al, 1999, p. 426): El aprendizaje más importante es aprender a aprender. El conocimiento más importante es el conocimiento de un mismo... comprender las estrategias de aprendizaje y avanzar en el conocimiento de uno mismo, siendo cada vez más consciente de los procesos y da la oportunidad de asumir la responsabilidad del propio aprendizaje. (pp.11-12)

Por último, los objetivos específicos de cualquier estrategia de aprendizaje pueden abarcar desde influir en cómo se elige, obtener, organizar o fusionar el nuevo conocimiento, hasta incluso alterar el estado emocional o motivacional del aprendizaje, con el fin de potenciar la eficacia de su asimilación de los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan. (Dansercau, et al, citado por la universidad estatal a distancia, p. 4)

3.2.5.2. Propuesta didáctica

La propuesta didáctica propone la creación de enfoques educativos innovadores para abordar los contenidos, haciendo hincapié en los campos lúdicos para empoderar al estudiante en su propio aprendizaje y fomentando la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's). En este enfoque, se reconoce al docente como un participante activo en el proceso educativo, desempeñando un papel fundamental en la implementación y el éxito de esta estrategia.

Habilidades para guiar y encauzar a los alumnos, para que ellos generen su propio aprendizaje, de ahí que hoy en día se le atribuye al quehacer docente actividades como tutoría, enseñanza guía, investigación, administración, certificación del aprendizaje, desarrollo e incorporación de nuevas estrategias que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. (González, citado por Márquez, et al. 2008, p. 68).

Estas consideraciones adquieren un destacado grado de relevancia en la elaboración de propuestas didácticas y, particularmente, en la aplicación de enfoques metodológicos holísticos, como el enfoque por competencias.

El propósito primordial de esta propuesta radica en optimizar las prácticas educativas de los docentes de Educación, particularmente en el contexto de la implementación relativamente reciente del enfoque por competencias.

La propuesta didáctica delineada en este texto se origina directamente de la esencia del modelo educativo basado en competencias: forjar un conjunto integral de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que, cuando se interconectan en la práctica, capacitan a los estudiantes con las capacidades esenciales para enfrentar con éxito las exigencias complejas de la

sociedad actual, tanto a nivel local como global. Esta la razón para que el objetivo primordial de nuestra investigación sea proporcionar a los educadores marcos de referencia precisos para la planificación, implementación y evaluación de las competencias.

3.2.6. Motivación

La motivación es un aspecto de suma relevancia en diferentes áreas de la vida, destacándose especialmente en los ámbitos educativos y laborales. Lo anterior, en cuanto la motivación juega un papel fundamental al orientar nuestras acciones y se convierte en un elemento central que guía y dirige tanto nuestras actividades como nuestros objetivos. Se entiende que la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (Santrock citado por Naranjo, 2009, p.1).

La motivación se presenta como el entramado fundamental que impulsa el progreso de actividades que poseen un significado personal y en las cuales la persona se involucra. Dentro del contexto educativo, la motivación adquiere la relevante función de ser una disposición positiva hacia el aprendizaje, impulsando la continua búsqueda del conocimiento de manera autónoma.

La motivación desempeña un papel de extraordinaria importancia en distintos ámbitos de la vida, incluyendo la educación y el ámbito laboral. Esto se debe a que guía las acciones y se convierte en un componente central que orienta las actividades de las personas y define sus objetivos (Naranjo citado por González, 2019, p. 11).

Todos los estudios, nos dicen que una buena utilización de la Gamificación, puede ser un gran recurso para incentivar la motivación de nuestros alumnos dentro y fuera del aula.

3.2.7. Áreas del Conocimiento Colombiano

Se entiende por área del conocimiento es una rama del saber que incluye varios núcleos básicos del conocimiento (NBC), que a su vez comprende distintas titulaciones o profesiones reconocidas por dicha entidad. Las áreas del conocimiento están agrupadas por los programas académicos, teniendo en cuenta cierta afinidad con los contenidos, en los ámbitos específicos del conocimiento, en los campos de acción de la educación superior cuya intención de formación encaminen a la investigación o al desempeño de las ocupaciones, profesiones y disciplinas.

(Consejo Nacional de Acreditación, 2023) Las áreas de conocimiento son 8:

- Agronomía, veterinaria y afines
- Bellas artes
- Ciencias de la educación
- Ciencias de la educación
- Ciencias sociales y humanas
- Economía, administración, contaduría y afines
- Ingeniería, arquitectura, urbanismo y afines
- Matemáticas y ciencias naturales

Estas áreas se organizan a su vez en 55 NBC o clasificaciones de un área del conocimiento en sus campos, disciplinas o profesiones esenciales. (CNA, 2023). Como se evidencian en el Anexo 1.

3.2.8. Áreas del Conocimiento Español

Según el vicerrectorado de investigación de la Universidad de Valencia, las áreas del conocimiento son una agrupación de disciplinas o estudios que se hace teniendo en

consideración lo relacionados que están. Se puede valorar a la hora de hacer la clasificación, las partes comunes que estudian, la finalidad o la aplicación en el mundo real. Vicerrectorado Valencia (2023)

Cabe recalcar que son cinco grandes ramas del conocimiento las cuales son:

- Artes y humanidades
- Ciencias
- Ciencias de la Salud
- Ciencias Sociales y Jurídicas
- Ingeniería y Arquitectura

Estas ramas abarcan las áreas del conocimiento organizadas por medio de una tabla que se evidencia en el anexo 2.

3.2.9. Áreas del Campo Laboral

Según el Ministerio de Educación se entiende como campo laboral “Especialidad o área específica de una profesión, así como empresas y organismos en los que se pueden desempeñar los graduados de una carrera” es por ello que el ser humano apenas culmina su etapa educativa, desempeña un área o labor en específico en ciertos espacios en este caso empresa y organizaciones con algún tipo de remuneración económica.

Por ende, según el (SENA et al, 2020, pag 21 - 22) en el documento de clasificación única de ocupaciones para Colombia (CUOC) 2020, realizan una clasificación de estructura jerárquica piramidal de cinco niveles en donde se encontraron 670 ocupaciones en el que se

agrupan en 10 grandes grupos, según la similitud en cuanto al nivel de competencias requeridas y la especialización de esta como se muestra en el anexo 3.

4. Caminos Metodológicos

En este capítulo se presenta la metodología que se sigue en este trabajo de grado. De acuerdo con el objetivo general planteado, se siguen la ruta de una metodología cualitativa de corte documental.

4.1. Enfoque Metodológico

La investigación cualitativa es fundamental para el análisis de elementos no numéricos que corresponde a comportamientos sociales, sobre la vida cotidiana, construcción sobre la realidad, comportamientos y demás componentes en los que no son cuantificables, por ello, la definen como “El término investigación cualitativa designa comúnmente la investigación que produce y analiza los datos descriptivos, tales como las palabras escritas o dichas, y el comportamiento observable de las personas” (Taylor y Bogdan citados por Deslauriers, 1996, p.9) afirmando que es útil para producir y analizar datos donde los actores esenciales son el texto, comportamiento y expresiones de las personas.

De acuerdo con lo anterior, este tipo de investigación se centra más en procesar datos que son difícil de cuantificar, (Douglas citado por Deslauriers, 1976, p.10) afirma que este tipo de investigación analiza la información no cuantificable como: los informes de las entrevistas, las observaciones, las mismas fotografías de familia, los diarios íntimos y los videos, ya que recurre a un método más flexible e inductivo, inspirándose en la experiencia de la vida cotidiana y lo que se intenta sistematizar, posibilitando crear varias perspectivas en el investigador y conllevándolo a la formulación de hipótesis con forme a los fenómenos que se presentan en el análisis.

Continuando con el concepto de investigación cualitativa, se toma otra definición de parte de (Strauss y Corbin citados por Deslauriers, 1976, p.10) en la que menciona que “la investigación cualitativa no se caracteriza por los datos, porque también ellos pueden ser cuantificados, sino más bien por su método de análisis que no es matemático” en el que hace referencia que este tipo de investigación no se enfatiza en el análisis matemático, debido a que gran parte de los datos obtenidos son por medio de herramienta no cuantitativas.

Por otra parte, la investigación documental es un aspecto fundamental dentro de la misma debido a que, permite tener un orden en la organización de los documentos, permite referir y citar los documentos que informan sobre las investigaciones realizadas en cualquier lugar, en diferentes contextos y lenguas, con la finalidad de que puedan ser conocidos por todos. Está se desprende de la aplicación de los métodos generales de investigación que conlleva toda investigación científica la cual se caracteriza por ser sistemática, general y universal al informar sus resultados. según (Chong, 2007, p.183) Por lo tanto, la investigación documental es importante, debido a que es esencial en la sistematización de la información obtenida en los documentos encontrados dentro de las investigaciones, por lo que es fundamental la organización, presentación, retención, divulgación y recuperación.

La investigación documental sigue las siguientes fases de investigación, sistematización y exposición. Cada fase consiste en Fase de investigación, Fase de sistematización, Fase de exposición. (Chong, 2007, p.188)

Por otro lado, Baena (1985) define la investigación documental como “una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e

información” (Baena citado por Vera y Peláez, 2013, p. 88) por lo que determina que es un método en el que se recopila información en diversos documentos con un enfoque específico por medio de la lectura, por ende propone desarrollar este proceso en tres fases claves denominado bloques.

De acuerdo con lo anterior, se presenta un primer bloque, llamado introducción a la metodología de la investigación, la cual se divide en 3 etapas; la primera denominada antecedentes de la metodología de la investigación para el desarrollo del conocimiento, la segunda denominada utilidad y características de la metodología de la investigación, y por última denominada modelos y métodos de investigación. Un segundo bloque, llamado protocolo y diseño de la metodología de la investigación, esta se divide en 3 fases; la primera denominada protocolo de la investigación, la segunda denominada métodos y técnicas de la investigación, y la tercera denominada construcción del marco teórico. Un tercer bloque, llamado análisis de resultados y conclusiones de la investigación, se divide en 3 pasos; el primero denominado reporte de la información, el segundo denominado análisis de resultados, por último, denominado elaboración de las conclusiones y/o sugerencias.

Por último, en el trabajo de grado mencionado en los antecedentes El recreo en las dimensiones del desarrollo, a propósito de un balance documental a través de trabajos de grado de universidades españolas y colombianas 2013-2018 de Quintero, Pinillos y Camargo (2020) sigue la investigación documental planteada por la autora Hoyos (2000) en la que define que “ La investigación documental tiene un desarrollo propio, cuya finalidad esencial es dar cuenta de construcciones de sentido sobre bases de datos que apoyan un diagnóstico y un pronóstico en relación con el material documental sometido a análisis.” (Hoyos, 2000, p.24) es decir que, tiene su propio desarrollo durante la recolección de los datos ya sea de un diagnóstico o demás

intenciones, para posterior a ello ser sometido a un análisis, además implica de una metodología que se va dando progresivamente por fases, con el fin de cumplir ciertos objetivos propuestos guardando relación con los resultados del proceso.

Por lo cual, las fases propuestas por la autora son: fase de preparatoria, fase descriptiva, fase interpretativa por núcleo temático, fase de construcción teórico global y fase de extensión y publicación; siendo fundamentales para el desarrollo de la investigación, cada una de ellas consiste en lo siguiente expuesto en el documento un modelo para investigación documental (Hoyos, 2000, p.30)

- **Fase de preparatoria:** tiene como fin orientar expresamente como realizarse el estudio, cual es el objeto de la investigación, cuáles son las áreas temáticas, cual es el lenguaje básico común para utilizar y los pasos a seguir de la investigación
- **Fase descriptiva:** da cuenta de los diferentes tipos de estudio que se han efectuado, en esta etapa se propone el inicio de la ubicación de referentes disciplinares y teóricos, sujetos, delimitaciones espaciales, temporales y contextuales, de igual forma los autores y diseños que se han utilizado.
- **Fase interpretativa:** Esta fase se va dando por núcleo temático le permite al investigador ampliar el horizonte del estudio por unidad de análisis y proporciona nuevos datos, que conduce al planteamiento de la hipótesis o afirmaciones útiles para la construcción teórica.
- **Construcción teórica global:** comprende en la revisión que parte de la interpretación por núcleo temático para mirar los resultados del estudio: vacíos, limitaciones, dificultades,

tendencias y logros obtenidos, con el fin de presentar el estado de la investigación de manera global que permite orientar nuevas líneas de investigación.

- **Fase de extensión y publicación:** Consiste en la posibilidad de divulgar la obra completa en forma oral o escrita (publicación) que permita la circulación de un nuevo conocimiento que permite la interlocución con otros grupos o comunidades científicas.

4.2 Ruta Metodológica

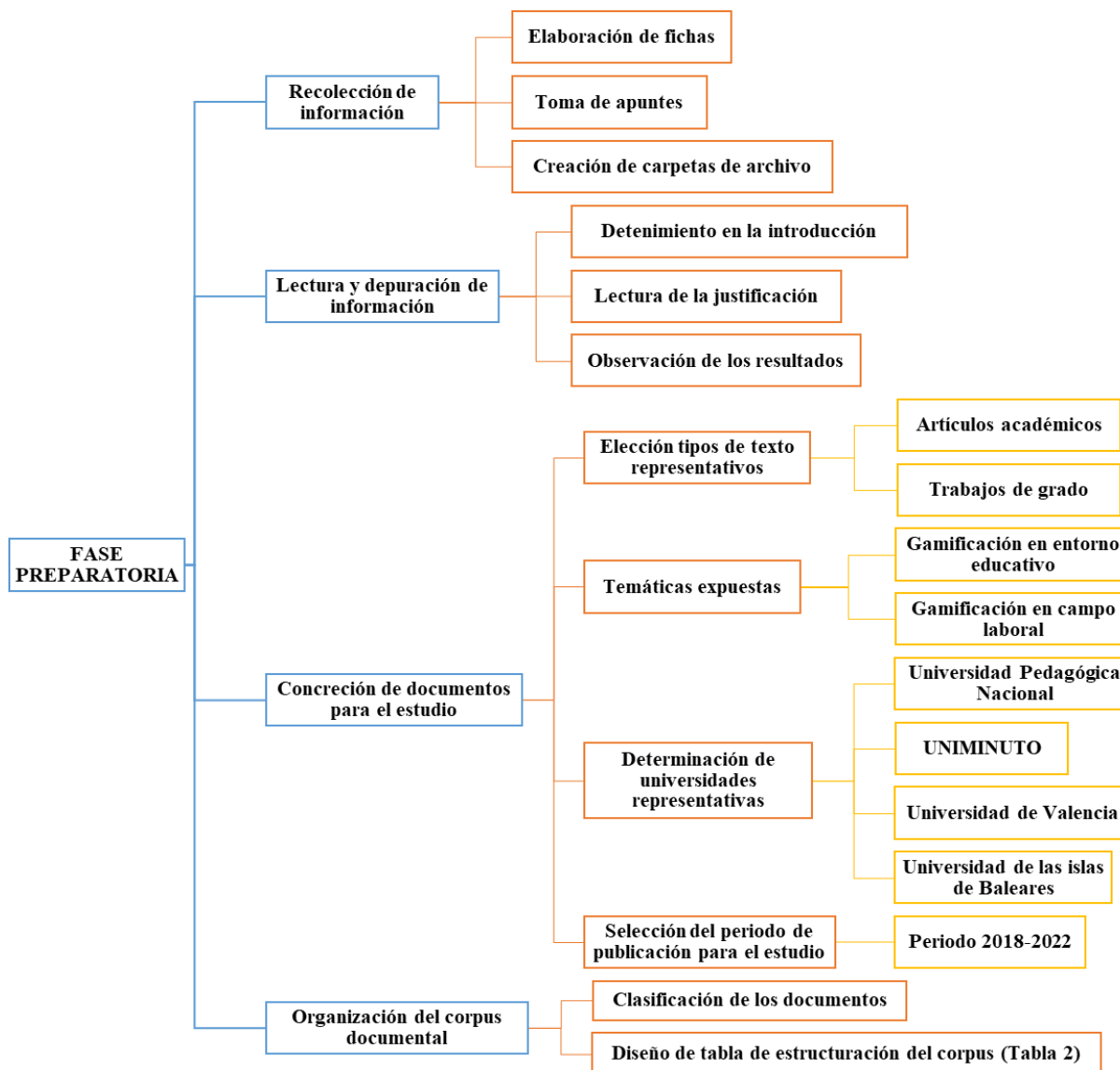
De acuerdo con el sustento teórico expuesto se da paso a la ruta metodológica en concordancia con el ejercicio investigativo, donde se responde al estudio tratado y se siguen de cerca los parámetros propuestos. Se divide en dos fases: preparatoria y analítica e interpretativa.

4.2.1 Fase I. preparatoria

La primera fase tuvo como fin delimitar el tema de estudio acorde con las líneas de investigación propuestas por la Licenciatura en Recreación, y, a su vez, precisar el corpus documental de estudio.

La Figura 1 relaciona los pasos y etapas de la fase preparatoria.

Figura 1 Fase preparatoria



Elaboración Propia

De acuerdo con la (figura 1), en la fase preparatoria, se siguieron cuatro pasos fundamentales. El primero, consistió en la recolección de información (Anexo 4). A partir de esa primera recolección de información, se dio paso a un segundo momento en el que se realiza la

lectura y la depuración de información con base en la introducción, la justificación y los resultados expuestos en los artículos recolectados.

En el paso tres, concreción de documentos relevantes para el estudio, se delimitan aspectos esenciales para la clasificación de los documentos:

El cuarto paso conllevó una cuidadosa organización del corpus documental (Tabla 1) definitivo para este estudio.

Tabla 1 *Corpus documental*

MATRIZ DEL CORPUS DOCUMENTAL						
Número	Título	Autor	Tipo de texto	Año y País	Universidad	Palabras claves
1	Diseño e implementación de una estrategia de gamificación para la evaluación en un curso de videojuegos educativos	Kevin Joel Carrillo Castellanos	Trabajo de grado	2018 Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Gamificación en educación, videojuegos, unity, aplicación móvil, usabilidad, android, herramienta y estrategia de gamificación.
2	Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de <i>Kahoot!</i>	Diana Marín Suelves, Isabel Vidal Esteve, José Peirats Chacón y María López Marí	Artículo académico	2018 España	Universidad de Valencia	Kahoot, educación superior, evaluación, enseñanza y aprendizaje.
3	Gamificación ¡Sigamos a Rafael! Sistematización de una experiencia	Gonzalo González Celis y Wilmer José Mahecha Castañeda	Trabajo de grado	2018 Colombia	Uniminuto	Innovación, cultura organizacional, desarrollo de empresa y motivación.
4	La gamificación como estrategia	Elvia Johanna	Trabajo de grado	2019 Colombia	Uniminuto	Aprendizaje, capacitación,

	de aprendizaje y herramienta de prevención en riesgos laborales en UNIMINUTO-CRG	Camargo Reyes				cultura, gamificación, metodología y prevención.
5	Empleo de la gamificación como estrategia metodológica en la asignatura de Biología y Geología en 3º ESO	Laura Belmonte Noguera	Trabajo de grado	2019-2020 España	Universidad de las islas Balears	Gamificación, biología y geología, motivación, aprendizaje y juegos.
6	"Gamificación en el aula E. Física"	Pedro González Gomila	Artículo académico	2019-2020 España	Universidad de las islas Balears	Gamificación, educación primaria, educación física, motivación, escape room y breakout.
7	La gamificación como estrategia de aprendizaje en un aula de Formación Profesional	Antonio Fabregat Pitarch y Isabel M. Gallardo Fernández	Trabajo de grado	2020 España	Universidad de Valencia	Gamificación como estrategia de enseñanza, motivar al alumnado, formación profesional y empresa.
8	Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá	Samir Yardany Peña Rocha	Trabajo de grado	2020 Colombia	Uniminuto	Gamificación, motivación, estrategia pedagógica y proceso de enseñanza.

9	Gamificación y derecho procesal: ¿diversión o perversión?	Ana Isabel Blanco García, Raquel Borges Blázquez, Elena de Luis García & Elisa Simó Soler	Artículo	2020 España	Universidad de Valencia	Derecho procesal, docencia online, enseñanza-aprendizaje y gamificación.
10	Gamificación en el aula ordinaria: la creación de un Cluedo como base explicativa de la literatura gótica	Iván Chillón Serrano	Trabajo de grado	2020-2021 España	Universidad de Ies Illes Balears	Gamificación, educación literaria, literatura gótica, Cluedo y trabajo cooperativo.
11	Enseñanza y aprendizaje de la conquista de mallorca a través de la gamificación Una propuesta para 2º de ESO	Silvia Núñez Díaz	Trabajo de grado	2020-2021 España	Universidad de Ies Illes Balears	Educación, itinerario didáctico, motivación, gamificación e historia.
12	Gamificación en procesos de selección de personal a través de metodologías como el "ESCAPE ROOM"	Miranda García Diago	Artículo académico	2020-2021 España	Universidad de las islas Baleares	Juego, escape room, gamificación, habilidades, selección de personal y lúdica
13	Gamificación y comprensión lectora	Ángela Marcela Carrillo López	Trabajo de grado	2021 Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Comprensión lectora, niveles de lectura y gamificación.
14	Pensamiento científico tecnológico a través de aulas Gamificadas para potenciar las habilidades y destrezas de los	Yirleidy Chaves López	Trabajo de grado	2021 Colombia	Uniminuto	Pensamiento científico, tecnológico, Gamificación, educación inicial y juego.

	estudiantes del jardín infantil mi carrusel					
15	La Gamificación como Estrategia Pedagógica para el Practicante del Taekwondo	Nelson Gustavo Castillo	Trabajo de grado	2021 Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Experiencia, Taekwondo Hwarangdo, propuesta, innovación, gamificación, motivación, practicantes, prácticas, compromiso, esfuerzo e interés.
16	Rompecocos Cinemático: Estrategia de Gamificación Móvil Para la Apropiación de Conceptos Relacionados con el Movimiento.	Cuesta Cuesta Laura María	Proyecto de grado	2021 Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Ambiente de aprendizaje móvil, Rompecocos, cinemática, estudiantes, educación media, estrategia, gamificación, mejorar y movimiento.

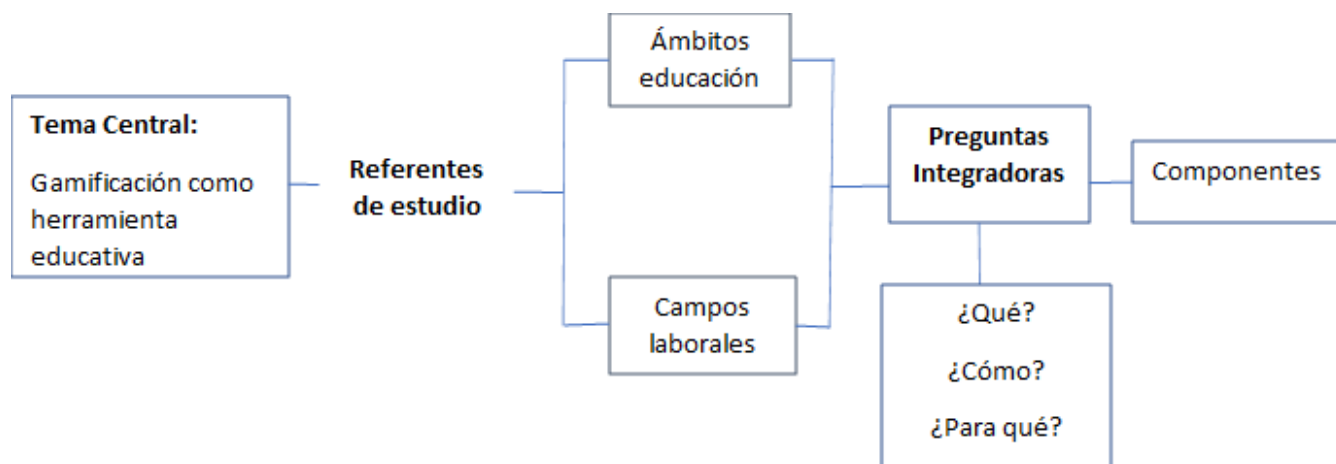
Elaboración propia (2023)

Con base en el corpus documental, se procede a la segunda fase de la ruta metodológica: análisis e interpretación de la información.

4.2.2 Fase II. Analítica e Interpretativa

Se elaboró una matriz de análisis (figura 2) que precisa el tema central de estudio, los referentes de estudio emergentes, las preguntas integradoras y los componentes que se desprenden. Para mejor seguimiento del proceso de análisis, se realizaron organizadores gráficos representados en tablas y figuras que condensan y dan lugar a la interpretación de la información.

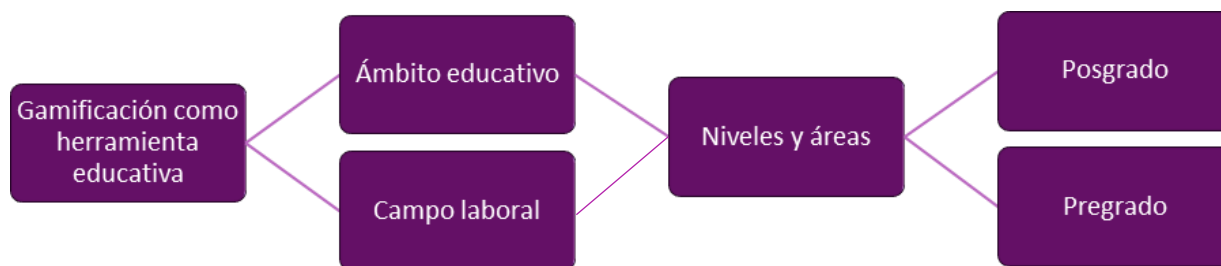
Figura 2 *Matriz de análisis*



Elaboración propia

De acuerdo con la matriz de análisis presentada, se procede a exponer los referentes de estudio, con base en las preguntas integradoras que enlazan esta investigación. Para ello, se señala cada componente por un sistema de codificación que facilita la visualización. En el caso de esta investigación, se llevó a cabo un sistema por colores que va enmarcando elementos claves de cada texto académico (anexo 5).

A partir de esta categorización, se encuentra dos niveles académicos como pregrado y posgrado (figura 3); lo que permitió agrupar la información, para que de esta manera se pudiera hacer una clasificación concreta de las áreas en las cuales se logró categorizar los usos que tiene la gamificación tanto en el ámbito educativo como laboral.

Figura 3 *Niveles Académicos*

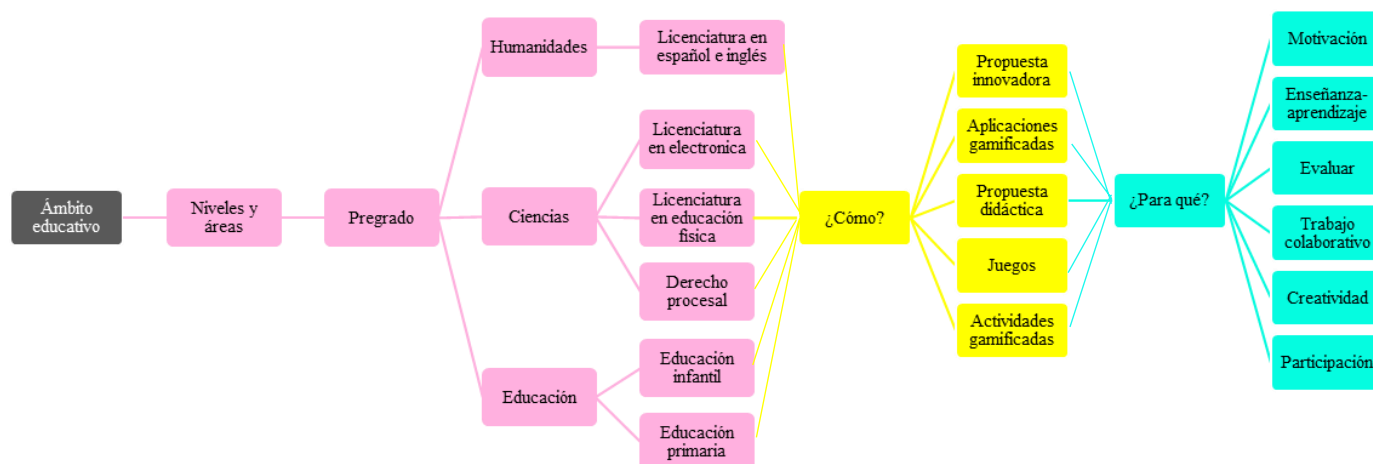
Elaboración propia

En este sentido, se da paso a la interpretación de los textos partiendo desde el ámbito educativo hasta el campo laboral.

4.2.2.1 **Ámbito educativo.**

La (figura 4) representa el análisis del referente de estudio ámbito educativo en pregrado, orientado a los niveles y áreas desde donde surge la aplicabilidad de la gamificación. En este caso se desprenden tres áreas (Humanidades, Ciencias y Educación) cada una de estas compuestas por sus respectivos núcleos básicos de conocimientos a partir de los cuales se evidencia su uso y finalidad en los procesos de enseñanza - aprendizaje estos definidos como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (Contreras citado por Meneses, 2007, p.32).

Figura 4 Referente de estudio: ámbito educativo pregrado



Elaboración propia (2023)

Se procede a relacionar cada componente para mostrar los hallazgos y confrontarlos con las fuentes de información.

Tabla 2 Componente: humanidades

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Humanidades	Licenciatura en español e inglés	Diseño propuesta innovadora Página web	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación en procesos de enseñanza-aprendizaje • Fortalecimiento en la lectura. • Mantener interés. 	Documentos 13.

Elaboración propia (2023)

De manera que lo expuesto en la (tabla 2) el componente humanidades, evidencia que la Licenciatura en español e inglés, emplea la gamificación como una propuesta innovadora por medio del diseño de una página web, lo que implicó realizar diferentes juegos que involucraran al estudiante con la lectura; esto con el fin de:

- Fortalecer los niveles de comprensión e interpretación textual.
- Motivar al estudiante dentro de su proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Mantener el interés del estudiante.

Tabla 3 *Componente: ciencias*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Ciencias	Licenciatura en Electrónica	Diseño de aplicación (Class play)	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar 	Documentos 1, 9 y 15.
	Licenciatura en Educación Física	Propuesta innovadora	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar 	
	Derecho procesal	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobar utilidad • Motivar 	

Elaboración propia (2023)

Respecto al componente de ciencias, expuesto en los documentos 1, 9 y 15 evidencia los núcleos básicos de conocimiento que comprende; Licenciatura en Electrónica, Educación Física y derecho procesal. Estos núcleos emplean la gamificación por medio de:

- Aplicación móvil “Class play” que se usa como herramienta para la implementación de la estrategia de gamificación, diseñada en la plataforma Unity software “Unity es un motor de desarrollo completamente integrado y rico en funciones para la creación de contenido 3D interactivo” [...] (DBolical Pty Ltd citado por Carrillo, 2018, p.34)
- Propuesta innovadora mediante una actividad basada en la película de Avatar.
- Aplicación “Kahoot” esta “es una plataforma de aprendizaje mixto basada en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir” (Hernández, 2017, p. 2)

Estas herramientas relacionan la intencionalidad de impartir la gamificación con el fin de:

- Obtener una valoración cualitativa en relación con la aceptación y viabilidad de la estrategia gamificada, en el desarrollo de la evaluación.
- Aumentar la motivación hacia la práctica libre del Taekwondo mediante una estrategia didáctica fundamentada en el juego y la gamificación, otorgando una proyección de desarrollo a escala humana.
- Analizar la percepción de la utilidad del Kahoot, para motivar en la adquisición de conceptos, afianzamiento, mecanismos de evaluación de la satisfacción del alumnado con la experiencia y en el desarrollo de otro tipo de competencias como el uso eficiente de las TIC.

Tabla 4 *Componente: educación*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Educación	Educación primaria	Escape Room Breakout	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza aprendizaje • Integración • Motivación 	Documentos 6 y 14.
	Educación infantil	Juego estructurado actividades pedagógicas	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Trabajo colaborativo • Participación • Creatividad e Imaginación 	

Elaboración propia (2023)

La (tabla 4) muestra como la gamificación se ha utilizado como herramienta en el campo de la educación tanto infantil como primaria a través de juegos virtuales. Con lo que respecta a la educación primaria se hallan el Escape Room “consiste en juegos de acción en vivo, donde los jugadores descubren pistas, resuelven rompecabezas y realizan tareas en una o más habitaciones con el fin de alcanzar una meta específica” (Sánchez et. Citado por Gonzáles, 2019, p.16) y

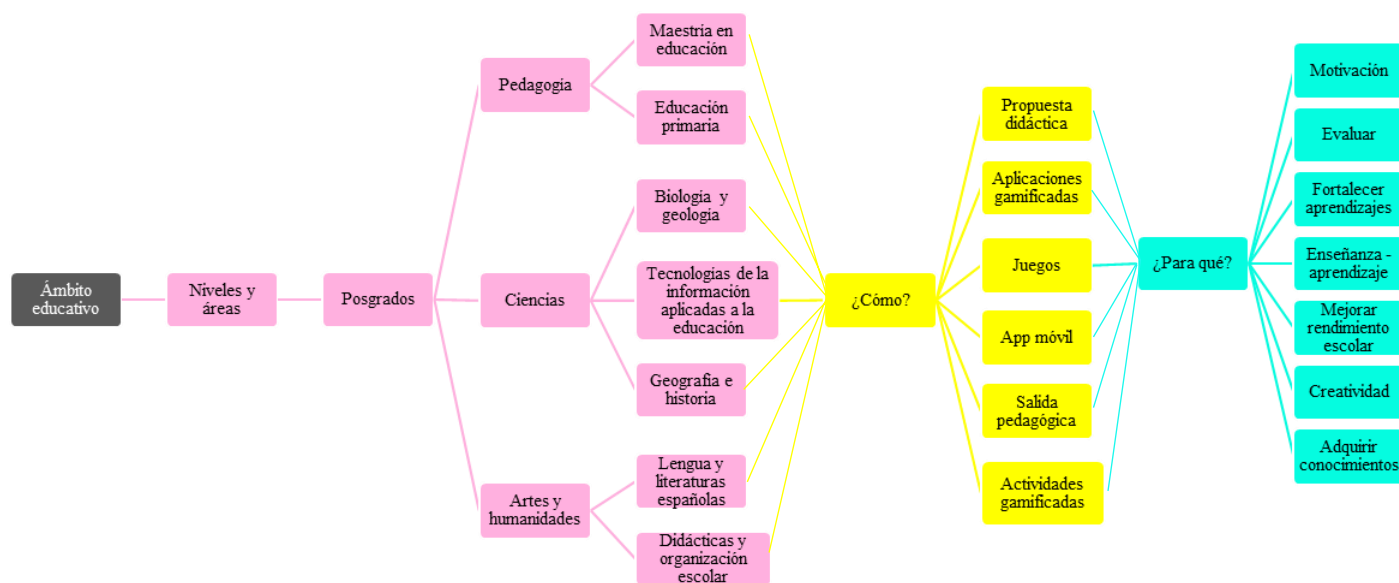
Breakout “es un juego donde el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguirlos los códigos que los abren es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas” (Negre citado por Gonzales, 2019, p.17) ambos tienen la finalidad de:

- Desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos que faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, de igual manera potenciar la creatividad de los individuos.

En cuanto a la Educación infantil se aplican juegos estructurados de carácter pedagógico con el objetivo de:

- El fin es incrementar la motivación de los estudiantes a través del trabajo colaborativo, la sana competencia, la exploración del entorno real y la virtualidad
- Mejorar la participación, convivencia e incentivar la creatividad y la imaginación

Figura 5 Representa el análisis del referente de estudio ámbito educativo en posgrado



Elaboración propia (2023)

A partir de la (figura 5), se procede a relacionar cada componente, con el fin de mostrar los hallazgos que se desenvuelven en el nivel de posgrado y así confrontar las fuentes de información que se encuentra dentro del ámbito educativo. Se desprenden tres áreas (Educativa, Ciencias y Artes y humanidades), las cuales desglosan sus respectivos núcleos básicos de conocimientos señalando su aplicación y propósito dentro de cada entorno de aprendizaje.

Tabla 5 *Componente: educación*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Educación	Maestría en Educación	Herramientas colaborativas (Redes sociales, chat, wikis y Blogs)	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar • Proceso de enseñanza 	Documentos 2 y 8.
	Educación primaria	Aplicación Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar • Analizar 	

Elaboración propia (2023)

Por otra parte, respecto a las maestrías de educación y educación primaria, la gamificación ha sido utilizada a través de herramientas colaborativas como redes sociales, chat, wikis y blogs, debido a que “son los servicios informáticos que le permiten a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos o no en un mismo lugar físico” (Peña. S, 2020, p. 61).

Otra de las aplicaciones que se maneja en el aula de clase es Kahoot, ya que les permite a los docentes evaluar los conocimientos adquiridos de una manera interactiva.

De acuerdo, al uso que se les da a estas herramientas, se definen sus objetivos:

- Analizar el papel de la gamificación como estrategia pedagógica y motivacional en el proceso de enseñanza a los estudiantes
- Evaluar a los compañeros tras las exposiciones de trabajos grupales

Tabla 6 *Componente: ciencia*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Ciencias	Biología y Geología	Diseño de aplicación móvil (rompecocos)	Mejorar el logro académico	Documentos 5, 11 y 16.
	Tecnología de la información aplicadas a la educación	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de rol • Juegos educativos • Juegos didácticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar aprendizaje • Motivar • Mejorar rendimiento escolar 	
	Geografía e historia	Actividades gamificadas	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Curiosidad • Motivación • Adquisición conocimientos 	

Elaboración propia (2023)

Los documentos 5, 11 y 16 se relacionan con respecto al componente por el cual ha sido propuesta la gamificación, en este caso tratándose de las ciencias como: Biología y Geología, Tecnología de la información aplicadas a la educación y Geografía e Historia, donde cada uno emplea la gamificación por medio de:

- Implementación de un ambiente de aprendizaje móvil en el que consiste en “una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de los teléfonos u otros dispositivos móviles, como son las agendas electrónicas y las tabletas o tablets, entre otros, con conectividad a Internet” (Vidal et. 2015, p. 670) teniendo en cuenta esto, se diseña una aplicación denominada rompecocos cinematográfico.
- Una serie de juegos de rol por medio de la aplicación classcraft “herramienta para convertir la clase en un juego de rol educativo online, en el que tanto alumnado como

profesorado juegan juntos” (Calvillo 2021, ip. 3) y juegos didácticos como Kahoot!, educaplay, juegos de carta y concursos

- Actividades gamificadas realizadas en una salida didáctica a un grupo de estudiantes

Cada una de ellas reuniendo aspectos que contribuyan a su intencionalidad, por ello, su propósito consiste en:

- Mejorar el logro académico en la apropiación de conceptos relacionados a la descripción del movimiento
- Conseguir que los estudiantes despierten un mayor interés y curiosidad por adquirir conocimientos en específico por el tema de la conquista, de igual manera aumentar la motivación y mejora en la adquisición de conocimientos.
- Mejorar rendimiento escolar y potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes, mediante elementos del juego

Tabla 7 *Componente: artes y humanidades*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Artes y Humanidades	Licenciatura en español e Ingles	Juego (Cluedo)	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar el aprendizaje autónomo 	Documentos 7, 10.
	Didáctica y organización escolar	Herramientas gamificadas Kahoot, Quizizz; Wizer.me	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar • Fomentar habilidades y destrezas 	

Elaboración propia (2023)

Con lo que respecta la (tabla 7), se observa que dentro del componente de artes y humanidades se encuentra en primer lugar la licenciatura en español e inglés, en esta área se ejecuta la gamificación a través del juego “Cluedo”, “un popular juego de mesa creado en 1949 por Anthony E. Pratt, empleado de un abogado en Inglaterra, y distribuido por Hasbro [...] La premisa del juego es simple: encontrar al asesino del señor Negro, encontrado sin vida en las escaleras de la mansión donde celebraba una fiesta” (Chillón, 2020, P.16). Esto con el fin de Incentivar el aprendizaje a autónomo de los estudiantes y la lectura de obras pragmáticas.

Y, en segundo lugar, el departamento de didáctica y organización escolar. Esta emplea la gamificación por medio de herramientas educativas como:

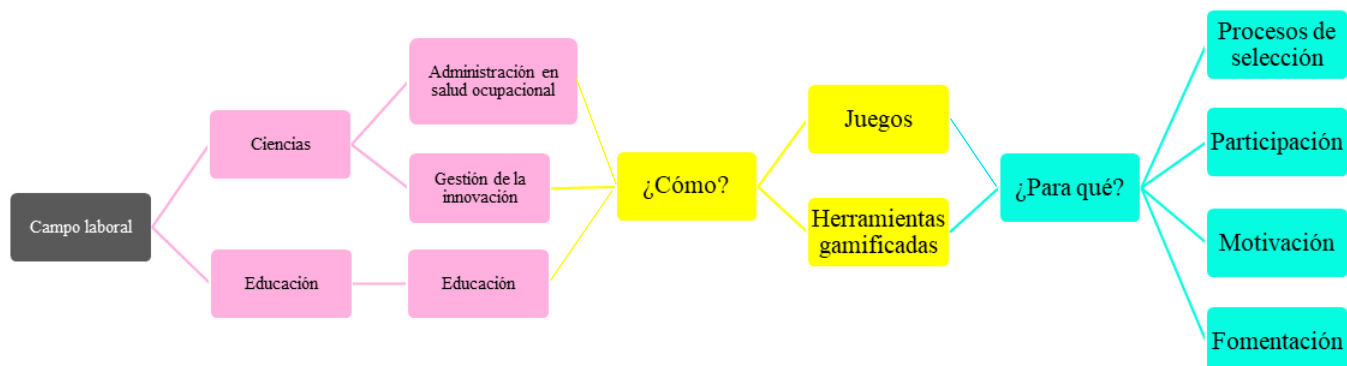
- Kahoot
- Quizizz: “es una aplicación gratuita en línea que hace uso de cuestionarios que involucran a los estudiantes para que respondan preguntas sincrónicas y asincrónicamente. La puntuación depende de los aciertos y la velocidad de respuesta” (Álvarez et al., 2021, p. 54)
- Wizer me.

Con el fin de motivar al alumno en el aula de clase y fomentar aquellas habilidades y destrezas mediante el uso de tecnologías en el ámbito educativo.

4.2.2.2. Campo Laboral

La (figura 6) desglosa el proceso de análisis del referente de estudio que corresponde al campo laboral, este enmarca la aplicación de la gamificación específicamente en tres áreas (ciencias y educación) cada una de ellas compuestas por sus respectivos núcleos básicos de conocimiento y sus objetivos.

Figura 6 Representa el análisis del referente de estudio campo laboral



Elaboración propia (2023)

Se procede a determinar los hallazgos que surgen de cada componente y relacionarlos con las fuentes de información.

Tabla 8 *Componente: ciencias*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Ciencias	Administración en salud ocupacional	Técnicas de Juego	<ul style="list-style-type: none"> Incentivar la participación 	Documentos 3, 4.
	Gestión de la innovación	Elaborar, diseñar y crear juego	<ul style="list-style-type: none"> Fortalecer cultura organizacional Fortalecer aprendizajes 	

Elaboración propia (2023)

Con respecto a la (tabla 8), se halla que el componente ciencias, desencadena áreas como la administración en salud ocupacional y gestión de la innovación, dónde emplean la gamificación por medio de:

- Diseño y creación de un juego denominado ¡sigamos a Rafael!. Este conformado por una caja que contiene unas cartas con una serie de preguntas sobre la vida y obra de Rafael García Herreros (Mahecha, 2008).
- Técnicas de aprendizaje basadas en el juego donde se hacen presentes en capacitaciones laborales.

Conforme a ello, se proponen como objetivos:

- Fortalecer el aprendizaje y cultura organizacional en los colaboradores de la universidad
- Incentivar la participación de nuevas actividades que fortalezcan el plan de capacitación del área seguridad y salud en el trabajo

Tabla 9 *Componente: educación*

Componente		¿Cómo?	¿Para qué?	Fuentes de información
Educación	Educación	Juego (Escape Room)	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de personal 	Documentos 12.

Elaboración propia (2023)

El componente educativo, relacionado en el documento 12, permitió observar el uso que se le da al juego Escape Room como herramienta favorable en los entornos laborales ya que este “permite a las personas responsables de RRHH (Recursos Humanos) de cualquier empresa o entidad el tener una técnica de selección de personal que permita ver todas las habilidades con

las que cuentan las personas candidatas” (García, 2020 – 2021, pn la edu.15) para dar apertura a su aplicación en diversas empresas.

4. Reflexiones finales

Con relación al proceso de análisis y hallazgos encontrados en este estudio documental, se presentan a continuación sus respectivas reflexiones finales de acuerdo con los componentes de las áreas tanto académicas como laborales en las que se emplea la gamificación como herramienta educativa en universidades colombianas y españolas, para ello se tiene en cuenta los objetivos que guían esta investigación.

En la investigación se pudo determinar que la gamificación ha influido en la educación y en el campo laboral como herramienta significativa que favorece procesos de enseñanza-aprendizaje con la determinación de motivar, despertar interés, reforzar conocimientos, evaluar conocimientos, fomentar la creatividad y desarrollar trabajo tanto individual como colectivo. Del mismo modo, esta herramienta impulsa al docente a aplicar metodologías innovadoras y didácticas.

En cuanto a las áreas del conocimiento que han aplicado la gamificación, se puede evidenciar que estas están involucradas en dos niveles de formación (pregrados y posgrados) y se relacionan en las ramas de educación, ciencia, artes y humanidades. De igual forma, en la revisión tanto de trabajos de grado y artículos académicos, se muestra que la aplicabilidad que se le ha dado a la gamificación se da entorno a elaboración de juegos virtuales y didácticos, utilización de plataformas educativas, diseño de aplicaciones móviles y uso de herramientas colaborativas.

La Gamificación se emplea como una herramienta innovadora en los contextos educativos de Colombia y España. En Colombia, se ha implementado en diversas instituciones como una estrategia para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, incentivando su participación y estimulando el interés por las áreas del conocimiento. Esta aproximación ha demostrado ser particularmente eficaz para abordar desafíos educativos y mejorar el rendimiento académico. Por su parte, en España, la Gamificación ha permeado las aulas como un medio para fomentar la motivación, la cooperación entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades fundamentales. Los docentes han integrado con éxito elementos lúdicos en sus enfoques pedagógicos, lo que conllevado a un aumento en el compromiso de los alumnos y a un enriquecimiento del proceso educativo. Ambos países, cada uno con su enfoque distintivo, han adoptado la citada herramienta como un recurso valioso para potenciar la enseñanza-aprendizaje en sus sistemas educativos.

La Gamificación en el entorno educativo ofrece una serie de beneficios notables que repercuten tanto en la experiencia de los estudiantes como en nuestro papel como docentes. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, fomenta un mayor compromiso y participación activa de los alumnos, lo que a su vez incrementa la retención y comprensión de los contenidos. Además, esta estrategia estimula la colaboración y la competencia saludable entre los estudiantes, al tiempo que promueve la toma de decisiones y el pensamiento crítico en contextos dinámicos. Como docentes, esta herramienta nos brinda la oportunidad de personalizar el aprendizaje, adaptando las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes y proporcionando una retroalimentación inmediata. A través de ella, logramos transformar el aula en un espacio envolvente y dinámico que despierta la curiosidad, la motivación y el entusiasmo

por el aprendizaje, enriqueciendo así nuestra propia experiencia pedagógica y fortaleciendo la relación con nuestros alumnos.

En conclusión, la gamificación se muestra como una herramienta educativa de notoria importancia, capaz de transformar la experiencia de aprendizaje al incorporar elementos lúdicos y motivacionales. A lo largo de este estudio, hemos evidenciado cómo la gamificación impacta positivamente en la motivación, la participación activa y el compromiso de los estudiantes en entornos educativos. Asimismo, resulta alentador observar cómo la licenciatura en recreación encuentra un método innovador para la implementación de la gamificación en su campo. Mediante esta estrategia, los profesionales en recreación pueden enriquecer las actividades recreativas al añadir elementos de juego que potencian la interacción, la competencia saludable y el disfrute de los participantes. Esta integración no solo amplía las posibilidades en eventos recreativos, sino que también fomenta la adquisición de habilidades sociales y el trabajo en equipo. En última instancia, la gamificación no solo se posiciona como un recurso valioso en el ámbito educativo, sino también como un componente dinámico que enriquece y transforma la forma en que los profesionales de la recreación diseñan y brindan experiencias significativas.

Referencias bibliográficas

- Alejaldre, L. y García, A. (2014). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. Centro virtual Cervantes, 73-83.
- Álvarez, L. E., CHICANI, M. J., BENAVIDES, E., KARI, C. M., CALLE, L. C., CONDORI, A. Y., & GOMEZ, E. B. (2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. [Revista Espacios, 42(22). Perú]
- Arango Calderón, M. (2018). Interacciones de un grupo de jóvenes de la ciudad de Cali en un juego en línea. [Tesis programa de sociología, Universidad del valle. Cali, Colombia] recuperado de: <http://hdl.handle.net/10893/11182>
- Arbeláez, K., Mendoza, A. & Rozo, D. M. (2020). *El recreo en las dimensiones del desarrollo, a propósito de un balance documental a través de trabajos de grado de universidades españolas y colombianas 2013-2018*. [Trabajo de grado para optar el título de: Licenciada en Recreación y Turismo, Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia] Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12259>.
- Benítez, G. M. (2007). 1. El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. [ISBN:978-84-691-0359-3/DL: T.2183-2007, Universitat Rovira I Vergili. Madrid, España.] Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Borrás, Oriol. (2015), Universidad politécnica de Madrid. Gate (Gabinete de telecomunicaciones).
- Calvillo, K. (2021). Classcraft: Convierte la clase en una aventura épica. *Observatorio de tecnología educativa*. N° 63. 1-12.

Chong de la Cruz, I. (2007). Métodos y técnicas de la investigación documental. [*Investigación y Docencia en Bibliotecología. México: Facultad de Filosofía y Letras, Dirección General Asuntos del Personal Académico, Universidad Nacional Autónoma de México*].

Recuperado de

http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/4716/12_IDB_2007_I_Chong.pdf?sequence=1&i

Cobos, D., López, E., Martín, A., Molina, L. & Martínez, A. (2018). *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Barcelona: Octaedro.

Comisión Europea (2023). Eurydice. España, Comisión Europea. Recuperado de

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/es/national-education-systems/spain/espana>

Consejo Nacional de acreditación. (2023). Área de conocimiento. Republica de Colombia.

Recuperado de [https://www.cna.gov.co/portal/Sistema-Nacional-de-Acreditacion/Glosario/#:~:text=Las%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento%20son,y%20h\)%20Matem%C3%A1ticas%20y%20Ciencia%20Naturales](https://www.cna.gov.co/portal/Sistema-Nacional-de-Acreditacion/Glosario/#:~:text=Las%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento%20son,y%20h)%20Matem%C3%A1ticas%20y%20Ciencia%20Naturales)

Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. & Pérez, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los 80 Videojuegos*. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, 1–8.

DANE., SENA y Ministerio de trabajo. (2018). Clasificación única de ocupaciones para Colombia. Recuperado de

<https://www.mintrabajo.gov.co/documents/20147/61040102/20201223+Clasificacion+CUOC.pdf/48d6bd59-20fc-4f68-d829-c74ce2e90f80?t=1609861773720>

- Destauriers, J. P., & Gómez Mendoza, M. Á. (1996). Investigación cualitativa: definición y ámbito. [Universidad Tecnológica de Pereira. Colombia] Recuperado de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10893/12824/2.%20Investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek, pp. 9-15.
- García, F. (2016). *El dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria*. ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería.
- Garzón López, G, Gómez Gómez, E, Gualteros Páez, F, Jiménez Domínguez, G & Moreno Moreno, B. (2014). *Investigación documental sobre las tecnologías de la información y la comunicación en educación básica*. [Trabajo presentado para optar al título de Magister en Educación, Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia] Recuperado de: <https://hdl.handle.net/11634/3027>
- González, P. (2019). *“Gamificación en el aula E. Física”* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de las islas Balears.
- Hernández Carabalí S. (2013). El juego como herramienta pedagógica. [Trabajo de Grado Universidad Pedagógica Nacional, convenio normal superior Santiago de Cali] Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/9155>
- Hernández, P. (2017). Kahoot: cuestionarios y encuestas en línea. [Manual. Dirección de Recursos Tecnológicos GESPRO Gestión y Producción de Recursos Tecnológicos.

- Bogotá, Colombia] Recuperado de <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/Manual-Kahoot.pdf>
- Hoyos, C. (2019). Un modelo para la investigación documental. Scribd. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/406768006/Un-Modelo-Para-Investigacion-Documental-Consuelo-Hoyos-Botero>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: GameBased Methods and Strategies Training and Education*. San Francisco (USA): Wiley.
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. [Revista de innovación educativa, Vol. 8, Núm. 1, ISSN 2007-1094. *Guadalajara, México*]. Recuperado en 05 de agosto de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010&lng=es&tlng=es.
- Lozada, M. E. (2022). *La ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TIC, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas*. [Maestría en E-Learning, Universidad Autónoma de Bucaramanga -UNAB. Bucaramanga, Colombia] Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/17656>
- Marín, V. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Digital Education Review.

- Márquez, M., López, L. & Pichardo, V. (2008). Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrado en el estudiante. *Apertura*, vol. 8, núm. 8, pp. 66-74.
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). Sistema nacional de información de la educación superior - snies glosario. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-213912_glosario.pdf
- Ministerio de educación Nacional. (2023). Campo laboral, Republica de Colombia. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-136454.html>
- Ministerio de educación y formación profesional (2023). Sistema educativo español. España, Ministerio de educación y formación profesional. Recuperado de <https://www.educacionyfp.gob.es/contenidos/in/sistema-educativo.html>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153.
- Núñez, S. (2020). *Enseñanza y aprendizaje de la conquista de mallorca a través de la gamificación Una propuesta para 2º de eso*. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de las islas Balears.
- Ortiz, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Oviedo Santacruz, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. [Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en Educación Preescolar, Universidad Santo Tomas. San Juan de Pasto, Colombia] recuperado de: <http://hdl.handle.net/11634/35287>

- Peña, S. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del instituto técnico industrial de Tocancipá*. [Maestría en educación]. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Pineda, Y. (2019). El videojuego educativo como herramienta didáctica para la autorregulación en el aprendizaje. [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomás. Manizales, Colombia]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11634/20523>
- Rosas, E. (2006). El texto académico: Una aproximación a su definición. [*Revista voces: tecnología y pensamiento. Volúmen, 1*. Universidad Politécnica Territorial de Mérida Kléber Ramirez (UPTM). Venezuela] Recuperado de http://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/5905/Lectura_3_el_texto_academico_una_aproximacion.pdf
- Uniminuto (2023). Historia. Colombia, Uniminuto. Recuperado de <https://www.uniminuto.edu/historia-uniminuto>
- Universidad de Valencia. (2023). Historia de la universidad. Recuperado de <https://www.uv.es/uvweb/universidad/es/universitat/historia-uv-1285853103887.html>
- Universidad Pedagógica Nacional (2023). Facultad de Educación Física. Colombia, Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <http://edufisica.upn.edu.co/historia/>
- Universidad Pedagógica Nacional (2023). Historia de la UPN. Colombia, Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de <https://www.upn.edu.co/historia-de-la-upn/>
- Universitat de les Illes Balears (2023). Universidad de las Illes Balears, cinco siglos de historia. Recuperado de <https://5segles40anys.uib.es/5-segles/>

- Valle, A. Barca, A., González, R. & Núñez, J. (1999). Las estrategias de aprendizaje. Revisión teórica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 31, núm. 3, pp. 425-461.
- Vera Acevedo, L. D., & Peláez Villada, D. C. (2013). Análise dos domínios éticos, legal e económico da responsabilidade social empresarial: um caso empresarial. [Artículo de revista *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, vol 13, N° 25, p. 85-102. Colombia] Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ccso/v13n25/v13n25a07.pdf>
- Vicerrectorado de investigación de la Universidad de Valencia. (2023). Áreas y ramas del conocimiento. Recuperado de <https://investigacion.us.es/secretariado-investigacion/plan-propio/areas-ramas-conocimiento>
- Vicerrectoría académica, (2023). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? *Universidad Estatal a Distancia*. pp. 1-9.
- Villa, G & Canaleta, X (2016). La Ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes. [Actas de las XXII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática. "Actas de las XXII JENUI". Universidad de Almería. La Salle, Universitat Ramon Llull, Barcelona]
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification By Design*. Vasa.

Anexos

Anexo 1 *Tabla de áreas del conocimiento colombiano*

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO	NÚCLEO BÁSICO DE CONOCIMIENTO
AGRONOMÍA, VETERINARIA Y AFINES	Agronomía
	Medicina Veterinaria
	Zootecnia
BELLAS ARTES	Artes plásticas, visuales y afines
	Artes representativas
	Diseño
	Música
	Otros programas asociados a Bellas Artes
	Publicidad y afines
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	Educación
CIENCIAS DE LA SALUD	Bacteriología
	Enfermería
	Instrumentación Quirúrgica
	Medicina
	Nutrición y dietética
	Odontología
	Optometría, otros programas de Ciencias de la Salud
	Salud pública
	Terapias
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS	Antropología, Artes liberales
	Bibliotecología, otras Ciencias Sociales y Humanas
	Ciencia Política, Relaciones Internacionales
	Comunicación Social, Periodismo y afines
	Deportes, Educación Física y Recreación
	Derecho y afines
	Filosofía, Teología y afines
	Formación relacionada con el campo Militar o policial
	Geografía, Historia
	Lenguas modernas, Literatura, Lingüística y afines
	Psicología
	Sociología, Trabajo Social y afines
ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN, CONTADURÍA Y AFINES	Administración
	Contaduría Pública

	Economía
INGENIERÍA, ARQUITECTURA, URBANISMO Y AFINES	Arquitectura
	Ingeniería administrativa y afines
	Ingeniería Agrícola, Forestal y afines
	Ingeniería Agroindustrial, Alimentos y afines
	Ingeniería Agronómica, Pecuaria y afines
	Ingeniería Ambiental, Sanitaria y afines
	Ingeniería Biomédica y afines
	Ingeniería Civil y afines
	Ingeniería de Minas, Metalurgia y afines
	Ingeniería de Sistemas, Telemática y afines
	Ingeniería Eléctrica y afines
	Ingeniería Electrónica, Telecomunicaciones y afines
	Ingeniería Industrial y afines
	Ingeniería Mecánica y afines
	Ingeniería Química y afines
Otras ingenierías	
MATEMÁTICAS, CIENCIAS NATURALES	Biología, Microbiología y afines
	Física
	Geología, otros programas de Ciencias Naturales
	Matemáticas, Estadísticas y afines
	Química y afines

Ministerio de Educación Nacional. Glosario de Términos del observatorio Laboral para la Educación.

Anexo 2 *Tabla de áreas del conocimiento español*

ÁREAS CONOCIMIENTO	RAMA
Álgebra	Ciencias
Análisis Geográfico Regional	Arte y Humanidades
Análisis Matemático	Ciencias
Anatomía Patológica	Ciencias de la salud
Anatomía y Embriología Humana	Ciencias de la salud
Antropología Social	Ciencias sociales y jurídicas
Arqueología	Arte y Humanidades
Arquitectura y Tecnología de Computadores	Ingeniería y Arquitectura
Astronomía y Astrofísica	Ciencias
Biología Celular	Ciencias
Bioquímica y Biología Molecular	Ciencias
Botánica	Ciencias
Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial	Ingeniería y Arquitectura
Ciencia de los Materiales e Ingeniería Metalúrgica	Ingeniería y Arquitectura

Ciencias y Técnicas Historiográficas	Arte y Humanidades
Cirugía	Ciencias de la Salud
Comercialización e Investigación de Mercados	Ciencias Sociales y Jurídicas
Composición Arquitectónica	Ingeniería y Arquitectura
Comunicación Audiovisual y Publicidad	Ciencias Sociales y Jurídicas
Construcciones Arquitectónicas	Ingeniería y Arquitectura
Cristalografía y Mineralogía	Ciencias
Derecho Administrativo	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Civil	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Constitucional	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Eclesiástico del Estado	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Financiero y Tributario	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Internacional Privado	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Mercantil	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Penal	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Procesal	Ciencias Sociales y Jurídicas
Derecho Romano	Ciencias Sociales y Jurídicas
Dermatología	Ciencias de la Salud
Dibujo	Arte y Humanidades
Didáctica de la Expresión Corporal	Ciencias Sociales y Jurídicas
Didáctica de la Expresión Musical	Arte y Humanidades
Didáctica de la Expresión Plástica	Arte y Humanidades
Didáctica de la Lengua y la Literatura	Arte y Humanidades
Didáctica de las Matemáticas	Ciencias Sociales y Jurídicas
Didáctica de las Ciencias Experimentales	Arte y Humanidades
Didáctica de las Ciencias Sociales	Arte y Humanidades
Didáctica y Organización Escolar	Arte y Humanidades
Ecología	Ciencias
Economía Aplicada	Ciencias Sociales y Jurídicas
Economía Financiera y Contabilidad	Ciencias Sociales y Jurídicas
Edafología y Química Agrícola	Ciencias
Educación Física y Deportiva	Ciencias Sociales y Jurídicas
Electromagnetismo	Ciencias
Electrónica	Ingeniería y Arquitectura
Enfermería	Ciencias de la Salud
Escultura	Arte y Humanidades
Estadística e Investigación Operativa	Ciencias
Estética y Teoría de las Artes	Arte y Humanidades
Estomatología	Ciencias de la Salud
Estudios Árabes e Islámicos	Arte y Humanidades
Expresión Gráfica Arquitectónica	Ingeniería y Arquitectura

Expresión Gráfica en la Ingeniería	Ingeniería y Arquitectura
Farmacia y Tecnología Farmacéutica	Ciencias de la Salud
Farmacología	Ciencias de la Salud
Filología Alemana	Arte y Humanidades
Filología Francesa	Arte y Humanidades
Filología Griega	Arte y Humanidades
Filología Inglesa	Arte y Humanidades
Filología Italiana	Arte y Humanidades
Filología Latina	Arte y Humanidades
Filosofía	Arte y Humanidades
Filosofía del Derecho	Ciencias Sociales y Jurídicas
Filosofía Moral	Arte y Humanidades
Física Aplicada	Ciencias
Física Atómica, Molecular y Nuclear	Ciencias
Física de la Materia Condensada	Ciencias
Física Teórica	Ciencias
Fisiología	Ciencias de la salud
Fisiología Vegetal	Ciencias
Fisioterapia	Ciencias de la salud
Genética	Ciencias
Geografía Física	Ciencias Sociales y Jurídicas
Geografía Humana	Ciencias Sociales y Jurídicas
Geometría y Topología	Ciencias
Histología	Ciencias de la Salud
Historia Antigua	Arte y Humanidades
Historia Contemporánea	Arte y Humanidades
Historia de América	Arte y Humanidades
Historia de la Ciencia	Arte y Humanidades
Historia del Arte	Arte y Humanidades
Historia del Derecho y de las Instituciones	Ciencias Sociales y Jurídicas
Historia e Instituciones Económicas	Ciencias Sociales y Jurídicas
Historia Medieval	Arte y Humanidades
Historia Moderna	Arte y Humanidades
Ingeniería Aeroespacial	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería Agroforestal	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería de la Construcción	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería de los Procesos de Fabricación	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería de Sistemas y Automática	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería del Terreno	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería e Infraestructura de los Transportes	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería Eléctrica	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería Mecánica	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería Química	Ingeniería y Arquitectura
Ingeniería Telemática	Ingeniería y Arquitectura

Inmunología	Ciencias de la Salud
Lengua Española	Arte y Humanidades
Lenguajes y Sistemas Informáticos	Ingeniería y Arquitectura
Lingüística General	Arte y Humanidades
Literatura Española	Arte y Humanidades
Lógica y Filosofía de la Ciencia	Arte y Humanidades
Máquinas y Motores Térmicos	Ingeniería y Arquitectura
Matemática Aplicada	Ciencias
Matemática Aplicada (Dpto. Matemática aplicada II)	Ingeniería y Arquitectura
Mecánica de Fluídos	Ingeniería y Arquitectura
Mecánica de Medios Continuos y Teoría de Estructuras	Ingeniería y Arquitectura
Medicina Legal y Forense	Ciencias de la Salud
Medicina Preventiva y Salud Pública	Ciencias de la Salud
Metodología de las Ciencias del Comportamiento	Ciencias de la Salud
Métodos cuantitativos para la Economía y la Empresa	Ciencias Sociales y Jurídicas
Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación	Arte y Humanidades
Microbiología	Ciencias de la Salud
Música	Arte y Humanidades
Nutrición y Bromatología	Ciencias de la Salud
Obstetricia y Ginecología	Ciencias de la Salud
Oftalmología	Ciencias de la Salud
Óptica	Ciencias
Organización de Empresas	Ciencias Sociales y Jurídicas
Otorrinolaringología	Ciencias de la Salud
Parasitología	Ciencias de la Salud
Pediatría	Ciencias de la Salud
Periodismo	Ciencias Sociales y Jurídicas
Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico	Ciencias de la Salud
Pintura	Arte y Humanidades
Prehistoria	Arte y Humanidades
Producción Animal	Ingeniería y Arquitectura
Producción Vegetal	Ingeniería y Arquitectura
Proyectos Arquitectónicos	Ingeniería y Arquitectura
Proyectos de Ingeniería	Ingeniería y Arquitectura
Psicobiología	Ciencias de la Salud
Psicología Básica	Ciencias de la Salud
Psicología Evolutiva y de la Educación	Ciencias Sociales y Jurídicas
Psicología Social	Ciencias Sociales y Jurídicas
Psiquiatría	Ciencias de la Salud
Química Analítica	Ciencias
Química Física	Ciencias
Química Inorgánica	Ciencias

Química Orgánica	Ciencias
Radiología y Medicina Física	Ciencias de la Salud
Sociología	Ciencias Sociales y Jurídicas
Tecnología de Alimentos	Ingeniería y Arquitectura
Tecnología Electrónica	Ingeniería y Arquitectura
Tecnologías del Medio Ambiente	Ciencias
Teoría de la Literatura y Literatura Comparada	Arte y Humanidades
Teoría de la Señal y Comunicaciones	Ingeniería y Arquitectura
Teoría e Historia de la Educación	Arte y Humanidades
Toxicología	Ciencias de la Salud
Urbanística y Ordenación del Territorio	Arte y Humanidades
Zoología	Ciencias

Vicerrectorado de Investigación. Universidad de Valencia.

Anexo 3 *Clasificación de ocupaciones*

	Grandes grupos de la CUOC	Nivel de competencias
0	Fuerzas Militares	1,2,3,4
1	Directores y gerentes	3,4
2	Profesionales, científicos e intelectuales	4,3
3	Técnicos y profesionales del nivel medio	2,3
4	Personal de apoyo administrativo	2
5	Trabajadores de los servicios y vendedores de ambulantes	2,3
6	Agricultores y trabajadores calificados agropecuarios forestales y pesqueros	2, 3
7	Oficiales, operarios, artesanos y oficios relacionados	2
8	Operadores de instalaciones y máquinas y relacionados	2
9	Ocupaciones elementales	1

Tomado del documento Clasificación única de ocupaciones para Colombia (CUOC) 2020. SENA, DANE y Mintrabajo Colombia (P. 21, 22)

Anexo 4 *Matriz general de documentos*

Numero	Título	Autor	Año y País	Universidad	Palabras claves
1	De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado.	Londoño V., Laura M. and Rojas L., Miguel D.	2021, Colombia	Universidad de la Sabana	Juego, instituciones educativas, procesos de aprendizaje, experiencias significativas, gamificación.
2	Gamificación cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.	F. Rodríguez, R. Santiago.	2015, Barcelona - España	Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)	Gamificación, investigaciones, generaciones, ámbito educativo, tema novedoso.
3	Fundamentos de Gamificación	Borrás, Oriol.	2015, Madrid - España	Universidad politécnica de Madrid	Gamificación, Aprendizaje informal, juegos serios, motivación.
4	Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto	Samir Yardany Peña Rocha	2020, Colombia	Uniminuto	Gamificación, Motivación, Estrategia pedagógica, Proceso de Enseñanza

	Técnico Industrial de Tocancipá				
5	Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: “Las Aldeas de la Historia”.	Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A. J., & Grimaldi Puyana, M.	2018, España	Universidad de Sevilla	Pedagogía de la Aventura, Juego de rol, Habilidades Motrices Básicas, Orientación, Gamificación
6	Gamificación aplicada a un proyecto de lanzamiento de productos de consumo masivo	Franco Holguín, Sebastián Guerrero Torres, María Camila	2019, Colombia	Universidad del Valle	Gamificación, Productos de consumo masivo, Ingeniería industrial, Análisis de mercadeo
7	Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación.	Torres-Toukoumidis, Á., Romero Rodríguez, L. M., Mañas-Viniegra, L., González Fernández, N., Oceja, J., García-Ruiz, R., ... & de Viguera, C. G.	2018, Ecuador	Universidad Politécnica Salesiana	Relato lúdico, refutar, los videojuegos, herramienta educativa, gamificación en la educación, comunicación, estrategia de juego.
8	Diseño e implementación de una estrategia de gamificación para la evaluación en un curso	Kevin Joel Carrillo Castellanos	2018, Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Gamificación en educación; videojuegos; unity; aplicación móvil; usabilidad; android,

	de videojuegos educativos				herramienta, estrategia de gamificación
9	Gamificación en el aula ordinaria: la creación de un Cluedo como base explicativa de la literatura gótica	Iván Chillón Serrano	2020, España	Universidad de les Illes Balears	Gamificación, educación literaria, literatura gótica, Cluedo, trabajo cooperativo
10	Gamificación en aulas Universitarias.	R. S. Contreras y J. L. Eguia	2016, España Barcelona	Universitat Autònoma de Barcelona.	Herramienta de aprendizaje, enseñanza, conocimientos, comunicación, ludificación, juego, motivación
11	El papel de la gamificación en la conciencia ambiental: una revisión bibliométrica	Ana María Beltrán Flandoli Efrén Romero-Riaño	2020, Ecuador	Fundación para la investigación social avanzada	Conciencia ambiental, gamificación, bibliometría, visualización científica
12	Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de <i>Kahoot!</i>	Diana Marín Suelves, Isabel Vidal Esteve, José Peirats Chacón y María López Marí	2018, España	Universitat de Valencia, España	Kahoot, educación superior, evaluación, enseñanza, aprendizaje.

13	Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante	M ^a del Carmen Pegalajar Palomino	2021, España	Universidad de Jaén	Gamificación, educación superior, aprendizaje y rol del estudiante.
14	La Gamificación como Estrategia Pedagógica para el Practicante del Taekwondo	Nelson Gustavo Castillo	2021, Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Experiencia, Taekwondo Hwarangdo, propuesta, innovación, gamificación, motivación, practicantes, prácticas, compromiso, esfuerzo e interés
15	Gamificación ¡Sigamos a Rafael! Sistematización de una experiencia	Gonzalo González Celis y Wilmer José Mahecha Castañeda	2018, Colombia	Uniminuto	Innovación, Cultura organizacional, Desarrollo de empresa, Motivación
16	Rompecocos Cinemático: Estrategia de Gamificación Móvil Para la Apropiación de Conceptos Relacionados con el Movimiento	Cuesta Cuesta Laura María	2021, Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	ambiente de aprendizaje móvil, Rompecocos, Cinemática, estudiantes, educación media, estrategia, gamificación, mejorar, movimiento
17	Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión	Ana-M. Ortiz-Colón, Juan Jordán, Míriam Agredal	2018, España	Universidad Jaen	Gamificación; Gamificación en educación; Motivación; Juego

18	Escape Room como propuesta de gamificación en educación	Irene García Lazaro	2019, España	Universidad Isabel I	Gamificación, Escape Room, Aprendizaje basado en juegos, Juegos educativos
19	Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo	Parra González, María Elena; Segura Robles, Adrián	2019, España	Universidad de Granada	Juegos educativos, cuantitativa, bibliometría, innovación educativa, investigación educativa.
20	Bibliometría aplicada a la gamificación como estrategia digital de aprendizaje	José Peirats Chacón, Diana Marín Suelves y Isabel Vidal Esteve	2019, España	Universidad de Valencia	Gamificación, estrategia educativa, aprendizaje, base de datos, tecnología
21	La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles	Javier Gil-Quintana Elizabeth Prieto Jurado	2021, Ciudad de México	Universidad Nacional de Educación a Distancia	Aprendizaje activo; Aprendizaje colaborativo; Comunicación educativa; Educación obligatoria; Gamificación; Aprendizaje digital
22	Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos	Ruth S. Contreras Espinosa José Luis Eguía Gómez	2017, España	Universidad de Cataluña	Curso, diseñadores de videojuegos, educación superior, gamificación, motivación
23	La gamificación como estrategia metodológica	Oliva, Herberth Alexander	2016, El Salvador	Universidad Francisco Gavidía	Gamificación, Educación Universitaria, Didáctica,

	en el contexto educativo universitario				Estudiantes, Aprendizajes, Juegos
24	Empleo de la gamificación como estrategia metodológica en la asignatura de Biología y Geología en 3º ESO	Laura Belmonte Noguera	2019 - 2020 España	Universidad de les Illes Balears	Gamificación, Biología y Geología, motivación, aprendizaje y juegos
25	"Gamificación en el aula E. Física"	Pedro González Gomila	2019 - 2020 España	Universidad de les Illes Balears	Gamificación, educación primaria, Educación Física, motivación, escape room, breakout.
26	Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación	Ruth S. Contreras Espinosa	2016, España	Universidad Central de Cataluña	Juego educativo, metodología, investigación acción, educación, participación del profesor
27	El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo	Díaz Cruzado, Jesús ; Troyano Rodríguez, Yolanda	2014, España	Universidad de Sevilla	Gamificación, comportamiento, videojuegos, Internet, Psicología y Educación
28	Experiencias reales de gamificación en educación	Nerea García Santos y Sílvia Muñoz Soriano	2019, España	Pedagogía en la Universidad de Barcelona	Técnicas de aprendizaje, gamificación, educación, innovación.

29	La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria	González Alonso, David	2017, España	Universidad de Burgos	Juego educativo; método de enseñanza; motivación; lenguas extranjeras y lengua inglesa.
30	La gamificación como estrategia de aprendizaje en un aula de Formación Profesional	Antonio Fabregat Pitarch y Isabel M. Gallardo Fernández	2020, España	Universidad de Valencia	Gamificación como estrategia de enseñanza, motivar al alumnado, formación Profesional, empresa.
31	Enseñanza y aprendizaje de la conquista de mallorca a través de la gamificación Una propuesta para 2º de ESO	Silvia Núñez Díaz	2020 - 2021, España	Universidad de Iles Illes Balears	Educación, itinerario didáctico, motivación, gamificación e historia,
32	Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula	Camilo Alejandro Corchuelo Rodriguez	2018, Colombia	Universidad de la Sabana	Gamificación, estrategias pedagógicas, educación superior, estrategias de motivación, compromiso del estudiante.
33	Gamificación en procesos de selección de personal a través de metodologías como el "ESCAPE ROOM"	Miranda García Diago	2020-2021, España	Universidad de las islas Baleares	Juego, escape room, gamificación, habilidades, selección de personal, lúdica

34	Gamificación y comprensión lectora	Ángela Marcela Carrillo López	2021, Colombia	Universidad Pedagógica Nacional	Comprensión lectora, niveles de lectura, gamificación.
35	Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales.	León-Díaz, Óscar, Martínez-Muñoz, Luis Fernando y Santos-Pastor, María Luisa	2019, España	Universidad Autónoma de Madrid	Gamificación, metodologías activas, modelos de enseñanza, investigación documental, análisis de contenido.
36	Gamificación, metodologías activas, modelos de enseñanza, investigación documental, análisis de contenido.	María Alejandrina Nivelá-Cornejo, Omar Efrén Otero-Agreda, Edgar Freddy Morales Caguana	2021, Ecuador	Universidad de Guayaquil	Gamificación, educación, motivación, juego.
37	El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva	Carmen Rodríguez Jiménez, Magdalena Ramos Navas-Parejo, María Jesús Santos Villalba, Juan Miguel Fernández Campoy	2019, España	Universidad de Granada	Aprendizaje basado en juegos, Educación Inclusiva, Métodos de Enseñanza, Aprendizaje Activo
38	Pensamiento científico tecnológico a través de aulas gamificadas para potenciar las habilidades y destrezas	Yirleidy Chaves López	2021, Colombia	Uniminuto	Pensamiento Científico, Tecnológico, Gamificación, Educación Inicial, Juego.

	de los estudiantes del jardín infantil mi carrusel				
39	Gamificación en la educación primaria, ventajas y contrapartidas: Una revisión sobre el origen, las perspectivas teóricas y el estado de la cuestión	David Oña López	2021 - 2022, España	Universidad de las islas Baleares	Gamificación, educación, juego, TIC, digitalización, Videojuegos,

elaboración propia (2023)

Anexo 5 Codificación por colores de elementos claves

1. Diseño e implementación de una estrategia de gamificación para la evaluación en un curso de videojuegos educativos		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de ciencia y tecnología: Licenciatura en Electrónica	“Estrategia de gamificación, dentro de un curso de videojuegos educativos” [...]. (p.1)	“Diseñar e implementar una estrategia de gamificación para la evaluación de un curso de videojuegos educativos” (p.1)
	“El diseño, construcción y evaluación de la aplicación Class Play, es el producto final de un proceso de análisis y discusión respecto a los elementos de juego a usar dentro de la estrategia diseñada” (p. 1)	“Desarrollar una aplicación móvil con herramientas para el seguimiento de la estrategia de gamificación para un curso de enseñanza de videojuegos” (p. 21)
2. Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot!		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
El Grupo de Investigación Currículum, Recursos e Instituciones Educativas	“Utilización de la aplicación Kahoot!, en las clases de segundo curso de la asignatura de Necesidades Educativas Especiales”. (p. 8)	“Esta herramienta fue utilizada de forma espontánea por el alumnado para evaluar a sus compañeros y compañeras tras las exposiciones de los trabajos grupales” (pag. 08)
Grado de Magisterio de Educación primaria Universidad de Valencia		“El objetivo general del estudio, bajo esta perspectiva, fue analizar la valoración que un grupo de estudiantes del Grado de Magisterio de la Universitat de València realizan de la utilización de la aplicación Kahoot!” (p.11)

3. Gamificación ¡Sigamos a Rafael! Sistematización de experiencias		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de ciencias empresariales	“En este trabajo, cuyo objetivo fue elaborar, diseñar y crear el juego ¡Sigamos a Rafael!, en honor a la vida y obra del padre Rafael García-Herreros” [...] (p. 09)	“Determinar a través de la sistematización de esta experiencia de gamificación cómo se puede fortalecer la cultura organizacional en los colaboradores de la Organización Minuto de Dios” [...] (p. 09)
Maestría en gestión de la innovación	“La utilización de la estrategia de gamificación tiene gran aceptación y una influencia positiva.” [...] (p. 09)	“ Fortalecimiento del aprendizaje de la cultura de una organización a través de la implementación de un juego innovador y didáctico” [...] (p.09)
4. La gamificación como estrategia de aprendizaje y herramienta de prevención en riesgos laborales en UNIMINUTO-CRG		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Administración en Salud Ocupacional	“Se propone como una acción de mejora la implementación de técnicas de aprendizaje basadas en el juego , denominadas como “Gamificación” o “ludificación” esta técnica” [...] (p. 06)	“Siendo una herramienta útil en el apoyo del aprendizaje, fomentando la participación, la motivación y el empoderamiento de las temáticas a tratar” [...] (p.12)
Ciencias de la salud		“Propósito de incentivar la participación en la propuesta de nuevas actividades que fortalezcan el plan de capacitación del área seguridad y salud en el trabajo de la Corporación universitaria minuto de Dios” [...] (p. 14)

5. Empleo de la gamificación como estrategia metodológica en la asignatura de Biología y Geología en 3º ESO		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Máster Universitario en Formación del profesorado	<p>“Un juego de rol dónde el alumnado se ambientará y se identificará con un personaje que tendrá lugar desde el comienzo del curso hasta el final.” [...] Por medio del programa Classcraft, ya que cada uno de los alumnos/as tiene un personaje basándose en el juego de rol “World of Warcraft”. (p. 16)</p>	<p>“Los docentes tienen que seleccionar nuevos recursos y estrategias didácticas con el fin de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.” [...]</p> <p>“La motivación tiene un papel esencial en la gamificación, dejando atrás las tareas monótonas y lineales.” (p. 32)</p>
Centro de posgrado	<p>“Variedad de juegos educativos creados y adaptados para poder utilizarlos como material didáctico en la unidad didáctica de La alimentación y la salud.” (p. 16)</p>	<p>“La gamificación se va introduciendo con el objetivo de mejorar rendimiento escolar y, a su vez, potenciar un aprendizaje más significativo para los estudiantes. El propósito es usar elementos de los juegos para motivar al alumnado a participar y prosperar, como, por ejemplo: competición, desafíos, recompensas, avatares, logros, etc. Por tanto, con esta alternativa innovadora, se pueden diseñar actividades didácticas acoplando los beneficios del juego a los objetivos y contenidos que se quieren enseñar.” (p. 32)</p>
Biología y geología	<p>“Los juegos didácticos son Kahoot!, educaplay, juegos de cartas y un concurso” (pp. 21-28)</p>	

6. "Gamificación en el aula E. Física"		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de Educación	“Diseñar una propuesta didáctica con una metodología gamificada a través del escape room o breakout .” (Pag.5)	“Para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión , integración , la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos.” (p.2)
Grado en educación primaria	“Propuesta didáctica trata de una sesión de Educación Física realizando un breakout con un hilo conductor de Harry Potter para los alumnos de 4º de Primaria.” (p. 19)	“El trabajo va encaminado a que sea motivador para el alumno, teniendo en cuenta las características de cada niño, socializadora, favoreciendo la integración social y activa en su aprendizaje.” (p.22)
7. La gamificación como estrategia de aprendizaje en un aula de Formación Profesional		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Didáctica y organización escolar	Esta investigación se basa en el uso de la gamificación como herramienta educativa en la formación de futuros técnicos profesionales” [...] (p. 1240)	“Esta experiencia se centra en la gamificación como estrategia de enseñanza para motivar al alumnado de Formación Profesional (FP) que cursa la asignatura de Empresa e iniciativa emprendedora” [...] (p. 1240)
	“Entre las herramientas evaluadas enumeramos las siguientes: Quizizz; Wizer.me; ClassDojo; Tovari; Brainscape; Kahoot; Trivinet; Quizzer. En gran grupo, se decide elaborar preguntas y respuestas a través de las herramientas: Kahoot , Quizizz ; Wizer.me y Quizzer ” [...] (p. 1234)	“Por todo ello, abogamos por fomentar habilidades y destrezas relacionadas con el uso de las tecnologías en el contexto educativo” [...] (p. 1240)

8. Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Maestría en educación: Profundización en Procesos de Enseñanza - Aprendizaje.	“Pretende diseñar una estrategia didáctica apoyada en las TIC” [...] (p. 39)	“Analizar el papel de la gamificación como estrategia pedagógica y motivacional en el proceso de enseñanza a los estudiantes” [...] (p. 39)
	“Se entiende por herramienta colaborativa los servicios informáticos que permiten a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos o no en un mismo lugar físico como redes sociales, chat, wikis y blogs” [...] (p. 62)	“Para conocer la habilidad y los conocimientos iniciales de los estudiantes” [...] (p. 38)
9. Gamificación y derecho procesal: ¿diversión o perversión?		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Derecho procesal	“Incorporación, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Derecho Procesal, de un sistema de gamificación a través de la herramienta Kahoot.” [...] (p. 46)	“Para comprobar la utilidad de la aplicación en la docencia de una materia compleja, incluso en un contexto socioeducativo” [...] (p.46)
Facultad de derecho		“Una herramienta útil y divertida que utiliza una metodología empírica-analítica y que fomenta la motivación del alumnado para el estudio de la asignatura de Derecho Procesal” [...] (p. 47)

10. Gamificación en el aula ordinaria: la creación de un Cluedo como base explicativa de la literatura gótica		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Máster Universitario en formación del profesorado	“El juego escogido para tal efecto ha sido el famoso Cluedo , cuya dinámica es la de desenmascarar al asesino oculto entre una serie sospechosos”. [...] (p. 02)	“Para incentivar el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes.” [...] (p. 3,4)
Lengua y literaturas españolas		“Esta propuesta didáctica está diseñada para incentivar a los alumnos a la lectura de obras paradigmáticas de la literatura universal” [...] (p. 04)
11. Enseñanza y aprendizaje de la conquista de mallorca a través de la gamificación Una propuesta para 2º de ESO		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Máster universitario en formación del profesorado	“Durante la salida didáctica los alumnos llevarán a cabo una serie de actividades gamificadas realizadas en equipo. Serán cuatro las actividades con las que cada grupo competirá por conseguir el máximo de puntos posible con el objetivo de lograr ser el grupo ganador y recibir el premio final.” (p. 46)	“El objetivo final es conseguir que los estudiantes sientan un mayor interés y curiosidad por adquirir los conocimientos del temario, y en concreto por el tema de la conquista. Y, que aumentando su motivación se consiga una mejora en la adquisición de conocimientos .” (p. 3)
Especialidad en Geografía e Historia	“Las actividades gamificadas que los alumnos deben realizar son las siguientes: La conquista de Mallorca en vivo, Gincana fotográfica en la Almudaina, averigua los estilos artísticos de cada época y rol en la Edad Media.” (pp. 28-35)	“Algunos de estos beneficios serían: despertar la motivación de los alumnos durante el aprendizaje, mejorar su actitud y conducta, favorecer la integración , disminuir el absentismo escolar, mejorar el aprendizaje a partir del juego, estimular la creatividad y la curiosidad , etc.” (p. 19)

12. Gamificación en procesos de selección de personal a través de metodologías como el "ESCAPE ROOM"		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de educación	“Objetivo es la realización de un prototipo de Escape Room que se pueda aplicar en la selección de personal” [...] (p. 20)	“Tiene como principal objetivo la adquisición de un mayor conocimiento acerca de mecánicas lúdicas y de gamificación para procesos de selección , como puede ser el ‘Escape Room’” [...] (p. 03)
		“Crear un modelo que pueda aplicarse a la selección de personal para diferentes empresas o entidades.” [...] (p.20)
13. Gamificación y comprensión lectora		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de humanidades	“ Diseñar una propuesta de innovación pedagógica , que, a través de la gamificación, plantee una alternativa válida primaria” [...] (p. 22)	“ Búsqueda del fortalecimiento en los niveles de comprensión e interpretación textual (literal, inferencial y crítico), en estudiantes de grado quinto de básica” (p. 22)
Licenciatura en Español e Inglés	“La idea es realizar diferentes juegos en una página Web titulada La caverna de la lectura que permitan involucrar al estudiante con la lectura.” (p. 4) “La idea es realizar diferentes juegos en una página Web titulada La caverna de la lectura que permitan involucrar al estudiante con la lectura.” (p. 4)	“Este trabajo propone la implementación de un sistema de gamificación que funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo.” [...] (pp. 6-7)
		“El profesor ejercer su rol de investigador y mediador de conocimientos porque al trabajar con contenidos que tengan

		<i>características lúdicas, permite mantener el interés del estudiante, comprometiéndolo y retándolo constantemente a ser parte de su proceso de aprendizaje.” (p. 5)</i>
14. Pensamiento científico tecnológico a través de aulas gamificadas para potenciar las habilidades y destrezas de los estudiantes del jardín infantil mi carrusel		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de educación	<i>“Se diseñó un conjunto de actividades enfocadas en la Gamificación a partir del juego estructurado” [...] (p. 12)</i>	<i>“El fin es incrementar la motivación de los estudiantes a través del trabajo colaborativo, la sana competencia, la exploración del entorno real y la virtualidad” [...] (p. 12)</i>
Licenciatura en educación infantil	<i>La aplicación de este instrumento pretende identificar con el desarrollo de las actividades pedagógicas, las diferentes emociones que les proporcionan la Gamificación como estrategia. [...] (p. 44)</i>	<i>“Mejorar la participación, convivencia e incentivar la creatividad y la imaginación” [...] (p.12)</i> <i>“El fin de motivar e involucrar de manera significativa y participativa el desarrollo del pensamiento científico” [...] (p. 43)</i>
15. La Gamificación como Estrategia Pedagógica para el Practicante del Taekwondo		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad Educación Física	<i>“En el presente Proyecto Curricular Particular, PCP, se realiza una propuesta innovadora basada en la gamificación” (p. 10)</i>	<i>“Destinada a incrementar la motivación los practicantes de esta arte Marcial”. [...] (p. 10)</i>
Licenciatura en Educación Física	<i>“La intervención en general estará basada en la película Avatar, que establece la existencia de dos mundos” [...] (p. 65)</i>	

16. Rompecocos Cinemático: Estrategia de Gamificación Móvil Para la Apropiación de Conceptos Relacionados con el Movimiento		
¿Qué?	¿Cómo?	¿Para qué?
Facultad de Ciencia y Tecnología	<p>“La implementación de un ambiente de aprendizaje móvil, denominado Rompecocos Cinemático, en estudiantes de educación media, basado en la estrategia de gamificación” [...] (p. 08)</p>	<p>“Para mejorar el logro académico en la apropiación de conceptos relacionados con la descripción del movimiento” [...] (p.18)</p>
Especialización en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación.		

elaboración propia (2023)