

## **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL DE GAMIFICACIÓN  
PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE VIDA DE LOS  
ESTUDIANTES DEL GRADO DÉCIMO DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS BERLÍN Y DULCENOMBRE DEL MUNICIPIO DE SAMANÁ  
CALDAS



**UNIVERSIDAD  
SERGIO ARBOLEDA**

### **PARTICIPANTES:**

Francy Milena Buriticá Escobar  
Érika Marcela Ospina Duque

**UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**2024**

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL DE GAMIFICACIÓN  
PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE VIDA DE LOS  
ESTUDIANTES DEL GRADO DÉCIMO DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS BERLÍN Y DULCENOMBRE DEL MUNICIPIO DE SAMANÁ  
CALDAS



**UNIVERSIDAD  
SERGIO ARBOLEDA**

Francy Milena Buriticá Escobar  
Érika Marcela Ospina Duque

**Trabajo escrito en modalidad maestría de investigación para optar al título  
de Magister en Didáctica Digital**

Director de tesis  
Sergio Nicolás Contreras

**UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

2024

## Contenido

1. SITUACIÓN PROBLEMA DE INTERÉS POR INVESTIGAR: .....	6
1.1 ESTADO DEL ARTE .....	8
1.1.1 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL .....	9
1.1.2 PROYECTO DE VIDA .....	12
1.1.3 CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES .....	15
1.1.3.1 ACCESO A DISPOSITIVOS DIGITALES DE ESTUDIANTES:.....	16
1.1.4 PERCEPCIONES DE DOCENTES Y ESTUDIANTES SOBRE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN.....	17
1.2 PREGUNTA PROBLEMA: .....	20
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PREGUNTA .....	20
1.4 OBJETIVOS.....	21
1.4.1 OBJETIVO GENERAL:.....	21
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	21
2.1 MARCO TEÓRICO.....	21
2.1.2 Proyecto de vida .....	21
2.1.2.1 Elementos propios de un proyecto de vida de acuerdo .....	23
2.1.3 Estrategia didáctica .....	25
2.1.4 GAMIFICACIÓN.....	30
2.1.5 PERCEPCIÓN .....	33
2.1.6 INNOVACIÓN .....	35
3.1 METODOLOGÍA .....	36
3.1.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN .....	36
3.1.2 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN .....	37
3.1.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.1.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	38
3.1.5 POBLACIÓN .....	38
3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	39
3.2.1 ENCUESTA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA EL CRITERIO DE CARACTERIZACIÓN .....	39
3.2.2 ENCUESTA SOBRE EL USO DE UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDA.....	40
3.2.3 JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS.....	42

3.2.4	OBSERVACIÓN PARTICIPANTE Y EJERCICIO PRÁCTICO DEL JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS” .....	43
3.3	DESARROLLO DEL PROYECTO.....	44
4.1	RESULTADOS: .....	45
4.2	ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	49
4.2.1	Caracterización de estudiantes.....	49
4.2.2	Estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida. ....	56
4.2.3	JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS” .....	63
4.2.4	OBSERVACIÓN PARTICIPANTE Y EJERCICIO PRÁCTICO DEL JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS”.....	65
5.1	CONCLUSIONES .....	68
6.	Referencias.....	73

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 ELEMENTOS PROPIOS PROYECTO DE VIDA.....	23
Ilustración 2 Formato Encuesta de caracterización .....	40
Ilustración 3 Encuesta sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida .....	41
Ilustración 4 Pantallazo de la portada del juego “Persigue tus sueños” .....	42
Ilustración 5 Fotografía de estudiante siendo partícipe del proceso de observación .....	43
Ilustración 6 Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas de caracterización de estudiantes .....	46
Ilustración 7 Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida. ....	47
Ilustración 8 (PARTE 2) Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida. ....	48
Ilustración 9 Edad de los estudiantes .....	49
Ilustración 10 Zona de ubicación .....	50
Ilustración 11 Conocimiento sobre proyecto de vida .....	50
Ilustración 12 Identificación del abordaje del tema “Proyecto de vida” .....	51
Ilustración 13 Uso de medios tecnológicos en actividades académicas .....	51
Ilustración 14 Disposición de Dispositivos digitales .....	52
Ilustración 15 Tipo de dispositivos que posee .....	52
Ilustración 16 Acceso a internet .....	53
Ilustración 17 Tiempo de acceso a un dispositivo con conexión a internet .....	53
Ilustración 18 Relevancia de estrategias de enseñanza en las IE. ....	54
Ilustración 19 Preferencia de contenidos de Internet .....	54
Ilustración 20 Medio que lo motiva a realizar una tarea .....	55
Ilustración 21 Frecuencia o no en el uso de juegos digitales.....	55
Ilustración 22 Abordaje de un proyecto de vida desde un juego digital .....	56
Ilustración 23 Rol que desempeña.....	57
Ilustración 24 Contexto .....	57
Ilustración 25 Abordaje Proyecto de vida .....	58
Ilustración 26 Contribución de un juego digital para proyecto de vida. ....	58
Ilustración 27 Juegos digitales para enseñar .....	59
Ilustración 28 Atracción de un juego digital para estudiantes .....	60
Ilustración 29 Disposición para utilizar un juego digital .....	61
Ilustración 30 Participación en procesos de proyecto de vida. ....	61
Ilustración 31 Uso de juegos digitales.....	62
Ilustración 32 Satisfacción de procesos .....	63
Ilustración 33 pantallazos del juego en diferentes momentos. ....	64

## CAPÍTULO 1

### 1. SITUACIÓN PROBLEMA DE INTERÉS POR INVESTIGAR:

La implementación de un proyecto de vida es de crucial importancia en la vida del ser humano permitiendo hacer un análisis de su propia realidad, lo que es, lo que quiere, lo que sueña y cómo puede lograrlo, de acuerdo con Buelvas, Carvajal y Gaitan (2022) *“los proyectos de vida permiten reconocer la importancia del pensar y sentir desde la infancia a una proyección del futuro”* y ello debe abordarse mediante una intervención pedagógica desde los entornos que rodean a los niños, niñas y adolescentes, reconociendo sus realidades sociales y personales.

En este capítulo se expresa el problema investigativo que se deriva de la necesidad de fortalecer los procesos de proyecto de vida de los adolescentes como base fundamental para su futuro, desde nuestro rol como orientadoras escolares desde hace 5 años en las Instituciones Educativas intervenidas se da testimonio de los procesos llevados en aras de fortalecer este tema, los cuales no han mostrado un avance significativo.

El contexto rural de éstas instituciones educativas viene enfrentando diversos retos, entre ellos el tema del conflicto armado el cual transformó la vida y el ambiente de la comunidad Samaneña de una manera arbitraria pues como lo menciona (Rivera Paniagua 2018) en su tesis experiencias de construcción de memoria desde la perspectiva de dos asociaciones de víctimas en el municipio de samaná, caldas:

*“Samaná pasó de ser un municipio próspero y en paz, a un territorio al que llegaron todos los factores asociados al conflicto armado: cultivos ilícitos, reclutamiento forzado, desplazamientos masivos, campos minados y granadas sin explotar hasta en la misma plaza de Bolívar; daños a la infraestructura vial y energética, impedimentos al tránsito de vehículos, atentados contra las autoridades civiles y las de policía; amenazas a candidatos políticos, violaciones contra las misiones médicas, secuestros*

*extorsivos, violencia sexual, abigeatos, asesinatos, masacres y desapariciones forzadas de campesinos, conductores y funcionarios”*

Menciona además el autor que entre el 1 de enero de 1958 y 31 de diciembre de 2012, el municipio de Samaná conformado por sus 4 corregimientos Encimadas, Berlín, Florencia y San Diego, es el que más reporta casos de víctimas en el departamento de caldas.

En consecuencia los procesos educativos, los proyectos de vida y la vida misma de una sociedad se ve afectada, afectando además generaciones venideras en menor impacto, Así pues en los últimos años los jóvenes han tenido que sufrirla y el ámbito económico, social y cultural, el distanciamiento con la cabecera municipal, los bajos recursos económicos, la baja oferta laboral, la ausencia de instituciones de educación superior ha incidido también en la reducción de posibilidades y motivación de los estudiantes, por lo que algunos inician lo que el entorno les ofrece, aunque no sea para ellos lo más conveniente o deciden desplazarse a otros lugares a buscar mejores oportunidades.

El esfuerzo de las Instituciones para mejorar los procesos de proyecto de vida debe verse reflejado en la implementación de estrategias motivadoras y que cautiven el interés del estudiante no solo para desarrollarlas sino para hacerlas fructificar en su propia vida. De los estudiantes de los grados superiores de bachillerato se espera que logren realizar visión y análisis de las competencias sociales, personales, familiares que les permitan contemplar posibilidades para su futuro de acuerdo a sus fortalezas, habilidades, gustos e intereses, así mismo lo plantea (D'Angelo O. 2000) en uno de sus apartados donde menciona que la estructura que permite que una persona tenga apertura hacia el futuro, se dirija, se cuestione, se proyecte y asuma con seguridad decisiones vitales es el proyecto de vida.

El hecho de que como Instituciones no logremos armonizar con ellos una estrategia que los conecte consigo mismos, que los haga replantearse frente a lo que son, lo que quieren y cómo disponerse desde su propia motivación, sus gustos, intereses

y reconocimiento de sí mismos, hacia un “proyecto de vida”, desencadena una situación problemática.

Los esfuerzos que se realizan en las instituciones educativas resultan insuficientes cuando en las aulas se elaboran proyectos de vida por interés de una nota y no se le da importancia a la participación en procesos de orientación vocacional, esto provoca inicio de carreras infructuosas y opciones de vida no conectadas con sus ideales.

Realizar un proyecto de vida desde la institución y desde el mismo contexto familiar es un deber y un compromiso ético, pero la ausencia de estos proyectos en el hogar, los talleres tradicionales en el colegio y la carencia de una didáctica digital en la educación, conllevan a que el estudiante pierda el interés y el objetivo último de los procesos formativos.

Esta situación problemática plantea un gran desafío en todos los entornos sociales y requiere una intervención que invoque la ayuda de diferentes instituciones; desde las instituciones educativas es deber de los docentes promover la reflexión sobre dicha problemática. Partiendo del contexto, el presente proyecto de investigación, pretende diseñar una estrategia didáctica digital para contribuir en el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes.

## **1.1 ESTADO DEL ARTE**

En esta parte del trabajo de investigación se pretende relacionar algunas fuentes diversas que han indagado a través del método científico sobre el proyecto de vida de los adolescentes y jóvenes y las estrategias innovadoras que logren cautivar su atención.

Actualmente, hay poca información sobre la mediación de estrategias digitales de gamificación en los proyectos de vida de jóvenes que viven en contextos rurales. Sin embargo, la investigación se aborda desde la documentación y la reflexión orientada por los conceptos de didáctica digital, proyecto de vida, caracterización estudiantil y percepción sobre el uso de estrategias de gamificación

en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para determinar los elementos propios de un proyecto de vida y su aplicación en los contextos en que viven los jóvenes.

### **1.1.1 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL**

El mundo actual nos exige cada vez la implementación de estrategias innovadoras que sean no sólo más atractivas y amigables para quienes las usan, sino que se ajusten a sus necesidades, gustos e intereses cuando de generar un conocimiento se trata. Así pues, al hablar de una estrategia didáctica digital, tal como lo plantea S. Castro (2007)

*“se pretende indagar sobre la manera en que la mediación de las TICS se puede convertir en un escenario didáctico, pedagógico, útil, dinámico e incluso indispensable para el quehacer del docente y para que los jóvenes de las zonas rurales desarrollen su proyecto de vida”.*

Con la llegada de la tecnología y las diversas maneras de enseñar saliendo de los mecanismos tradicionalmente utilizados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, el docente del siglo XXI, tiene un llamado especial a estar atento a las diversas posibilidades que le permitan hacerlo mejor; y como lo menciona Hernández Arteaga, Isabel, Recalde Meneses, Jesús y Luna, José Alberto. (2015), *“debe ser un profesional capaz de reflexionar críticamente su propia práctica pedagógica, en busca de guiar a sus estudiantes al logro de competencias necesarias para la inserción en la sociedad en permanente evolución, que demanda competencias docentes que se configuran desde lo humano y lo profesional”.*

La mediación de las TICs en el aula es un espacio propicio e idóneo en el que los estudiantes pueden desarrollar destrezas por medio de la interacción con contenidos a través de estrategias digitales, y las experiencias tenidas con el uso de ellas ha mostrado resultados que indican que son muy buenas técnicas para promover el pensamiento, la creatividad, y el aprendizaje significativo, en este sentido para el trabajo que se desarrolla en el aula y las estrategias didácticas son el vehículo a través del cual se movilizan y promueven aprendizajes, esto para cualquier tipo de tema, incluyendo el abordaje de proyecto de vida.

Para los autores Vásquez Rodríguez, Fernando 2010

*“El aprendizaje significativo es lo opuesto al aprendizaje memorístico y repetitivo, significa aprender con sentido, utilizando los referentes en la realidad, con aplicabilidad inmediata. Se logra porque despierta el interés del que aprende y existen técnicas específicas para lograrlo, por ejemplo, los mapas conceptuales”.*

A modo de impacto de la estrategia didáctica, aplica lo que dice el autor John Hurley Flavell (1970) con el hecho de que el estudiante se forme en conocimientos y en competencias prácticas que puedan ser útiles para la vida, para la toma de decisiones, para el manejo de sus emociones entre otros aspectos importantes de su vida.

En el ámbito educativo y de formación integral de los estudiantes el docente integra en su quehacer cotidiano herramientas prácticas como las estrategias para mediar la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades en el proceso de aprendizaje, es así como lo plantea el autor Díaz Barriga (2010) quien dice que, *“para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan”*, mostrándonos con ello la necesidad de ser cada vez más creativos, didácticos, recursivos, lo cual fundamenta la idea del uso de estrategias didácticas digitales para el abordaje de diversidad de temas, argumenta además este autor que *“Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo”* Con referencia a lo anterior se plantea diseñar e implementar estrategias innovadoras que permitan despertar interés en el estudiante por el desarrollo de las actividades que se proponen dentro de alguna temática abordada en este caso Proyecto de vida.

En una era donde la tecnología es la protagonista tanto en el ámbito educativo como en el área de las comunicaciones, las nuevas generaciones de estudiantes tienen a su favor este cambio de estrategias que les permite ir a la vanguardia de los avances tecnológicos, aprovechando estas herramientas para su proceso de formación

integral que a su vez les permite la adquisición de competencias en el manejo de dicha tecnología, que les será útil en su futuro profesional.

De acuerdo a lo anterior, se pretende dinamizar el proceso formativo de proyecto de vida con estudiantes aplicando el uso de tecnologías con el fin de presentar las actividades de manera más atractiva, innovadora y lograr la eficiencia en el proceso (mayor impacto en menor tiempo).

El trabajo académico desarrollado en las instituciones educativas exige al sistema la estructuración de proyectos que permitan a todos sus actores (directivos, docentes, estudiantes y padres de familia) empezar a reconocer y apropiarse de las herramientas tecnológicas, así como de las estrategias mediadas por tecnología para dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje.

El Involucramiento de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las Instituciones educativas son necesarias, pero falta ser más claros en las maneras más apropiadas para interactuar en estos ambientes, de manera que inciten a la comunidad educativa, sacar el mayor provecho de sus potencialidades.

En el momento actual en los diferentes contextos: educativo, familiar y social se hace fundamental el manejo de herramientas que permitan explorar, motivar y cautivar el interés de los estudiantes, solo de esta manera se logrará un efectivo aprendizaje y conexión con las temáticas abordadas.

Así mismo concluyen los investigadores Germán-Jímenez, Tigrero-Ruiz y Prieto López (2022) quienes consideran que Las estrategias digitales *son* recursos muy importantes en la enseñanza-aprendizaje, abriendo posibilidades para promover un aprendizaje más significativo, logrando que los dueños del aprendizaje sean los mismos estudiantes Argumentan que debe darse a las estrategias digitales la posibilidad de ser vistas como una oportunidad de mejorar los procesos de enseñanza y el docente debe ser un facilitador de ello, adaptándose a las necesidades actuales de la sociedad y cumpliendo con el objetivo de brindar una educación de calidad, no obstante, se debe analizar desde el contexto, la preparación y los recursos digitales con los que se cuenta. Agregan además que en general los docentes tienen una percepción positiva frente al uso de estrategias digitales como herramienta facilitadora en estos procesos, pero se debe fomentar la

capacitación y formación en éste ámbito para garantizar un mejor servicio en este caso a la comunidad educativa.

### **1.1.2 PROYECTO DE VIDA**

Uno de los pilares fundamentales en la formación del ser humano es la construcción del proyecto de vida, el cual permite a las personas planificar objetivos a corto, mediano y largo plazo, a través de acciones y estrategias a ejecutar tendientes a satisfacer necesidades básicas y aquellas de autorrealización, de reconocimiento a nivel personal y social.

Es por esto que se hace indagación para conocer trabajos de investigación desarrollados con este criterio de proyecto de vida, iniciando por una consulta a nivel institucional de la página en internet del Ministerio de Educación Nacional, de Colombia aprende, donde encontramos una guía socio-ocupacional llamada “Mi proyecto de vida”, publicada en el año 2022, la que está dividida en 3 módulos: autoconocimiento, formación y educación, y protección y trayectorias la cual presenta una propuesta importante a través de una serie de actividades, muy útil para estudiantes de grados superiores ya que permite la reflexión personal, el reconocimiento de sí mismo, la identificación de sus intereses y les brinda herramientas para la formulación de su propio proyecto de vida.

Dentro del desarrollo de estrategias para abordar la formulación y planeación del proyecto de vida con estudiantes de grados superiores de secundaria, la participación activa, propositiva y decidida de los jóvenes es fundamental, así como la implementación de metodologías atractivas para desarrollar interés en los adolescentes. Así mismo, Prieto (2019) afirma que *“utilizando una metodología adecuada con una orientación continua por parte del docente y la participación constante y activa de los estudiantes logra estimular y promover las competencias básicas y socioemocionales por medio del cuestionamiento de la propia vida”* con el propósito de superar experiencias determinantes y transformar su realidad.

Como ya es reconocido en el desarrollo de cualquier proyecto se deben tener objetivos claros y bien pensados, así mismo es de vital importancia una planeación

estratégica partiendo del reconocimiento del individuo, así como de su sistema familiar y social, lo que permite un mejor planteamiento de las necesidades, características y motivaciones de los jóvenes para lograr impactos significativos en sus procesos de formación, especialmente en los relacionados al planteamiento de su proyecto de vida, por esto los autores Buelvas, Carvajal y Gaitan (2022) mencionan en su trabajo de investigación que para desarrollar el proyecto de vida es necesario tener unos objetivos claros y una planificación ordenada de las actividades a realizar, además en su proyecto confirman la importancia de las estrategias pedagógicas a la hora de implementar las actividades del proyecto de vida, encontrando que los estudiantes tienen más motivación en el desarrollo de sus proyecciones, teniendo más conciencia de su sentir y formas de actuar. De igual manera, reconocer las realidades y el contexto permite identificar factores que influyen directamente en la población, tales como la desigualdad social y de género, la necesidad de transversalizar e integrar mejor los proyectos educativos que permitan fortalecer las relaciones que tenga cada persona con el contexto educativo y familiar, que ayuden a mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje. (Buelvas, Carvajal y Gaitan, 2022).

Desde las Instituciones educativas, partiendo de principios misionales e Institucionales, filosofía y visión hace parte de la esencia que la escuela deja en sus estudiantes, con el propósito de aportar a éstos, elementos valiosos y que constituyen a su vez bases para la planificación de una ruta a seguir o un plan de vida a futuro.

Como ya se mencionó anteriormente, la base para el planteamiento de un proyecto de vida debe ser el autoreconocimiento del ser, así como de su entorno familiar, comunitario y social, con intención clara de identificar aspectos favorables, oportunidades y herramientas que puedan favorecer el desarrollo de propuestas viables, motivadoras y con visión a un futuro prometedor y una buena calidad de vida.

*“La implementación de los proyectos de vida, permiten llevar a cabo procesos de experiencias, la participación social y la construcción de*

*subjetividades, identificando la importancia de pensar y sentir siempre con una proyección del futuro. Por ello, los proyectos de vida que se diseñan deben ajustarse al contexto de cada persona, desde el autorreconocimiento de cada uno y de su entorno". Buelvas, Carvajal y Gaitán, (2022).*

En contraste con lo anterior, podemos inferir que, dentro de la planeación y construcción de un proyecto de vida, interfieren muchos factores de orden individual y social que pueden ser aporte para el individuo o por el contrario generar afectación en el desarrollo de este.

Un aspecto relevante en la planeación del proyecto de vida de un joven, es el acercamiento a su identidad, a las características de su personalidad, ya que de estas parten otros aspectos como son intereses y motivaciones, en el reconocimiento de ello juega un papel importante la familia que es el primer sistema de relacionamiento de un individuo, allí se adquieren las bases normativas así como las herramientas socio emocionales para que el niño pueda interactuar con su entorno de la mejor manera, de la calidad de la relaciones familiares depende la estabilidad emocional y psicosocial de un individuo, por esto se da una revisión a lo que expone D´Angelo Hernández O, (1982)

*“La formación de la identidad de la persona es un proceso complejo de construcción de su personalidad desde los primeros años de vida, pero este proceso transcurre en un contexto sociocultural específico, a través de la mediación de los adultos y la influencia de normas y patrones sociales definidos.”*

En este sentido los adolescentes y jóvenes construyen su proyecto de vida con base a un conjunto de factores individuales y sociales donde el contexto familiar y social tienen influencia directa en la planeación de un plan de vida.

Como se viene mencionando, son diversos los factores que influyen en la proyección de un proyecto de vida, desde los individuales y personales, hasta los familiares y sociales, esto debe ser claro en este proceso encontrando importante el papel del mismo estudiante como autor principal en la consolidación de su

proyecto de vida y como los factores intrínsecos y extrínsecos permiten o inhiben la realización de este.

### 1.1.3 CARACTERIZACIÓN DE ESTUDIANTES

Con el fin de abordar el concepto de caracterización de estudiantes y reconocer como es su dinámica referente al empleo de estrategias de gamificación o de didáctica digital como mediación de procesos pedagógicos y de formación al interior del aula, encontramos que en un estudio desarrollado por Contreras Cázares, C. R., & Campa Álvarez, R. (2017) sobre acceso y uso de internet en los estudiantes de bachillerato, realizado en Hermosillo, Sonora, México, con una muestra de 255 estudiantes, concluyeron que los jóvenes prefieren mayoritariamente los procesos de socialización en línea como parte del acceso y uso de Internet a partir de las TIC.

De manera análoga hemos reconocido que a partir de nuestra experiencia en aula los jóvenes de la generación actual tienen una mayor cercanía a los contenidos compartidos mediante plataformas web, para corroborar se definió realizar primero una encuesta de caracterización de estudiantes.

Se pretende entonces reconocer al grupo de estudiantes, y a cada estudiante como individuo, identificar factores externos que afectan el acceso a herramientas tecnológicas, su contexto familiar, social y cultural, los recursos con los que cuentan para el uso de internet y de pantallas móviles.

La caracterización de un grupo se puede realizar partiendo desde distintas dimensiones como lo la estructura, la composición, el clima socio psicológico entre otros, todo partiendo de la necesidad o intención de la misma, así como de los indicadores de la investigación *“lo cual favorece a la proyección de futuras estrategias de intervención pedagógica y con ello a la individualización del proceso docente educativo”*. García, A. (1999).

Se entiende por caracterización del contexto escolar un proceso colectivo de diagnóstico de la realidad educativa, que permite establecer las características de

la institución y de su entorno, este tipo de insumos son muy importantes para reconocer problemáticas de la educación y las razones que la originan, lo cual facilita identificar condiciones y factores del contexto impulsando a la comunidad educativa a interpretar, analizar y reflexionar críticamente sobre los datos recopilados, los resultados y conclusiones que arrojan los procesos de autoevaluación y los planes de mejoramiento institucional. (Gobernación Valle del Cauca, 2007).

#### **1.1.3.1 ACCESO A DISPOSITIVOS DIGITALES DE ESTUDIANTES:**

En la caracterización del acceso y uso de las tic en los estudiantes de grados 10° y 11° realizada en la I.E. San Rafael del Distrito de Buenaventura, la cual presenta similitud en características contextuales a los colegios donde estamos realizando la presente investigación, se encontró que poco más de la mitad de la población cuentan con internet, pero, los que no lo tienen por wifi acceden a la red por medio de datos a través del celular

*“Teniendo en cuenta los resultados del estudio, se evidencia que de los estudiantes encuestados de los grados 10° y 11° de la I.E. San Rafael del Distrito de Buenaventura, el 53% tiene suscripción a internet en su hogar, mientras que el 47% dice no tenerla. En los hogares de bajos ingresos, la falta de recursos conduce a restricciones más severas de esos recursos con el tiempo.” (Ordoñez y Velazco, 2023).*

Por medio de la consulta de bibliografía realizada para conocer en términos de caracterización de estudiantes de grados superiores de Instituciones públicas en Colombia, encontramos que todos aplicaron encuesta personalizada semiestructurada para reconocer a su población objeto de estudio, lo que es muy coherente dadas las diferencias en los contextos de cada población, tales como el estrato socioeconómico, la región, si es rural o urbano entre otras características., Por esto se hace pertinente la aplicación de encuestas para tener datos precisos de la población estudiantil sobre el acceso a medios tecnológicos y red de internet.

La población objeto de esta investigación de manera similar a la mencionada en el párrafo anterior presenta características que se asemejan en cuanto a la ubicación, los aspectos socioeconómicos, la accesibilidad a internet y otras que caracterizan el territorio como el hecho de ser un poblado rural, de comunidad campesina, trabajadora, cultivadora de la tierra, que promueve el turismo y la apreciación de lo hermoso de su tierra, con poca presencia de Instituciones públicas y privadas y muy bajas ofertas de empleo, las IE son los lugares formadores de los hijos y quienes apoyan el proceso de orientación frente a la proyección al futuro. Los estudiantes en general conservan las buenas normas de comportamiento, el respeto y el arraigo a su cultura pero que también entran en la moda y mundo tecnológico de la actualidad, casi convirtiéndolo en una necesidad.

Haciendo pues un contraste con lo que se reconoce en las IE utilizadas como objeto de investigación en éste proyecto y lo que se investiga de otros lugares como la I.E. San Rafael del Distrito de Buenaventura es fundamental realizar una lectura de contexto e identificar no sólo las posibilidades que ofrece el entorno social y familiar a los estudiantes sino cómo valorar el factor individual de cada uno, sus habilidades, motivaciones e intereses y fortalecer factores relevantes tales como autoestima, autoconocimiento, auto-aceptación, auto-regulación, orientación vocacional, entre otras. En un apartado del marco teórico se ahonda con mayor claridad este tema de las características poblacionales de las comunidades que se intervienen en el proyecto y en la página de Facebook denominada "IEB sede Cristóbal Colon" se puede encontrar variedad de fotografías tomadas desde años atrás hasta lo que en la actualidad acontece lo cual muestra una visión de la comunidad.

#### **1.1.4 PERCEPCIONES DE DOCENTES Y ESTUDIANTES SOBRE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN**

Es necesario mencionar que la tecnología se ha vuelto parte de nuestra vida cotidiana y ha incidido en gran manera en el ámbito, laboral, educativo, familiar y social convirtiéndose en un desafío para la humanidad y un reto en la búsqueda de sacar el mejor provecho y beneficio, por ello y atendiendo las investigaciones de Tafur-Méndez , F., Almas-Malvacias, V., & Zambrano-Chamba, M., (2023)

*“La gamificación en la educación significa que los educadores aplican elementos de juegos a un entorno educativo con el fin de que solo se pueda avanzar en el juego si se cumplen con los conocimientos sobre la materia. Este tipo de objetivos suele ser hacer que el aprendizaje sea más atractivo”*

podemos inferir que la gamificación es una de las estrategias tecnológicas que siendo bien usada no sólo permite la diversión sino la apropiación de conocimientos, siendo esto muy positivo para los niños, adolescentes y hasta a los adultos, dando un giro a la escuela tradicional, con resultados y avances notorios de la mano de la innovación.

Partiendo de la necesidad de corroborar el interés frente al tema de la implementación de estrategias didácticas digitales y gamificación en los procesos formativos, se hizo relevante ahondar en otras investigaciones en las que se identifican percepciones no solo de estudiantes sino también de docentes, encontrando que Malvasi, Recio y Moreno (2022) de acuerdo a su proceso de investigación “La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado.” concluyeron que

*“La gamificación resulta atractiva como planteamiento didáctico para la enseñanza de las matemáticas. En este sentido, es evidente la necesidad de ofrecer una formación sólida que sienta las bases del juego, de la gamificación y las oportunidades que ofrece para el diseño de experiencias de aprendizaje y escenarios de juego.”*

Con base en ello resulta coherente que a los jóvenes les sea amigable la propuesta de abordar el tema de proyecto de vida desde una herramienta digital de gamificación.

Otro aporte importante realizado desde la mirada integral a un grupo de estudiantes en la que se realizó una revisión sistemática y encontrando hallazgos desde la literatura científica sobre la percepción del estudiante universitario hacia la práctica

de estrategias de gamificación en su proceso de aprendizaje lo realizó Pegalajar Palomino (2021) en el que concluyó que la gamificación está creciendo en la educación superior porque *“se corrobora una predisposición favorable en el alumnado hacia el desarrollo de experiencias didácticas innovadoras basadas en la gamificación.”*

En la identificación de las bondades de una metodología que centra sus recursos y herramientas en la tecnología, específicamente en la gamificación, la percepción de los estudiantes es favorable, esto es lo que se dedujo en el artículo mencionado por Cuevas Monzonís, Cívico Ariza, Gabarda Méndez y Colomo Magaña, (2021) *“la gamificación constituye una herramienta de potencial considerable en el diseño e implementación de acciones formativas”*. Los autores buscaban conocer la perspectiva de los estudiantes de primaria frente a la utilidad de estrategias de gamificación para la enseñanza y el aprendizaje, logrando concluir que *“La metodología se percibe como especialmente relevante para el desarrollo de la expresión escrita, el aprendizaje significativo, el fomento de la retroalimentación, la promoción del trabajo en grupo o la presentación de contenidos complejos mediante formatos más atractivos”*.

Es común encontrar el término “favorable” en la mayoría de las consultas realizadas, lo que lleva a reflexionar en torno a que la percepción de la mayoría de los involucrados en los procesos investigativos está a favor del uso de estrategias de gamificación. A esta misma conclusión llega León Delgado (2019) en su investigación percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje, quien menciona que *“estrategias gamificadas y videojuegos tienen una percepción favorable por parte de los docentes”* pero también plantea la necesidad de que se fortalezca en las Instituciones educativas *“seminarios de actualización continua e innovación respecto a estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula”* por lo que se concluye que la gamificación interesa y motiva al ser incorporada en los contenidos temáticos a razón de que se hace necesario el fortalecimiento de los conocimientos en ésta área.

## **1.2 PREGUNTA PROBLEMA:**

¿Es pertinente diseñar una estrategia didáctica digital basada en la gamificación para el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las Instituciones Educativas de Berlín y Dulcenombre del Municipio de Samaná Caldas?

## **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PREGUNTA**

Se plantea esta pregunta partiendo de que los estudiantes de las Instituciones mencionadas no cuentan con una estrategia didáctica eficaz que les permita desarrollar su proyecto de vida de una manera llamativa. Por tanto, la mayoría de ellos al graduarse no tienen claros sus sueños e ideales, ni planeada una ruta a seguir que los encamine hacia el cumplimiento de los mismos. Se hace la pregunta de manera constante sobre el cómo sumar a esta causa generando un impacto que articule al estudiante con el proceso de enseñanza – aprendizaje y se presenta como una opción viable y/o pertinente diseñar una estrategia didáctica digital que es lo que en la actualidad capta la atención, interesa y motiva a los jóvenes.

Orientadores escolares y docentes en general se han dedicado a implementar los tradicionales talleres los cuales no han cautivado la atención de los estudiantes, ni han generado un aprendizaje significativo que los lleve a interiorizar y reflexionar en su realidad, convirtiéndose en una actividad académica más que se realiza en el último grado de bachillerato.

En ese orden de ideas y reconociendo que los estudiantes de grados superiores y próximos a graduarse son parte de una generación que viene interactuando con el mundo digital, convirtiéndose esto en un aspecto fundamental y parte de su vida cotidiana, en la que la innovación, el aprendizaje móvil y activo, el empoderamiento y la dependencia tecnológica son apremiantes. Es necesario implementar éste recurso y diseñar una estrategia didáctica digital como un elemento innovador que

propende por el mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje y principalmente como una herramienta eficaz para el desarrollo de sus proyectos de vida.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar una estrategia didáctica digital de gamificación para el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las Instituciones Educativas de Berlín y Dulcenombre del Municipio de Samaná Caldas.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Identificar percepciones de docentes y estudiantes sobre la utilización de estrategias de gamificación.
- Determinar los elementos propios de un proyecto de vida para adolescentes y jóvenes.
- Caracterizar el acceso a dispositivos digitales con o sin conexión a internet necesaria en los estudiantes del grado décimo de las IE Berlín y Dulcenombre del Municipio de Samaná Caldas.
- Establecer las características que debe tener una estrategia didáctica digital para desarrollar proyecto de vida.
- Desarrollar una estrategia de gamificación para proyecto de vida

## **CAPÍTULO 2**

### **2.1 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.2 Proyecto de vida**

El abordaje de proyecto de vida es un proceso fundamental para los seres humanos, en especial para los adolescentes y estudiantes que se encuentran en formación y que abarca diversos aspectos de su propia realidad, de su proyección profesional o laboral. Fomentar el desarrollo de éste permite desde un foco individual y personal

procesos de autorreflexión y autorregulación, permitiéndoles aprender de lo vivido, disfrutar y vivir el presente y planear su futuro.

Diversas teorías han investigado y abordado este tema, aportando marcos conceptuales que ayudan a entender la importancia de su estructuración.

La teoría de D'Angelo O. menciona sobre el proyecto de vida en uno de sus apartados:

*“es un modelo ideal sobre lo que el individuo espera o quiere ser y hacer, que toma forma concreta en la disposición real y sus posibilidades internas y externas de lograrlo, definiendo su relación hacia el mundo y hacia sí mismo, su razón de ser como individuo en un contexto y tipo de sociedad determinada” (D'Angelo, O., 1995).*

Desde la misión y la visión en cada uno de los PEI de las Instituciones educativas, se pretende brindar a los estudiantes formación integral, con el fortalecimiento de las diversas dimensiones del ser, con una perspectiva contextualizada, apuntando a dirigir al adolescente y joven de grados superiores hacia la construcción de manera consciente y proactiva de su proyecto de vida, aprovechando las oportunidades que le ofrece su entorno social con el apoyo principal de su núcleo familiar, teniendo como propósito fundamental aportar al individuo las bases desde la escuela, así como motivando a su familia para tener una visión del mundo un poco más vanguardista, avanzada y tecnificada a través de las diferentes herramientas que brinda la tecnología y la conectividad, pero, siempre respetando ese valor intrínseco e individual de cada ser que lo hace único, potencializando sus intereses y habilidades.

Las tecnologías llegaron para quedarse, para facilitar la vida, apoyar el aprendizaje, ofrecer espacios de diversión, hacer más rápida la entrega y recepción de información, proporcionar oportunidades laborales tanto para los chicos como para los adultos.

La tecnología ha permeado la escuela, la casa, el trabajo, la sociedad, es parte de las dinámicas actuales en casi todos los rincones del mundo, haciendo más

rápido el flujo de información y formación formal e informal, así como permitiéndose ser fuente de recreación y esparcimiento, es importante tener una mirada positiva ante todos los beneficios que ésta nos puede aportar, haciendo aprovechamiento de toda la gama de herramientas tecnológicas, Apps, programas y software disponibles para hacer más atractivo, novedoso y moderno el abordaje del proyecto de vida de los estudiantes desde el aula.

### 2.1.2.1 Elementos propios de un proyecto de vida de acuerdo



Ilustración 1 ELEMENTOS PROPIOS PROYECTO DE VIDA

De acuerdo a lo expuesto por D'Ángelo (2004), los elementos de un proyecto de vida, se dividen en 3 categorías que a su vez también presentan subtemas a nivel conceptual.

De acuerdo al autor, los elementos propios de un proyecto de vida vistos como competencias generales

“están divididos en tres dimensiones principales, (reflexivo-creativas, interactivas y auto directivas) atendiendo a su naturaleza y funciones y se destaca la expresión de la persona como totalidad, mediante las competencias auto directivas” (D'Ángelo O y otros ,2000).

En esta reflexión, se hace énfasis en cómo estas dimensiones no solo describen las habilidades individuales, sino que permiten ver al individuo en su integralidad.

La primera dimensión, reflexivo-creativa, sugiere la capacidad de pensar de manera crítica y creativa, lo que implica la capacidad de reflexionar sobre situaciones y elementos de manera innovadora y eficiente. Esta dimensión apela no solo a la capacidad de crear ideas originales, sino también a la habilidad de hacer consciente y comprender de manera reflexiva.

La segunda dimensión, interactiva, como su nombre lo indica nos remite a las habilidades relacionadas con la interacción social y la comunicación efectiva. Esto responde al hecho de que el estudiante es un individuo que no está aislado, sino que forma parte de un sistema social, con el que cuenta como red de apoyo para la consecución de sus metas, sueños y objetivos personales.

La manera de comunicarse de manera clara y persuasiva, así como la habilidad para trabajar en equipo y gestionar conflictos de manera constructiva, forma parte de una herramienta fundamental para el individuo, lo que le permitirá relacionarse de manera más armoniosa dentro de la sociedad.

Finalmente, la competencia auto directiva es importante ya que permite a las personas asumir la responsabilidad de su crecimiento personal y profesional. Sin embargo, las bases para este proceso deben iniciar en los primeros años de

educación, no solo desde el ámbito educativo sino también desde el contexto familiar.

En consecuencia, la dimensión auto directiva se centra en la capacidad de autorregularse y dirigir el propio aprendizaje y desarrollo, lo cual requiere que esa educación se incentive en los estudiantes desde temprana edad y se siga fortaleciendo en la vida a partir de elementos como la autonomía, la autogestión, la capacidad de establecer metas y la autorreflexión.

En conjunto, estas dimensiones no solo describen las competencias individuales, sino que también enfatizan en la importancia de ver a la persona en su totalidad. Esto nos lleva a reflexionar sobre la necesidad de desarrollar estas competencias de manera integral para alcanzar un desarrollo humano completo y satisfactorio en diferentes ámbitos de la vida.

### **2.1.3 Estrategia didáctica**

El presente proyecto de investigación se centra en la didáctica digital y su pertinencia en el proyecto de vida de los estudiantes. Durante el desarrollo se abordarán algunos aspectos relacionados con el concepto de didáctica, el mundo digital y las implicaciones de ésta en el proceso de enseñanza y el proyecto de vida.

El origen de la palabra didáctica está íntimamente unida al quehacer del docente. “Etimológicamente la palabra didáctico, perteneciente a la enseñanza, es tomada del griego tardío *didaktikó*, el cual se deriva de *didáskō* “yo enseño”” Grisales-Franco, (2012).

La didáctica tiene un papel muy importante en enseñanza formativa y en el desarrollo de una propuesta de orientación hacia la formulación del proyecto de vida, la didáctica nos permite plantear las estrategias que posibilitan la comprensión de los diferentes momentos y temas. Afirma Herrán, A. (2011) que:

Entendemos por ‘principios didácticos’ un sistema de características e intenciones de la enseñanza de un docente, de un equipo didáctico, de una institución o de un sistema de rango superior, que pueden definir un estilo compartido.

En el contexto de la pedagogía, la didáctica es determinante al momento de enseñar, ya que consiste en el desarrollo de manera idónea, dinámica y eficiente de la praxis educativa del docente.

Durante los acontecimientos vividos en la pandemia COVID19, muchos docentes tuvieron que transformar su praxis educativa y se vieron en la necesidad de entrar en el mundo de la didáctica digital, lo cual se convirtió en un reto para muchos, obligándolos a salir de su zona de confort para manejar medios de comunicación y llegar hasta donde otros no han podido.

Es precisamente el mundo digital, un espacio simbólico, pragmático y por su alto contenido ilustrativo, un espacio propicio para el aprendizaje.

El desarrollo de la didáctica como el arte de la enseñanza tiene su origen en la etapa moderna del pensamiento. Aunque han pasado varios siglos, algunas instituciones educativas y docentes, persisten en la enseñanza basada en el aprendizaje tradicional; que consiste en el uso predominante de la memoria y la recitación textual, métodos usados desde hace muchos años, especialmente en las escuelas griegas y romanas.

Desde los griegos se evidencia el desarrollo de métodos de enseñanza y la importancia de la adquisición de conocimientos. Para este momento histórico, en la enseñanza predominaba el aprendizaje memorístico de los contenidos; después de un acercamiento previo a los textos, todos los estudiantes griegos debían memorizarlos, para luego realizar un ejercicio de recitación, incluso existía un concurso en que el concursante debía retomar un texto y continuar donde dejaba su predecesor. Diaz Lavado, (2021)

En sus postulados argumenta que la educación debe tener un orden y un método en el que la formación del estudiante es el centro de la educación. Uno de sus escritos llamado, La Didáctica Magna, *“La educación debía ser universal, tener orden y método, ser amena. El alumno debería ser el centro de atención. Para Comenio, enseñar se debe a una disposición de tres cosas: tiempo, objeto y método”*. J.A. Comenio, (1970). Tiene de manera implícita una práctica educativa

que perdura hasta nuestros días, sus aportes a la didáctica son tan amplios que incluso sienta las bases para desarrollar posteriormente una didáctica digital para el desarrollo del proyecto de vida los educandos. Afirma Trujillo, (2022) que: *“La inclusión en el sistema de aparatos como las plataformas de las tecnologías de la información y la comunicación está previsto en el esquema técnico de la Didáctica Magna.”* Desde los inicios de la reflexión sobre la pedagogía y la didáctica se insta e interpela al docente sobre la importancia que tiene la educación para él.

La evolución del hombre y el desarrollo del pensamiento y de la didáctica en general se enmarcan en un contexto filosófico, social y cultural en el que la praxis del docente ha de ir a la vanguardia de los nuevos retos y los nuevos medios por los cuales el mundo y particularmente los estudiantes se mueven, se comunican y desarrollan competencias.

Las instituciones educativas y la sociedad en general, han venido presentando cambios trascendentales. En esta época, la didáctica digital se ha convertido en un medio para propiciar procesos de aprendizaje y desarrollar proyectos de vida, ya que las TICS llegan a casi todos los lugares y abarcan distintos niveles educativos, desde la educación primaria hasta los más altos niveles de formación académica, desarrollando en los estudiantes, por medio de textos y videos, la capacidad para llevar a cabo análisis de situaciones, prácticas guiadas y procesos de formación humana, personal y social orientados a un proyecto de vida.

El gobierno colombiano consciente de esta problemática ha desarrollado diferentes esfuerzos, en aras de mejorar el acceso a internet, la competitividad económica y el acceso a la educación y al desarrollo humano de la población.

El presidente de la República sancionó la Ley 2108 de 2021 – Ley de Internet como Servicio Público Esencial y Universal, “Por medio de la cual se modifica la Ley 1341 de 2009 y se dictan otras disposiciones”. Con esta, Internet se convierte en un servicio público esencial, es decir, su importancia y necesidad para los colombianos es equiparable con el agua, la luz y el gas. Por consiguiente, los operadores deberán garantizar la continua previsión del servicio para todos y, en situaciones de

emergencia como la pandemia, no podrán suspender las labores de instalación, adecuación y mantenimiento de las redes.

Igualmente, la ley busca reducir la brecha digital y aumentar las oportunidades de progreso y desarrollo para los ciudadanos que habitan en las zonas más apartadas del país, por lo que contribuye a que 70 % de Colombia esté conectado en 2022. (Ley 2108 de 2021).

Con la entrada en fase operativa de estos puntos de conectividad, el país alcanza los 5.207 centros digitales al servicio de la ciudadanía en instituciones educativas, resguardos indígenas, parques naturales, guarniciones militares, puestos de salud, Espacios Territoriales de Capacitación y Reincorporación y casas de la cultura.

Sin embargo, los esfuerzos para llevar internet a todas las instituciones educativas rurales no son suficientes por lo que aún no se cuenta con acceso de todas las sedes educativas de las instituciones mencionadas; de las 12 sedes educativas que hacen parte de las I.E Berlín y Dulcenombre, solo tienen acceso a internet 7 sedes educativas.

La estructura organizacional de las Instituciones Educativas Rurales del país y en este caso las del departamento de Caldas funciona así: Debido a que la zona rural la mayor parte del territorio es de difícil acceso, en el área de estructura organizacional y administrativa por directriz del estado y el MEN Ministerio de Educación Nacional, disponen que las instituciones educativas con personal directivo y administrativo (director rural, rector, coordinador, docente orientador y auxiliar administrativo), en las instalaciones de una sede principal que por lo general funciona y opera en los centros poblados de municipios, corregimientos y veredas, a las que a su vez le encargan unas llamadas sedes anexas que quedan ubicadas en zonas rurales distantes, que funcionan en su mayoría con un solo docente quien realiza las labores con la metodología “Escuela Nueva”, Modelo escolarizado de educación formal, con respuestas al multigrado (estudiantes de varios grados, usualmente de preescolar hasta quinto), pudiendo ser éstas básica primaria,

postprimaria o bachillerato), rural y a la heterogeneidad de edades y orígenes culturales de los alumnos de las escuelas urbano - marginales, MEN (2021).

Teniendo en cuenta lo anterior es relevante mencionar aspectos y características de las comunidades a intervenir con el proyecto lo cual da un avance de la importancia de abordar la temática con este tipo de población.

Las Instituciones Educativas de Berlín y Dulcenombre, están ubicadas en el municipio de Samaná, corregimientos de Berlín y Florencia respectivamente, en el oriente del departamento de Caldas, donde se reconocen como actividades económicas principales la ganadería, los cultivos de pan-coger, seguido de los proyectos pecuarios con especies como aves, porcinos, equinos y vacunos, por último, pero no menos importante empieza a tener mayor auge de la actividad económica del ecoturismo, gracias a la belleza natural de los paisajes y lugares exóticos de la región, algunos de ellos son el río Manso, la Laguna de San Diego, el termal del Escondite, el Parque Nacional Natural Bosque de Florencia y el Embalse Amaní, estos ubicados en los municipios de Samaná y Norcasia.

La presente investigación se llevará a cabo en las Instituciones antes mencionadas, establecimientos en los que se presta el servicio educativo de los grados preescolar, básica primaria y básica secundaria. Los pequeños poblados rurales se caracterizan por su cultura campesina y traiciones arraigadas tales como la práctica de culto religioso, las labores del campo, el cuidado de los animales, la cosecha y el mercado los fines de semana.

Debido a ser un poblado rural, el abandono estatal es una constante, en el sector salud en el corregimiento de Berlín, sólo se cuenta con un puesto de atención básico donde se prestan los primeros auxilios y se hacen remisiones a otros centros de atención de más nivel para los casos que lo requieren, mientras que en Dulcenombre por ser un sector veredal deben desplazarse hasta el corregimiento más cercano (Florencia) para tener acceso a ellos, los trámites legales y la resolución de conflictos se hacen en la corregiduría, dependencia y enlace de la alcaldía municipal con la comunidad de los corregimientos y veredas.

Las actividades de ocio y ocupación del tiempo libre son la música (banda sinfónica de Berlín) y la práctica de disciplinas deportivas en procesos de formación dirigidos por una figura denominada monitoria de deporte, los principales deportes que se practican son el microfútbol, fútbol, baloncesto y voleibol en el corregimiento de Berlín, por su parte en el sector vereda Dulcenombre los estudiantes no cuentan con banda musical, solo tienen acceso a una cancha de microfútbol en mal estado, donde en su gran mayoría el deporte lo practican en las clases de educación física o en los descansos de la jornada escolar, siendo población en mayor cantidad ubicada en área rural dispersa, que al salir de la jornada escolar se desplazan a sus hogares en fincas o veredas alejadas.

#### **2.1.4 GAMIFICACIÓN**

Uno de los conceptos que actualmente está dinamizando el proceso de enseñanza y aprendizaje es precisamente la gamificación, entendida éste como un espacio en donde los estudiantes pueden formarse en competencias humanas tecnológicas y académicas por medio del juego mediados por plataformas on-line o programas que no requieren acceso a internet.

Ha sido tradicional y bien reconocido que los estudiantes se inclinan más por estrategias educativas que cumplan con los criterios de eficiencia a la hora de aprender y que a su vez ofrezcan la posibilidad de divertirse, cambiar la rutina e innovar, cambiando esquemas anticuados y hasta aburridos a la hora de comprender un tema o adquirir unos conocimientos en cualquier área del saber, Lo que se confirma el siguiente aparte sobre gamificación: *“La gamificación educativa es el conjunto de las actividades lúdicas y de los contenidos que los docentes aplican en las prácticas pedagógicas, la utilización de estos recursos tecnológicos permite el desarrollo del aprendizaje activo en los educandos y promueve la combinación de la motivación y los saberes logrando de esta forma estimular la creatividad en los alumnos” (Marín, 2015).*

Para este trabajo en el que se indaga por estrategias mejor aceptadas por los jóvenes de las nuevas generaciones, reconocemos las características propias del juego como lo son la relajación y el disfrute, el ambiente, la interactividad,

competitividad además el poder compartir con los pares, abordando los contenidos temáticos del área, empleando la tecnología, para lograr despertar mayor interés y motivación, generando aprendizajes significativos que se fijan en el cerebro del individuo con ayuda de la emoción y las sensaciones que se producen durante la ejecución, la lúdica, la competencia, los ambientes coloridos que invitan a la diversión y generan mayor recordación de la información, “Entonces, desde las definiciones concisas que ven a la Gamificación como diversión, juego y entretenimiento, hasta las más específicas que hablan de mecánicas e inmersión, un concepto particular, no una definición, para dar partida a este recorrido es que la gamificación es una estructura diseñada artificialmente para dotar a la lúdica y motivar la inmersión.” Gaviria D. (2021).

Entre las potencialidades de la gamificación se subraya, como apunta Vázquez-Ramos (2021), la utilización de estrategias psicológicas propias de los videojuegos que generan ese engagement (concepto utilizado para significar el nivel de interacción de la audiencia con una marca en sus comunicaciones) de los usuarios.

Se pretende proponer a los estudiantes, realizar el planteamiento de su proyecto de vida, a través del uso de tecnología, diversas estrategias de gamificación, diseñadas previamente como plataformas, Apps y motores de juegos con el objetivo de dinamizar, innovar y motivar más el interés por actividades tendientes a profundizar en los conceptos y a desarrollar habilidades socio emocionales, así como a reflexionar en torno a la importancia de pensar y elaborar un plan para su futuro próximo o más lejano.

El juego es un factor indispensable en el desarrollo y aprendizaje de todo ser humano. En el contexto rural los juegos tienen una concepción peyorativa ya que muchos padres, lo perciben únicamente como un tiempo destinado al entretenimiento y al deleite en actividades que no tienen mucho que ver con la productividad; en algunos núcleos familiares, el tiempo dedicado a la escuela, es visto como un requisito de ley, más aun, un espacio de ocio, que podría ser aprovechado para realizar actividades productivas, “cuando nos remontamos al

origen de la palabra escuela, vemos que ella deriva de un término griego, skolé, que significa tiempo libre u ocio” (Villa, Taladriz, Aldao, & Nella, 2020, p. 153). Según esta percepción la escuela es sinonimia de tiempo libre o “tiempo perdido”.

Actualmente el concepto de escuela ha tomado un horizonte diferente, ha dejado de ser “un tiempo perdido” para convertirse en un tiempo “meramente productivo”. Es frecuente escuchar a docentes y padres de familia afirmar que los fines de la educación son meramente lucrativos, -si no estudias, no consigues trabajo. En este sentido Advierte Villa, Taladriz, Aldao, & Nella, (2020) que: *“Si a un ser humano le decimos que lo único que importa de todo lo que está haciendo ahora es prepararse para seguir viviendo, estamos hablándole a un esclavo y no a un ser humano. Los seres humanos tienen que sentir que lo que hacen tiene algún sentido que excede a la autoconservación”*. (Villa, Taladriz, Aldao, & Nella, 2020, p. 155)

Desde este contexto es necesario repensar la educación para convertirla proceso formativo dinámico y útil para desarrollar un proyecto de vida. Es necesario revalorar los espacios lúdicos, ya que el juego activa en el aprendiz la combinación dinámica del entendimiento y la imaginación. Los juegos son la base en la que los niños se forman en valores y se proyectan para la vida social y profesional en un ambiente determinado. Un espacio privilegiado en este escenario, sería el diseño de una estrategia didáctica digital de gamificación en donde los estudiantes por medio de juegos y/o actividades lúdicas online o offline, puedan desarrollar competencias y habilidades para fortalecer un proyecto de vida.

En la gamificación que se emplea en el ámbito educativo, se deben decidir las actividades que mejor cumplan con el logro de los objetivos, a nivel de conceptos para abordar el tema central, aprovechando de la mejor manera el proceso pedagógico y que a su vez atienda a elementos propios del juego como son as emociones, entre ellas: diversión, entretenimiento, conexión con el juego y con otros jugadores, tenacidad, constancia para lograr mantener la motivación del estudiante.

“Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes”. De acuerdo a lo anterior la gamificación ofrece entonces la posibilidad de tener un espacio en el que los

jugadores pueden encontrar un avatar, así como ambientación simulando la realidad, con desplazamientos, interacciones y acciones que les permitan avanzar y superar obstáculos, este juego de tipo Arcade, es bien acogido por los internautas y por los estudiantes.

En este sentido, se pretende que la escuela y sus estrategias didácticas se adapten a los contextos en los que viven los estudiantes para guiarlos y transformar los espacios que ellos dedican a la interacción con equipos tecnológicos, en un espacio divertido y útil para la formación y el desarrollo humano.

“Es importante destacar que el videojuego y el juego on-line están diseñados para entretener”. Revuelta, F.I. (2004). Esto es el principal fundamento, de ahí que la nueva generación de docentes, está priorizando el sentir, el disfrute del estudiante y la motivación del estudiantado implementando cada día en sus prácticas pedagógicas cada vez más el juego como estrategia de mediación del contenido temático. A su vez la gamificación on-line permite la integración de cada individuo con otros, también en grupos, el sentir y la emoción de medirse con otros competidores, atravesar los obstáculos y avanzar en cada nivel hasta la meta.

### **2.1.5 PERCEPCIÓN**

En la búsqueda de información con bases teóricas reconocidas y avaladas por la psicología, se encontró que las teorías de la percepción nos ofrecen un panorama amplio, con variedad en argumentos teóricos, filosóficos y empíricos, con una gran fuente de problemas y fenómenos de interés y con una perspectiva alentadora en cuanto a progreso en el conocimiento se refiere.

Para la siguiente autora, percibir no solo involucra a los sentidos y la información que se recoge del medio, implica también los significados de ello, la lectura de lo que se copia y se lleva al cerebro, como se comprende e interpreta de la realidad. Según Marina (1998), la percepción implica “coger información y dar sentido”

Actualmente, y de acuerdo a autores cognitivistas, “lo que llamamos “percepción” no es sino un procesamiento de estímulos sensoriales de acuerdo a esquemas cognitivos previos (grabados en la memoria como fruto de aprendizajes

anteriores) para interpretar la realidad, de manera similar a lo que ocurre con los ordenadores”, Neisser o Marr (1967). comprendido esto desde el punto de vista de un adolescente de 15 o 16 años, quien hace un lectura de su contexto de manera espontánea y va percibiendo el mundo de acuerdo a sus saberes y experiencias previas, estructurando la información que obtiene de su entorno y estructurándola con este conocimiento ya existente para crear su propia realidad, la que para cada uno puede ser diferente, tanto como lo es cada individuo, así como lo es cada familia, y cada sociedad, Encontrando en sí mismo respuestas a interrogantes de tipo existencial como “quien soy”, “que quiero”, “ Cómo me siento”, “que deseo para mi futuro”, “Que habilidades poseo y cuales quiero desarrollar”, como visualizo mi vida en 5 o 10 años, que profesión elegiría, si me casaría o permanecería soltero (a), entre otros cuestionamientos importantes para la base de un proyecto de vida personal.

Es por esto que los jóvenes van proyectando su vida acorde a su entorno familiar, cultural, social sin dejar a un lado ese factor individual que los hace únicos, las oportunidades que tienen de primera mano determinan en gran medida el rumbo de su vida, su pensamiento se ha nutrido con todo lo que el medio a través de sus sentidos ha podido proporcionar, desplegando procesos de cambio que se alternan con su proceso de crecimiento y desarrollo mental, emocional y físico.

La familia, la escuela, la sociedad y, el estado con sus políticas públicas, juegan un papel importante en la formación integral de los niños y jóvenes, dotándolos de las herramientas y competencias socioemocionales como fundamento para la planeación metas y proyectos de estos, con una perspectiva y enfoque diferenciales que les permite ser quien ellos quieren ser y decidir su plan a futuro desde sus posibilidades, capacidades innatas y habilidades adquiridas.

Desde el movimiento del Empirismo sobre la percepción, este enfoque también ha defendido la visión constructivista de la mente, en la que la mediación de procesos internos de naturaleza activa dé como resultado la construcción del

mundo coherente y significativo que percibimos (George Berkeley). El individuo obtiene información del ambiente, la que a su vez estructura con la información previa bien sea adquirida por medio de procesos de aprendizaje formal o simplemente por experiencia cotidiana, empírica.

Nuestros estudiantes aprenden del mundo, de su influencia, del entorno, de su círculo social, de los procesos formales de educación, de su familia, del estilo de crianza, además de traer en sí la información genética, ellos perciben a través de sus sentidos, pero organizan y estructuran la información teniendo en cuenta la información previa, lo que implica un proceso complejo en los que intervienen procesos básicos con la atención y la memoria.

Sobre la percepción Gregory Bateson (1991) defendió que la mente se vale de conocimientos previos del mundo para lograr percibir, y que, en esencia, la percepción consiste en un proceso deductivo de generación de hipótesis sobre la estructura y naturaleza de la realidad.

### **2.1.6 INNOVACIÓN**

Dando cumplimiento a este proyecto de investigación en términos conceptuales, se aborda un aspecto relevante y que debe ser mencionado por su trascendencia dentro del ámbito educativa y la didáctica con estrategias eficientes como la gamificación, este es la innovación.

“La innovación educativa implica cambios significativos e intencionados que se relacionan con una necesidad o problema y que se desea transformarlo o resolverlo, a través de la gestión de un profesorado innovador con el propósito de mejorar los aprendizajes del alumnado” (Del Moral et al, 2016; Rodríguez, 2015), Esta surge como respuesta a interrogantes, problemáticas o necesidades identificadas en un contexto educativo y/o comunitario, se torna relevante para mejorar las dinámicas y obtener mejores resultados en los procesos.

La innovación educativa puede ser eficiente cuando cumple con varios criterios, entre ellos “la creación de conocimientos, productos y procesos nuevos, tiene como propósito el mejoramiento de la calidad del aprendizaje y de la educación, con equidad” (Murillo 2017), dentro de los proyectos transversales que

se tienen priorizados dentro del PEI de las dos instituciones, el proyecto de vida cumple con la intencionalidad de fortalecer a nivel integral a los estudiantes, dadas las condiciones actuales en esta era de la información, la innovación surge como la manera de entrar en sintonía con todo este avance, especialmente a nivel de las instituciones de educación.

*“El pilar fundamental para la innovación es el poder lograr que el proceso de aprendizaje del estudiante sea significativo, entendido como un acto de profundización de los conocimientos ya adquiridos, habilidades desarrolladas con valores potenciados en el proceso educativo”* (Ministerio de Educación, 2017). En este sentido al presentar estrategias nuevas, creativas y eficientes para refrescar los procesos, optimizar los resultados resulta una labor importante y un gran trabajo, y esfuerzo.

Partiendo de la presente investigación, la que pretende realizar un acercamiento etimológico e histórico al concepto de proyecto de vida, didáctica, gamificación, percepción e innovación así como un estudio del contexto social en el que viven los estudiantes de las instituciones educativas de Dulcenombre y Berlín y, después de evaluar las condiciones de acceso y uso del internet y de los equipos tecnológicos, es necesario continuar con el análisis metodológico de la estrategia y sus alcances para fortalecer un proyecto de vida.

## **CAPÍTULO 3**

### **3.1 METODOLOGÍA**

#### **3.1.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación se enmarca dentro del paradigma *“pragmático”*, el cual defiende que un conocimiento solo puede considerarse válido si tiene una utilidad práctica, se centra en “lo que funciona”, va más allá de lo que podría considerarse absoluta y objetivamente verdadero y su fin es dar una respuesta adecuada a un proyecto de investigación, que es nuestro objetivo, conocer cómo diseñar una estrategia didáctica digital basada en gamificación para el proyecto de vida de los estudiantes. Este paradigma adopta la metodología mixta, que incluye lo cuantitativo y cualitativo, es flexible lo cual se combina en gran parte de nuestra

investigación, menciona la experiencia como un proceso mediante el cual obtenemos información que nos ayuda a reconocer nuestras necesidades y que el pensamiento se construye a través de ellas.

### **3.1.2 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

El proyecto será abordado desde un **enfoque mixto**, Cresswell (2008) argumenta que la investigación mixta permite integrar, en un mismo estudio, metodologías cuantitativas y cualitativas, con el propósito de que exista mayor comprensión acerca del objeto de estudio, y su uso reiterado en ciencias que tienen relación directa con los comportamientos sociales.

Dado lo anterior y teniendo en cuenta nuestro objeto de investigación consideramos éste es el enfoque más apropiado, con una finalidad experimental que nos articula directamente con el paradigma pragmático. La investigación se llevará a cabo con técnicas que arrojarán resultados objetivos y subjetivos pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos y que nos permitirá obtener mayor claridad respecto a nuestra pregunta de investigación.

### **3.1.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Se usa el tipo investigación acción participativa, fundamentada en los aportes de Fals Borda (1989) en el libro *La investigación – Acción participativa inicios y desarrollos*, quien menciona *“En la IAP, las gentes mismas investigan la realidad para transformarla como sus activos participantes”*, Así pues, los miembros de una comunidad parte de la investigación son los actores fundamentales y los dueños de la misma y los resultados para los que fueron participantes debe regresar a ellos. Este proceso investigativo se trabaja desde las experiencias actuales de los estudiantes y su característica principal es presentar lo que podría ser una respuesta a la necesidad de abordar una temática como lo es proyecto de vida dando una mirada desde la didáctica digital, necesidad que no es ajena a la realidad, además se dará uso a instrumentos como la observación y las encuestas para la recolección de datos que proporcionen información relevante en el proceso de ejecución del proyecto.

### **3.1.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

El diseño de la investigación es no experimental pues este diseño se caracteriza porque se trabaja sobre lo existente, no se construye ni provoca ninguna situación, sino que se observa y analiza, las variables no son manipuladas, ni se tiene control sobre ellas, pues son consecuencia de algo. Agudelo, Aigner y Ruiz (2008)

### **3.1.5 POBLACIÓN**

La población objetivo de la investigación son las comunidades de las IE Dulcenombre y Berlín del Municipio de Samaná Caldas, enfocando principalmente los esfuerzos en el acercamiento a los estudiantes del grado décimo.

Las Instituciones cuentan con una población aproximada de 160 y 197 estudiantes respectivamente, según los datos encontrados en el SIMMAT (2024), todos menores de edad entre los 5 y 18 años, provenientes de familias rurales de estrato socio económico 1 y 2, en su mayoría población caracterizada por ser víctima del conflicto armado, secuela del problema de orden social que victimizó a gran parte de la población colombiana y del que no fue ajeno el municipio.

La dinámica referente a la continuidad de los estudios de los estudiantes que se gradúan está muy determinada por las condiciones socio económicas y posibilidades de las familias, algunos de ellos se dirigen a otras ciudades capitales a continuar estudios de educación superior, técnica o tecnológica o simplemente buscar diferentes alternativas de vida, otros se quedan en casa apoyando a sus padres en actividades propias de la familia, como el cuidado de los animales, el trabajo de campo con los cultivos o prestando servicio como jornalero en otras fincas vecinas.

La IE Dulcenombre tiene articulación con la IE Pio XII del mismo corregimiento al cual pertenece la vereda y se cuenta con vinculación a la universidad en el campo donde los estudiantes desde el grado décimo tienen la posibilidad de vincularse y al graduarse de bachilleres salir como técnicos contando con la fortuna de poder continuar con la tecnología una vez graduados en la IE y sin costo alguno. La

dificultad en este ámbito es que se oferta una sola carrera enfocada principalmente en la parte agrícola, pecuaria o ambiental para no desligarse del énfasis de las Instituciones ni del contexto en el que se vive, por tanto, algunos estudiantes muchas veces prefieren no ingresar ya que tienen otras expectativas vocacionales.

### **3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

#### **3.2.1 ENCUESTA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA EL CRITERIO DE CARACTERIZACIÓN**

La aplicabilidad de la encuesta como instrumento de recolección de información sirve para obtener de primera mano datos relevantes respecto a la caracterización de estudiantes en torno al tema de acceso a dispositivos y tener un registro de la conveniencia o no para ellos de utilizar estrategias tecnológicas en el proceso de desarrollo de su proyecto de vida. La primera sección de la encuesta recolectó elementos sobre la edad y la zona en la que se encuentran ubicados los participantes, posteriormente 12 preguntas relacionadas con su conocimiento sobre proyecto de vida, el acceso a dispositivos tecnológicos, el tiempo de uso, conexión a internet, preferencia de contenidos digitales, motivación en una tarea si lo hacen a través de estos dispositivos, relevancia del uso o no de estrategias didácticas digitales en la enseñanza y por último su interés por abordar el tema de proyecto de vida desde un juego digital.

Este instrumento se realizó en medio físico haciendo entrega a cada estudiante de una hoja con las respectivas preguntas, las cuales debían ser contestadas de forma escrita.

### ENCUESTA DE CARACTERIZACION DE ESTUDIANTES

- Nombre: \_\_\_\_\_
- Edad: \_\_\_\_\_
- Grado: \_\_\_\_\_
- Zona donde vive: rural \_\_\_\_ urbano \_\_\_\_
- Corregimiento: \_\_\_\_\_ Municipio: \_\_\_\_\_
1. ¿Sabe que es un proyecto de vida? Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  2. ¿Es relevante para usted abordar este tema en la Institución Educativa?
  3. ¿En su Institución hacen uso de medios tecnológicos en las actividades académicas? Si \_\_\_\_ NO \_\_\_\_ Algunas Veces \_\_\_\_
  4. ¿Posee usted algún dispositivo digital personal o familiar del cual pueda disponer en sus tiempos académicos o de ocio? Si \_\_\_\_  
No \_\_\_\_
  5. ¿Cuál? PC \_\_\_\_ celular \_\_\_\_ Tablet \_\_\_\_ Otro \_\_\_\_ Cuál \_\_\_\_  
No poseo \_\_\_\_
  6. ¿Tiene acceso a internet? WiFi \_\_\_\_ Datos móviles \_\_\_\_
  7. De la semana, ¿cuántos días tiene posibilidad de acceder a un dispositivo tecnológico con acceso a internet? Menos de 3 días \_\_\_\_ entre 3 y 5 días \_\_\_\_ toda la semana \_\_\_\_
  8. ¿En cuanto a estrategias de enseñanza en las Instituciones educativas cuáles considera serían más relevantes? estrategias de enseñanza digitales \_\_\_\_ estrategias relacionadas con medios físicos \_\_\_\_
  9. ¿Cuándo navega por internet qué contenidos prefiere?  
Videojuegos \_\_\_\_ noticias \_\_\_\_ farándula \_\_\_\_ redes sociales \_\_\_\_  
otros \_\_\_\_ cuál \_\_\_\_
  10. Me motiva más realizar una tarea cuando:  
Utilizo un medio tecnológico \_\_\_\_ Lo hago en medio físico \_\_\_\_
  11. ¿Tiene algún juego digital que visite con frecuencia? Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_  
cual \_\_\_\_
  12. ¿Le gustaría abordar el tema de proyecto de vida desde un juego digital?  
Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

*Ilustración 2 Formato Encuesta de caracterización*

### 3.2.2

#### ENCUESTA SOBRE EL USO DE UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDA

Este instrumento permite indagar y dejar registro del interés en el uso de una estrategia de gamificación basada en el juego para abordar el tema de proyecto de vida. utilizando la encuesta no sólo a estudiantes sino a acudientes, docentes de aula y docentes orientadores como personas claves en el proceso. Para ello se utilizó la herramienta *google forms* con una encuesta de opción de respuesta múltiple, donde cada participante pudo ingresar y desarrollarla de manera individual. A la población encuestada se le realizaron preguntas sobre el rol que

desempeña en la IE, la edad, el género y la ubicación como datos sociodemográficos importantes, además de 8 interrogantes que referían aspectos como: la pertinencia de abordar el tema de proyecto de vida desde una estrategia didáctica digital, si consideran que ésta fomenta la motivación de los estudiantes frente a alguna actividad y contribuyen en el desarrollo de proyecto de vida, así mismo si estaría dispuesto(a) a utilizarla, si cree que puede ser amigable y atractiva para ellos, además como dato relevante se interrogó sobre su participación en procesos de formación de proyecto de vida, el rol desempeñado en el mismo, la percepción que tiene sobre su efectividad y el uso o no de estrategias didácticas digitales en ese proceso.

### ENCUESTA SOBRE EL USO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL BASADA EN JUEGO PARA EL DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDA

B I U ↺ ↻

Instrumento de recolección de información para el proyecto "Diseño de una estrategia didáctica digital de gamificación para el desarrollo de proyecto de vida de los estudiantes de grado décimo de las Instituciones Educativas Berlin Y Dulcenombre del Municipio de Samaná Caldas" con el cual se busca optar al título de maestría en didáctica digital "universidad Sergio Arboleda - Bogotá"

---

Rol que desempeña en la IE ⌵

Varias opciones ⌵

- Docente Orientador ✕
- Docente de Aula ✕
- Estudiante ✕
- Acudiente ✕
- Añadir opción o [añadir respuesta "Otro"](#)

📄 🗑️ Obligatorio ● ⋮

---

**Edad \***

Texto de respuesta corta

---

**Género**

- Masculino
- Femenino

---

**contexto en el que se encuentra \***

- Urbano
- Rural

---

**¿Considera que una estrategia de enseñanza basada en juegos digitales, permite el abordaje de proyecto de vida? \***

- Si
- No

---

**¿ Cree que enseñar tópicos complejos a través de juegos digitales fomentan la motivación y compromiso de los estudiantes frente a alguna actividad? \***

- Si
- No

---

**¿ Cree que una estrategia basada en un juego digital contribuiría en el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las Instituciones Educativas? \***

- Si
- No

---

**¿ Estaría dispuesto a utilizar una estrategia basada en un juego digital como herramienta que complemente el desarrollo del tema de proyecto de vida? \***

- Si
- No

*Ilustración 3 Encuesta sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida*

Considera que una estrategia basada en juegos digitales para la enseñanza puede ser más amigable y atractiva para los estudiantes de grado décimo, en el abordaje de proyecto de vida \*

- Sí  
 No

Ha participado de procesos de formación en el tema de proyecto de vida. ¿cuál ha sido su rol? \*

- Formador  
 Estudiante  
 No ha participado

Han sido para usted gratificantes estos procesos \*

- Sí  
 No

¿Han utilizado en esos procesos, estrategias didácticas digitales basadas en juegos? \*

- Sí  
 No

### 3.2.3 JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS

Este instrumento es útil en la investigación en cuanto permite tener un acercamiento con los estudiantes en temas de uso de una estrategia didáctica digital en el desarrollo de una temática así obtener información frente a las características que les gustaría tuviera y una idea de su percepción frente a lo que a futuro puede convertirse en una herramienta clave para abordar el contenido de proyecto de vida. La estrategia se abordó desde un primer nivel de juego en el que el estudiante debía atravesar varias plataformas en las que encontraba diferentes preguntas o análisis referentes a su vida, el conocimiento de sí mismo, la identificación de habilidades, aspectos por mejorar, rasgos físicos, cualidades, motivaciones, entre otras.



Ilustración 4 Pantallazo de la portada del juego “Persigue tus sueños”

### 3.2.4 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE Y EJERCICIO PRÁCTICO DEL JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS”

La puesta en práctica del juego permite la experimentación y documentación de los hallazgos, el acercamiento de los estudiantes a la estrategia permite obtener datos mediante la observación directa durante su ejecución, tales como el interés mostrado por los estudiantes, la motivación, los gestos de gusto, apatía, desesperación, la efectividad, la culminación o abandono del juego, los intentos realizados, las observaciones o sugerencias dadas. Este ejercicio se llevó a cabo con 2 estudiantes muestra de cada una de las Instituciones.

La observación participante, sirve como técnica en este proceso de investigación tanto que permite interactuar con la población objeto de estudio, integrar la observación de situaciones específicas con el diálogo en torno a ello, en este proceso se abordaron aspectos como, sentimientos al jugar, percepción del diseño del juego en relación con el sonido, la ambientación, el funcionamiento, los personajes, cumplimiento del objetivo, lo que más le gustó y lo que considera debe mejorarse.



*Ilustración 5 Fotografía de estudiante siendo partícipe del proceso de observación*

### **3.3 DESARROLLO DEL PROYECTO**

La idea de la investigación surge de las experiencias previas en procesos de orientación de proyecto de vida. De acuerdo con la investigación y el acercamiento que se tuvo con la población se construyó una estrategia didáctica digital basada en el juego que se denominó “persigue tus sueños”, la cual se pretende implementar en las Instituciones objeto de investigación, inicialmente se realizó con una pequeña muestra una breve presentación y ejecución del juego, teniendo acogida y motivando el interés de los estudiantes por recorrerlo y llegar a la meta.

En los inicios de este proyecto surgió la idea de aprovechar las bondades que nos ofrece la tecnología para crear, diseñar una estrategia digital innovadora, amigable y atractiva para los adolescentes de secundaria, especialmente los chicos de décimo; se pensó entonces en una estrategia de gamificación con la intención de poder abordar el tema central a través de un juego, que permita la interacción, la diversión y el reconocimiento de los elementos propios de las temáticas de proyecto de vida.

Se pensó en un juego interactivo que permitiera a los estudiantes una serie de acciones a través de la creación de un avatar, al que se le pudiera dar identidad en género, estilo, personalidad y complementos a través de accesorios (gorras, sombreros, manillas etc.), estilo y color del cabello, trajes de vestir entre otros. Sin embargo, a medida que se avanzaba en el proyecto, también se avanzaba en los diferentes cursos que permiten el conocimiento y las habilidades para el desarrollo de este tipo de estrategia de gamificación, el tiempo empezó a hacerse cada vez más corto y solo alcanzaba para cumplir con las actividades laborales, familiares y los cursos de la maestría.

Dadas las circunstancias, se optó por diseñar la estrategia con menor dificultad, se eligieron los personajes que ya no serían avatar, solo se diseñaron dos uno representando a un niño y otro a una niña, quienes serían elegidos por los estudiantes de acuerdo a su género y a libertad.

La estructura creada fue pensada tipo camino por el que el personaje realiza un recorrido, a través del cual tiene una misión, es la de identificarse con uno de los

personajes y caminar sobre plataformas donde a medida que avanza va encontrando premios y obstáculos, los cuales lo llevan a reflexionar en torno a su vida, el autoconocimiento, la identificación de fortalezas, debilidades, gustos, intereses, así mismo tiene la posibilidad de registrar otros aspectos de carácter más individual con los cuales se identifica.

Los estudiantes realizan el recorrido se divierten y reflexionan frente a todo lo que se encuentran en este recorrido, entre el reconocimiento de sus valores, habilidades y características, así como el de los aspectos que afectan negativamente el avance en el desarrollo de un plan de vida.

## **CAPÍTULO 4**

### **4.1 RESULTADOS:**

Una vez recogidos los datos a través de las encuestas mencionadas, la creación y puesta en práctica de la estrategia didáctica digital y observación participativa a 2 estudiantes durante la ejecución del juego se procede al procesamiento y análisis de la información, para su presentación de resultados.

La primera encuesta fué tabulada a partir del uso de Microsoft Office Excel, donde cada respuesta se codificó con un número del 1 al 6 según la cantidad de opciones de respuesta que cada pregunta presentara, para de esta manera facilitar el ingreso de los datos y arrojar la frecuencia y porcentaje equivalente.

codificación	OPCIONES DE RESPUESTA PARA CADA PREGUNTA														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	14	urbano	Si	Si	Si	Si	PC	WiFi	Menos de 3 días	estrategias de enseñanza digitales	Videojuego	¿Tiene un medio tecnológico en su casa?	Si	Si	
2	15	rural	No	No	No	No	celular	Datos móviles	entre 3 y 5 días	estrategias relacionadas con medios físicos	noticias	¿Tiene un medio tecnológico en su casa?	No	No	
3	16				Algunas veces		Tablet		toda la semana		¿Tiene un medio tecnológico en su casa?	cuál			
4	17						Otro				¿Tiene un medio tecnológico en su casa?				
5							Cuál				¿Tiene un medio tecnológico en su casa?				
6							No poseo				¿Tiene un medio tecnológico en su casa?				
encuestados	edad	zona	¿Sabe que es un proyecto de vida?	¿Es relevante para usted abordar este tema en la Institución Educativa?	¿En su Institución hacen uso de medios tecnológicos en las actividades académicas?	¿Posee usted algún dispositivo digital personal o familiar del cual pueda disponer en su casa?	¿Tiene acceso a internet?	¿Tiene acceso a internet? ¿Cuál?	De la semana, ¿cuántos días tiene posibilidad de acceder a un dispositivo tecnológico con acceso a internet?	¿En cuanto a estrategias de enseñanza en las Instituciones educativas cuáles considera más adecuadas?	¿Cuándo navega por internet qué contenidos consume?	¿Motiva más realizar una tarea cuando se utiliza un medio tecnológico?	¿Tiene algún juego digital que visite con frecuencia?	¿Le gustaría abordar el tema de proyecto de vida desde un juego digital?	
E1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
E4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
E5	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
E6	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
E7	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1
E8	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	1	1
E9	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	1	1
E10	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	1	1
E11	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	1	1
E12	2	2	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E13	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E14	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E15	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E16	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E17	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E18	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	4	1	2	1	1
E19	3	2	1	1	3	1	2	1	3	2	4	1	2	1	1
E20	3	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	1	2	1	1
E21	3	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	1	1
E22	3	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	1	1
E23	3	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	1	1
E24	4	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	2	2
E25	4	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	2	2
E26	4	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	2	2
E27	4	2	1	1	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2
E28	4	2	2	1	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2

Ilustración 6 Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas de caracterización de estudiantes

### Ver anexo 1 Encuesta de caracterización (28)

Para la segunda encuesta se utilizaron los beneficios que las mismas herramientas digitales proveen, por tanto las gráficas de cada una de las preguntas fueron realizadas con el apoyo de la aplicación *google forms* y de allí mismo se extrajo la tabulación de datos en Microsoft Office Excel, donde se logró identificar información importante sobre respuestas según el rol que desempeñaban los encuestados y se logró establecer rangos de edad.

## ENCUESTA SOBRE EL USO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIG

N°	Rol que desempeña en la IE	Edad	Género	contexto en el que se encuentra	¿Considera que una estrategia de enseñanza basada en juegos digitales, permite el abordaje de proyecto de vida?	¿ Cree que enseñar tópicos complejos a través de juegos digitales fomentan la motivación y compromiso de los estudiantes frente a alguna actividad?	¿Cree que una estrategia basada en un juego digital contribuiría en el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las Instituciones Educativas?
1	Acudiente	24	Femenino	Rural	Si	Si	Si
2	Acudiente	44	Femenino	Rural	Si	Si	Si
3	Acudiente	36	Femenino	Urbano	Si	Si	Si
4	Acudiente	37	Femenino	Rural	Si	Si	Si
5	Acudiente	32	Masculino	Rural	Si	Si	Si
6	Acudiente	34	Femenino	Rural	Si	Si	Si
7	Acudiente	39	Femenino	Urbano	Si	Si	Si
8	Acudiente	35	Femenino	Rural	Si	Si	Si
9	Acudiente	40	Femenino	Rural	Si	Si	Si
10	Acudiente	41	Femenino	Rural	No	No	No
11	Acudiente	41	Femenino	Rural	No	No	No
12	Acudiente	41	Femenino	Rural	No	No	No
13	Acudiente	40	Masculino	Rural	No	No	No
14	Acudiente	44	Femenino	Rural	Si	Si	Si
15	Acudiente	49	Femenino	Rural	Si	Si	Si
16	Acudiente	38	Femenino	Rural	Si	Si	Si
17	Acudiente	34	Femenino	Rural	Si	Si	Si
18	Acudiente	22	Femenino	Rural	Si	Si	Si
19	Acudiente	25	Femenino	Rural	Si	Si	Si
20	Acudiente	25	Femenino	Rural	Si	Si	Si
21	Acudiente	31	Femenino	Urbano	Si	Si	Si
22	Acudiente	23	Femenino	Urbano	Si	Si	Si
23	Acudiente	39	Femenino	Urbano	Si	Si	Si
24	Acudiente	22	Femenino	Rural	Si	Si	Si
25	Aula	56	Femenino	Rural	Si	Si	Si
26	Aula	45	Masculino	Rural	Si	Si	Si
27	Aula	31	Masculino	Rural	Si	Si	Si

*Ilustración 7* Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida.

Ilustración 8 (PARTE 2) Matriz de tabulación de datos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel de las encuestas sobre el uso de una estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida.

### ¿ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIGITAL BASADA EN JUEGO PARA EL DESARROLLO DE PROYECTO DE VIDA

¿ Estaría dispuesto a utilizar una estrategia basada en un juego digital como herramienta que complemente el desarrollo del tema de proyecto de vida?	Considera que una estrategia basada en juegos digitales para la enseñanza puede ser más amigable y atractiva para los estudiantes de grado décimo, en el abordaje de proyecto de vida	Ha participado de procesos de formación en el tema de proyecto de vida. ¿cuál ha sido su rol?	Han sido para usted gratificantes estos procesos	¿Han utilizado en esos procesos, estrategias didácticas digitales basadas en juegos?
No	Si	No ha participado	Si	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	Formador	No	No
No	No	No ha participado	No	No
No	No	No ha participado	No	No
No	No	No ha participado	No	No
No	No	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	Estudiante	Si	No
Si	Si	Formador	Si	Si
Si	Si	Estudiante	Si	Si
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	No ha participado	No	Si
Si	Si	No ha participado	Si	Si
Si	Si	No ha participado	No	No
Si	Si	Formador	Si	No
Si	Si	Estudiante	Si	No

Ver anexo 2 Encuestas estrategia didáctica aplicadas

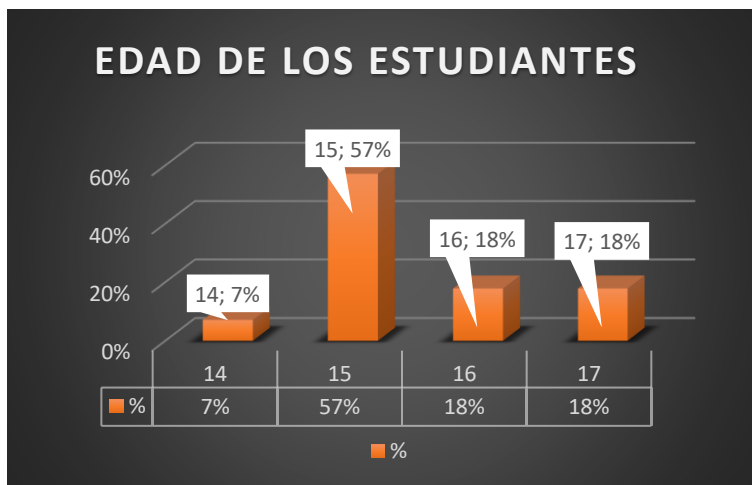
La tercera técnica utilizada fue la construcción de la estrategia de gamificación en la que se involucró un tercero, quien se encargó del diseño del juego una vez dadas las pautas por las investigadoras, la cuarta técnica de recolección de información fue analizada a la luz de los apuntes tomados en la bitácora de las investigadoras, así como de la atenta observación durante la práctica del juego digital “persigue tus sueños” posteriormente se realizó análisis de la percepción de estudiantes frente a la estrategia.

Ver anexo 3 Bbitácora de observación participante.

## 4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 4.2.1 Caracterización de estudiantes

En total en las IE intervenidas se cuenta con una población de 357 estudiantes de los grados preescolar a undécimo, de los cuales se tomó como muestra los del grado décimo. Se logró obtener respuesta de los 28 estudiantes matriculados en éste grado de ambas Instituciones, 14 de la IE Dulcenombre y 16 de la IE Berlín.

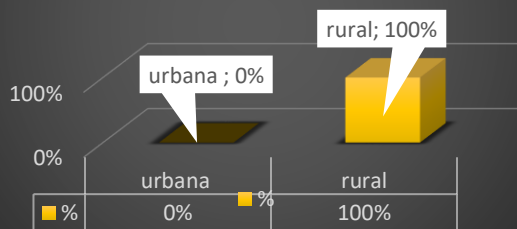


EDAD		
Respuestas Edad	Frecuencia	%
14	2	7%
15	16	57%
16	5	18%
17	5	18%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Ilustración 9 Edad de los estudiantes

Como se muestra en la gráfica la edad de los estudiantes encuestados oscila entre los 14 y 17 años de edad, siendo los 15 años el rango en el que se ubica la mayor parte del grupo de los 28 estudiantes, con un 57%, seguido de edades de 16 y 17 años respectivamente y con un porcentaje bajo de 7% dos estudiantes de 14 años.

## ZONA EN LA QUE SE ENCUENTRA

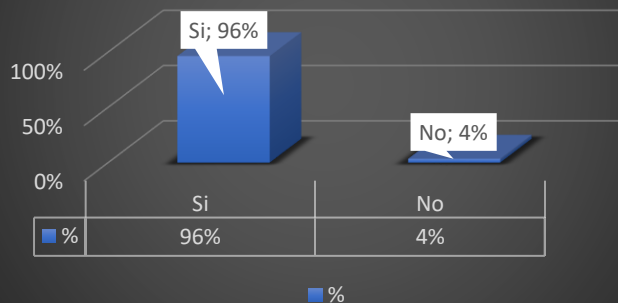


ZONA		
Respuestas	Frecuencia	%
urbana	0	0%
rural	28	100%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Ilustración 10 Zona de ubicación

Con la encuesta se ratifica que la totalidad de los estudiantes tienen su domicilio en zona rural.

## 1. ¿SABE QUE ES UN PROYECTO DE VIDA?



PREGUNTA 1		
Respuestas	Frecuencia	%
Si	27	96%
No	1	4%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Ilustración 11 Conocimiento sobre proyecto de vida

De acuerdo a la gráfica, se puede inferir que el 96% de los estudiantes encuestados expresan tener conocimiento de que es un proyecto de vida, siendo este porcentaje la mayoría de la población estudiantil encuestada. Sólo el 4% informa no tener conocimiento por el tema que corresponde a un estudiante de los 28 encuestados.

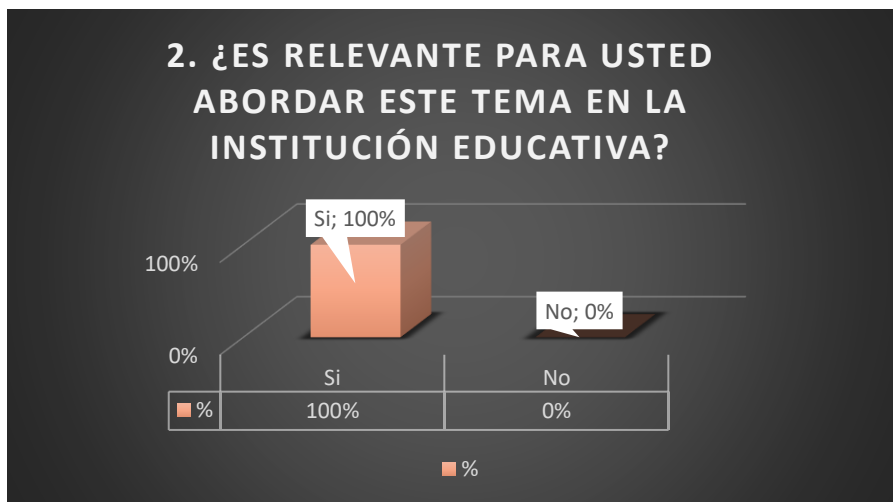


Ilustración 12 Identificación del abordaje del tema "Proyecto de vida"

PREGUNTA 2		
Respuestas	Frecuencia	%
Si	28	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Todos los estudiantes consideran relevante el abordaje de la temática de proyecto de vida.

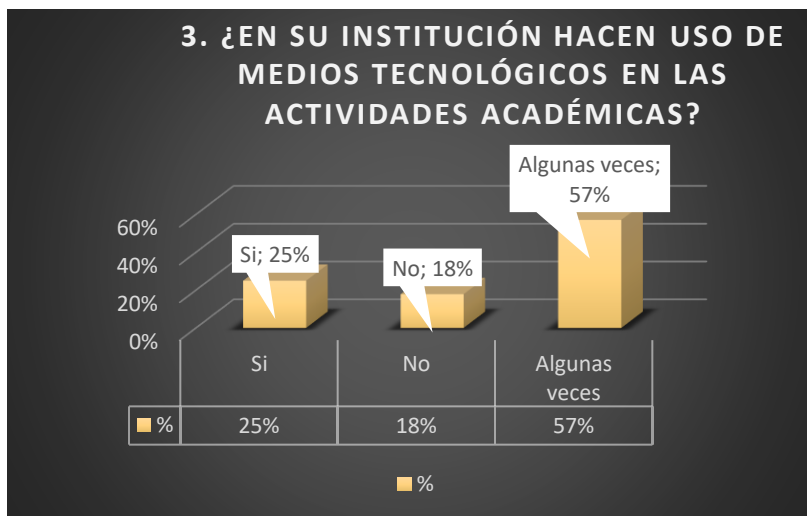
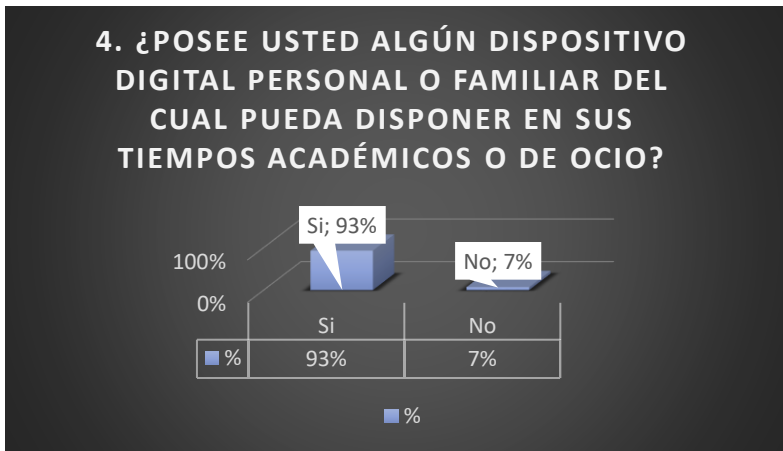


Ilustración 13 Uso de medios tecnológicos en actividades académicas

PREGUNTA 3		
Respuestas	Frecuencia	%
Si	7	25%
No	5	18%
Algunas veces	16	57%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

De esta gráfica se deduce que el uso de medios tecnológicos en las actividades académicas según los estudiantes, no es lo usual en las instituciones, 16 de los 28 encuestados respondió que algunas veces lo que equivale al 57%, mientras que sólo el 25% (7 estudiantes) respondió que sí, y el porcentaje más bajo con 18% fue la respuesta de quienes expresan que estos medios no son utilizados.

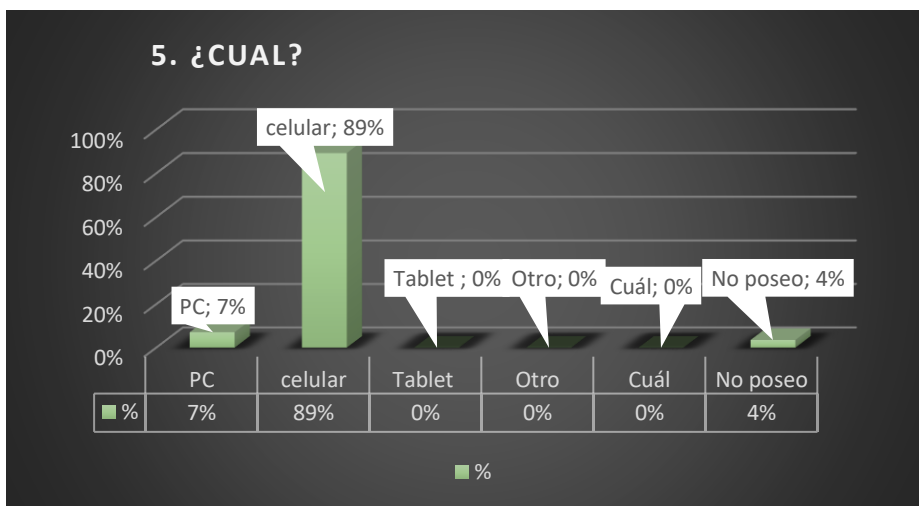
Ilustración 14 Disposición de Dispositivos digitales



PREGUNTA 4		
Respuestas	Frecuencia	%
Si	26	93%
No	2	7%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Para dar respuesta a este cuestionamiento, la mayoría de los participantes equivalente a un 93% informan que tienen algún tipo de dispositivo digital al que puede tener acceso ya sea para realizar actividades académicas o para uso en su tiempo libre.

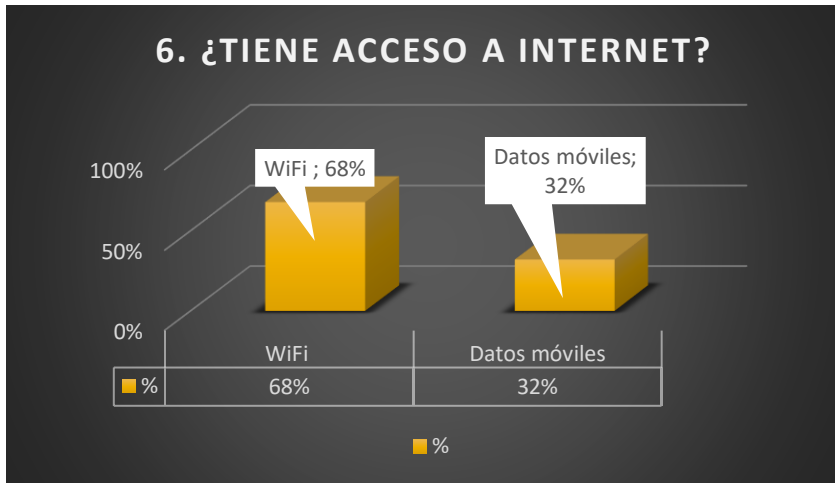
Ilustración 15 Tipo de dispositivos que posee



PREGUNTA 5		
Respuestas	Frecuencia	%
PC	2	7%
celular	25	89%
Tablet	0	0%
Otro	0	0%
Cuál	0	0%
No poseo	1	4%
<b>total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

El celular es el dispositivo con el que cuentan la mayoría de los estudiantes con un 89%, seguido de pc con un 7%, y como porcentaje menor el 4% que equivale a 1 estudiante que no posee ningún dispositivo digital.

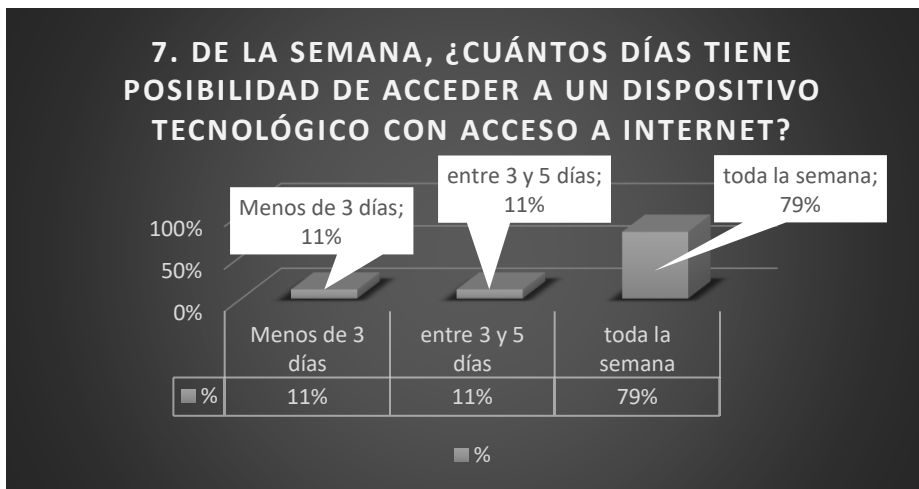
Ilustración 16 Acceso a internet



PREGUNTA 6		
Respuestas	Frecuencia	%
WiFi	19	68%
Datos móviles	9	32%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

El acceso a la red de internet, la prevalencia es que se hace a través de wifi y datos móviles, siendo el primero al que tienen mayor acceso los estudiantes (19) con un 68% y el 32% restante 9 estudiantes, acceden a internet por medio de datos móviles.

Ilustración 17 Tiempo de acceso a un dispositivo con conexión a internet

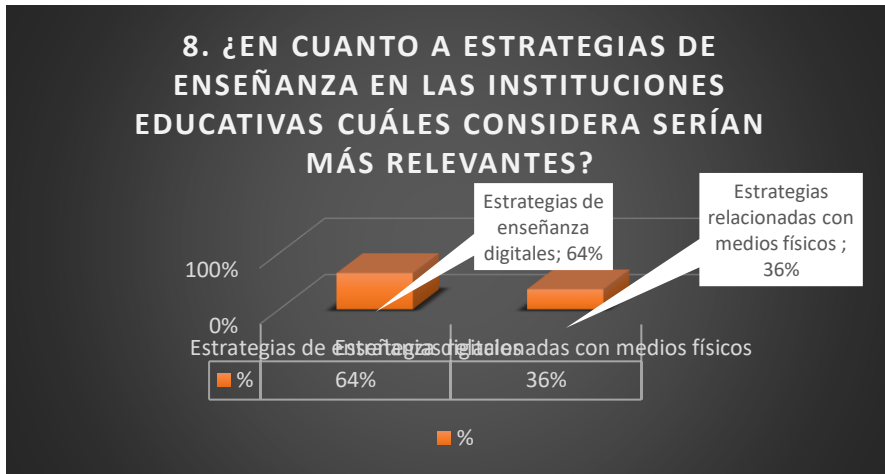


PREGUNTA 7		
Respuestas	Frecuencia	%
Menos de 3 días	3	11%
entre 3 y 5 días	3	11%
toda la semana	22	79%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Respecto al acceso a internet a través de cualquier dispositivo digital la mayoría de los participantes equivalente al 79% cuentan con conexión toda la semana, y con

un porcentaje igual del 11% tienen conectividad entre 3 y 5 días y menos de 3 días a la semana.

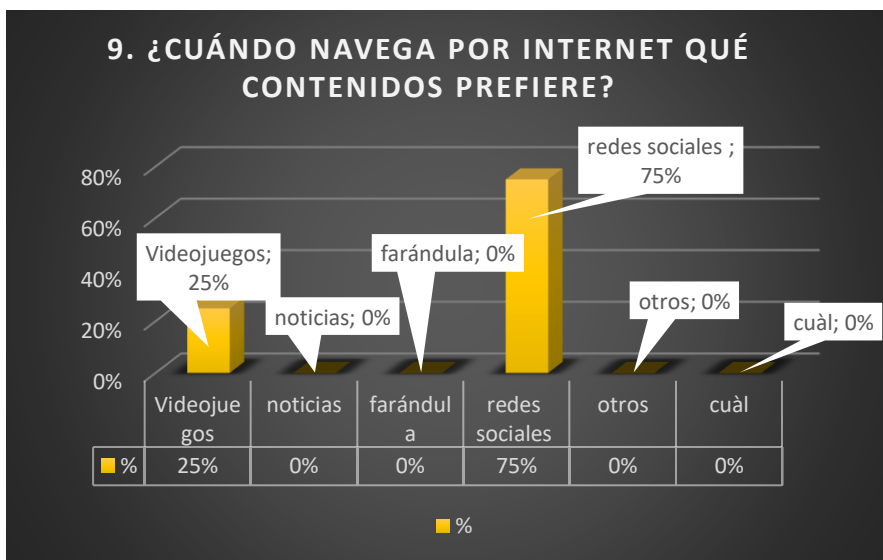
Ilustración 18 Relevancia de estrategias de enseñanza en las IE.



PREGUNTA 8		
Respuestas	Frecuencia	%
Estrategias de enseñanza digitales	18	64%
Estrategias relacionadas con medios físicos	10	36%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Más de la mitad de adolescentes opinan que las estrategias digitales son las de mayor impacto para ellos en los procesos de enseñanza en las Instituciones educativas con un 64%, mientras que el otro porcentaje de estudiantes el 36% opinan que encuentran más relevantes las estrategias en medios físicos.

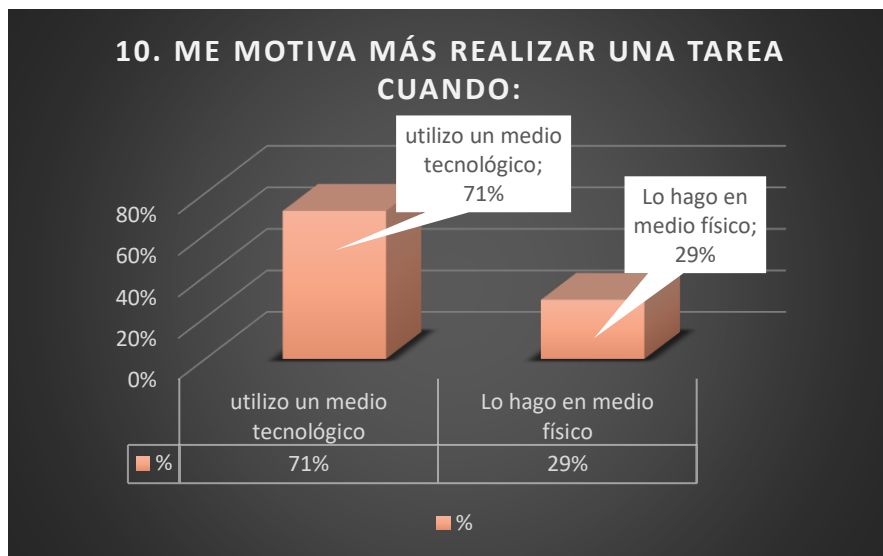
Ilustración 19 Preferencia de contenidos de Internet



PREGUNTA 9		
Respuestas	Frecuencia	%
Videojuegos	7	25%
noticias	0	0%
farándula	0	0%
redes sociales	21	75%
otros	0	0%
cuàl	0	0%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

La visita en la navegación por internet tiene mayor frecuencia por parte de los estudiantes a las redes sociales. Con un 75%, el otro 25% prefieren los videojuegos.

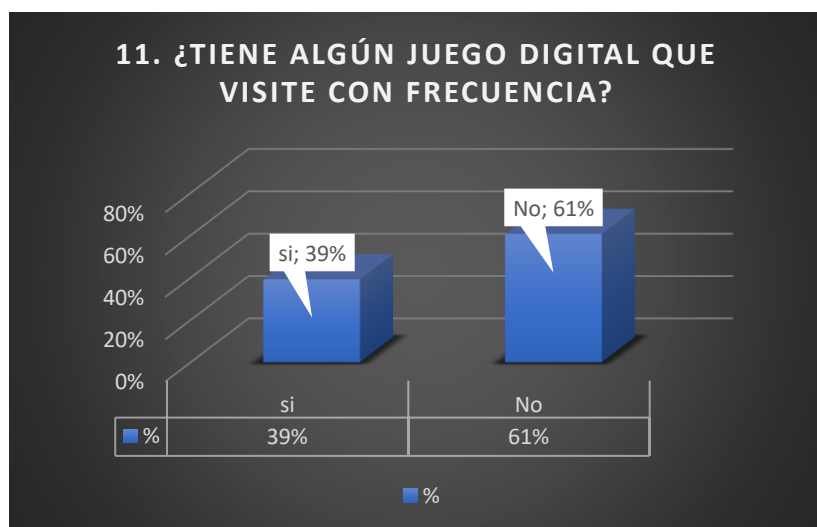
Ilustración 20 Medio que lo motiva a realizar una tarea



PREGUNTA 10		
Respuestas	Frecuencia	%
utilizo un medio tecnológico	20	71%
Lo hago en medio físico	8	29%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

La motivación frente a la realización de tareas se observa inclinada hacia la utilización de herramientas tecnológicas evidenciado esto en el 71% de favorabilidad mostrada a través de la encuesta. Sólo un 29%, menos de la tercera parte de estudiantes prefiere usar métodos y herramientas tradicionales (físicas).

Ilustración 21 Frecuencia o no en el uso de juegos digitales



PREGUNTA 11		
Respuestas	Frecuencia	%
si	11	39%
No	17	61%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

El 61% de los encuestados siendo la mayoría, responden que no tienen preferencia por un juego digital, por su parte el 39% informan que con frecuencia ingresan a internet para visitar un juego digital de su agrado.

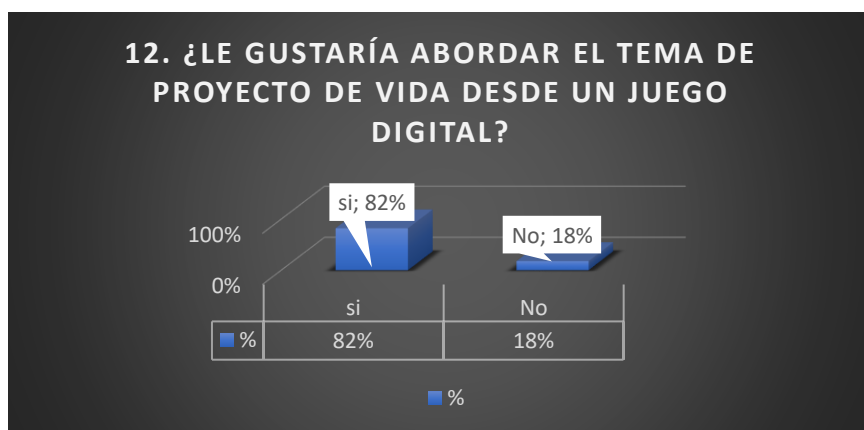


Ilustración 22 Abordaje de un proyecto de vida desde un juego digital

PREGUNTA 12		
Respuestas	Frecuencia	%
si	23	82%
No	5	18%
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

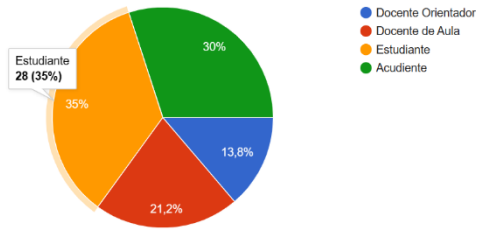
La mayoría de los estudiantes, expone que le gustaría abordar el tema de proyecto de vida mediante una estrategia digital de gamificación, con un resultado del 82%, mientras una minoría no demuestra interés por este tipo de formas de mediar el proceso de enseñanza aprendizaje o abordaje de una temática en específico.

#### 4.2.2 Estrategia didáctica digital basada en el juego para el desarrollo de proyecto de vida.

En esta encuesta se optó por ampliar la población participante y se contó con 80 personas, entre docentes, acudientes y estudiantes de las comunidades de Berlín y Dulcenombre,

Ilustración 23 Rol que desempeña

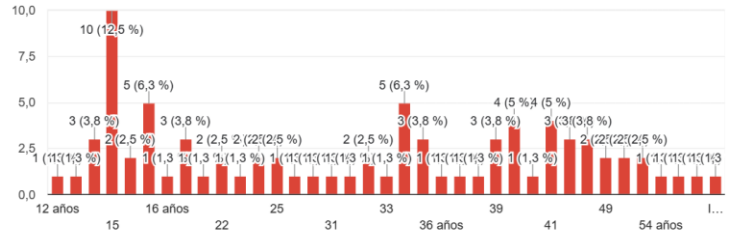
Rol que desempeña en la IE  
80 respuestas



Edad

80 respuestas

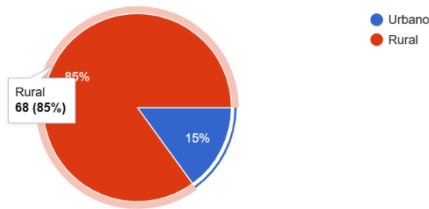
Copiar



En total fueron 28 estudiantes, 17 docentes de aula, 11 docentes orientadores y 24 acudientes los encuestados, las edades oscilan entre los 12 y los 60 años, 28 en el rango de 12 a 20 años, 22 de 21 a 35 años y 30 entre 36 y 60 años.

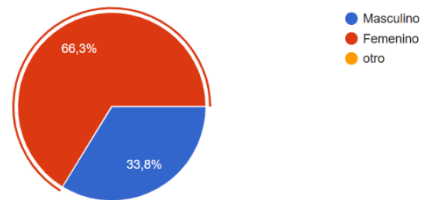
Ilustración 24 Contexto

contexto en el que se encuentra  
80 respuestas



Género

80 respuestas

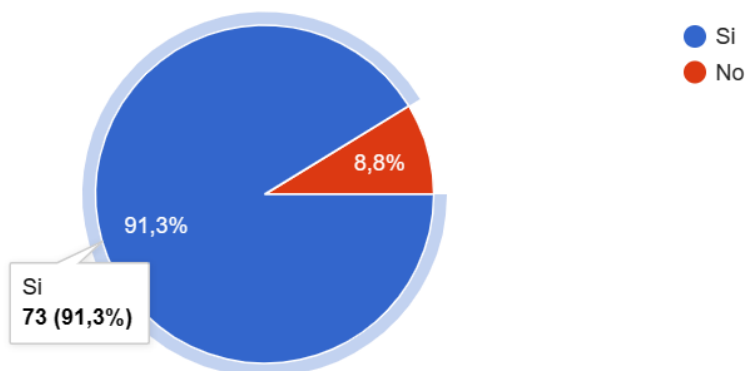


Como se identifica en la gráfica el 85% de la población encuestada se encuentra en área rural a excepción del 15% que se ubica en área urbana y que corresponde a 12 docentes orientadores que laboran en otras Instituciones del departamento de Caldas. Agregado a ello es el género femenino el que prevalece con el 66% seguido del masculino con el 33%.

Ilustración 25 Abordaje Proyecto de vida

¿Considera que una estrategia de enseñanza basada en juegos digitales, permite el abordaje de proyecto de vida?

80 respuestas

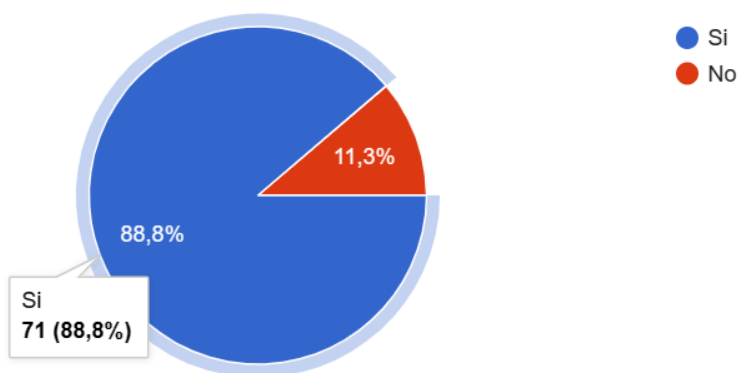


De acuerdo a la gráfica, se puede inferir que la mayor parte de los encuestados con un 91,3% consideran que una estrategia de enseñanza basada en juegos digitales permite el abordaje de proyecto de vida, el 8,8% que opinaron lo contrario corresponde a 4 acudientes y 3 estudiantes.

Ilustración 26 Contribución de un juego digital para proyecto de vida.

¿Cree que una estrategia basada en un juego digital contribuiría en el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las Instituciones Educativas?

80 respuestas



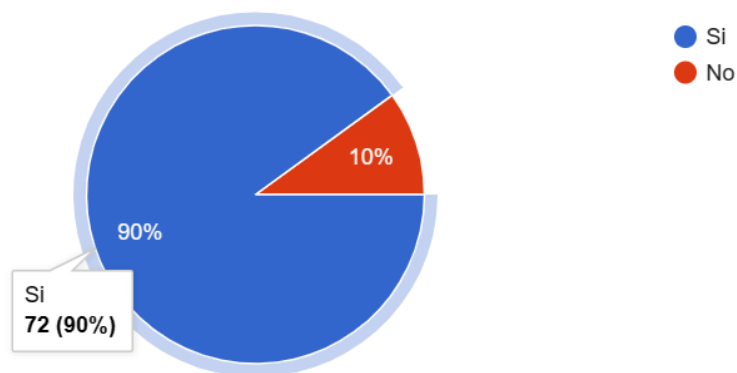
Según la imagen, los participantes que responden estas preguntas expresan que sí creen que una estrategia basada en un juego digital contribuye en el desarrollo del

proyecto de vida de los estudiantes del grado décimo de las instituciones educativas, siendo el 88.8% a favor y un 11.3% en contra, se observó que éste porcentaje corresponde en su mayoría a la respuesta de acudientes.

*Ilustración 27 Juegos digitales para enseñar*

¿ Cree que enseñar tópicos complejos a través de juegos digitales fomentan la motivación y compromiso de los estudiantes frente a alguna actividad?

80 respuestas

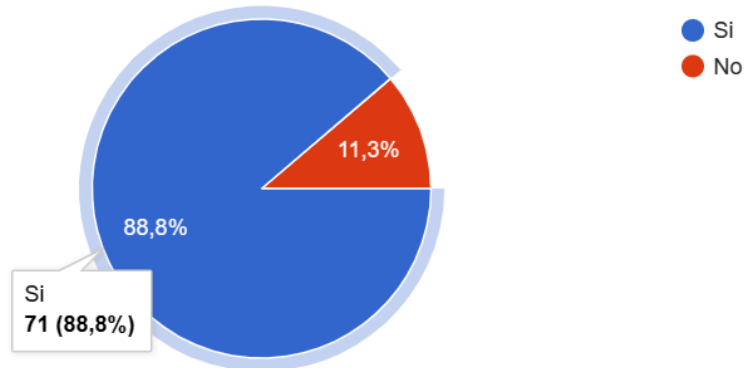


La gran mayoría de las personas que respondieron la encuesta opinan que enseñar los tópicos complejos a través de juegos digitales si fomentan la motivación y compromiso de los estudiantes frente a las actividades, contando con la aprobación de un 90% y un 10% que con su respuesta manifiestan su desacuerdo, correspondiendo al igual que los análisis anteriores éstas respuestas en su mayoría a acudientes.

Ilustración 28 Atracción de un juego digital para estudiantes

Considera que una estrategia basada en juegos digitales para la enseñanza puede ser más amigable y atractiva para los estudiantes de grado décimo, en el abordaje de proyecto de vida

80 respuestas

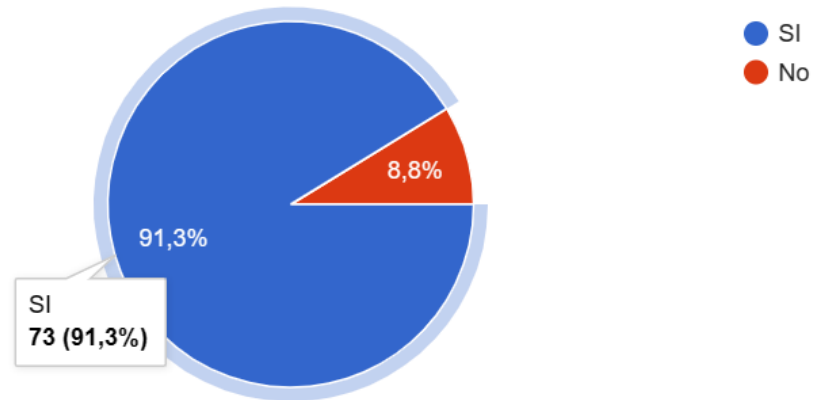


Podemos deducir que la generalidad de las personas encuestadas está a favor de que las estrategias digitales basadas en juegos digitales para la enseñanza pueden ser más amigables y atractivas para los estudiantes de grado décimo, en el abordaje de proyecto de vida, observándose la aprobación de un 88,8% de los encuestados y un 11,3 para la respuesta negativa, siendo éste resultado igual al de la pregunta sobre la contribución de un juego digital con el abordaje de proyecto de vida.

Ilustración 29 Disposición para utilizar un juego digital

¿ Estaría dispuesto a utilizar una estrategia basada en un juego digital como herramienta que complemente el desarrollo del tema de proyecto de vida?

80 respuestas

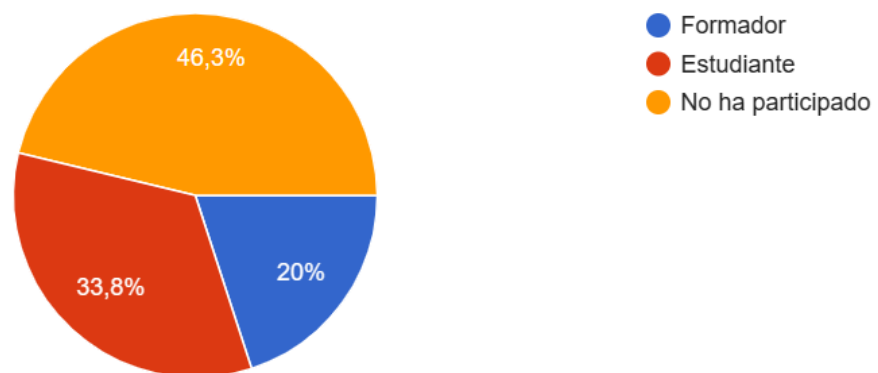


De acuerdo a la gráfica, el 91,3% de los encuestados están a favor de utilizar una estrategia basada en un juego digital como herramienta que complementen el desarrollo del tema de proyecto de vida, solo un 8,8% respondieron que no estarían dispuestos, volviéndose una constante éste mínimo de porcentaje representado en unos cuantos acudientes y un mínimo de estudiantes.

Ilustración 30 Participación en procesos de proyecto de vida.

Ha participado de procesos de formación en el tema de proyecto de vida. ¿cuál ha sido su rol?

80 respuestas

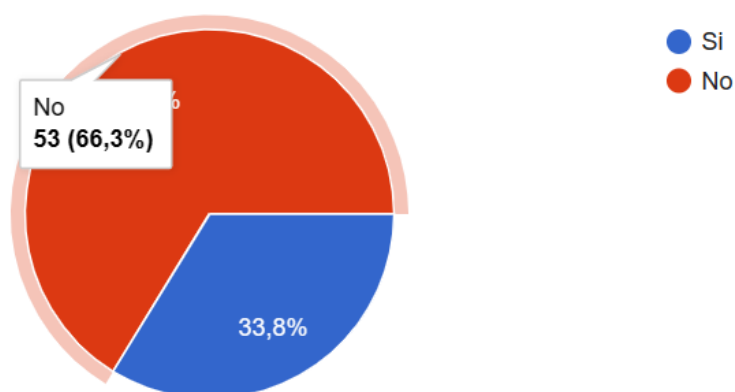


El 43% de los encuestados no ha participado en procesos de formación en el tema de proyecto de vida, estando representado este porcentaje por 20 acudientes, 11 estudiantes y 6 docentes de aula, el 33% que ha participado como estudiante equivale a 27 personas, 25 de ellas docentes y estudiantes y solo 2 acudientes, el 20% que optó por la respuesta de haber participado en estos procesos como formadores son casi en su totalidad docentes de aula u orientadores escolares.

Ilustración 31 Uso de juegos digitales

¿Han utilizado en esos procesos, estrategias didácticas digitales basadas en juegos?

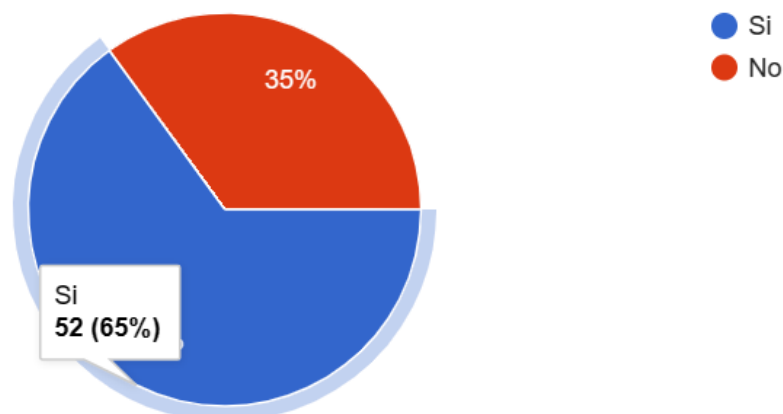
80 respuestas



Informando la experiencia de los participantes en esta investigación, respecto a la utilización de estrategias digitales basadas en juegos, podemos inferir que más de la mitad correspondiente a 66,3% informan no haberlas utilizado y sólo un 33,8% manifiesta haber hecho uso de ellas.

## Han sido para usted gratificantes estos procesos

80 respuestas



Al responder la pregunta de si ha sido gratificante participar en este tipo de procesos formativos, un buen número de miembros de comunidad educativa respondieron que si con un 65%, el resto del grupo respondieron que no con un 35%. Se identifica que más de la mitad ha tenido una buena experiencia, sin embargo, un gran porcentaje no se sienten satisfechos con este tipo de formaciones.

### 4.2.3 JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS”

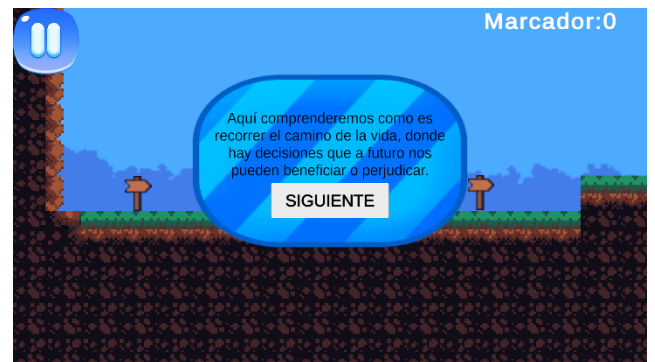
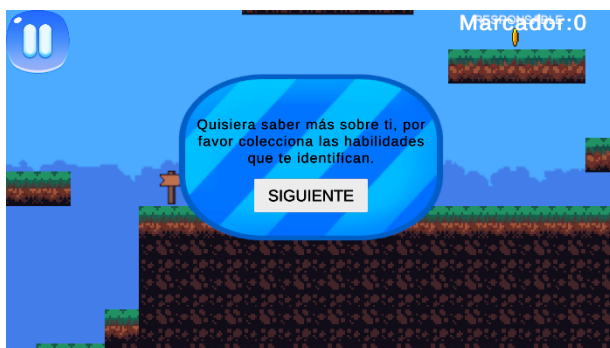
La idea del juego consistió en un análisis y reflexión en torno a los elementos necesarios para la construcción de un proyecto de vida para su posterior elaboración. Seguido se realizó un esbozo de lo que podría ser el juego teniendo en cuenta la lúdica, la innovación, la personalización, se pensó en la necesidad de personajes, ambientación y la generación de un espacio que no solo fuera divertido y entretenido, sino que se articulara con un contenido que los llevara a reflexionar y obtener un producto relacionado con proyecto de vida. Teniendo en cuenta la complejidad del tema y lo amplias que son las temáticas se determina elaborar un primer nivel consistente en abordar contenidos de identificación, habilidades, aspectos por mejorar, sentimientos consigo mismo, habilidades que desearía tener cosas que le agradan de sí mismo, aspectos físicos y personales, cosas q lo

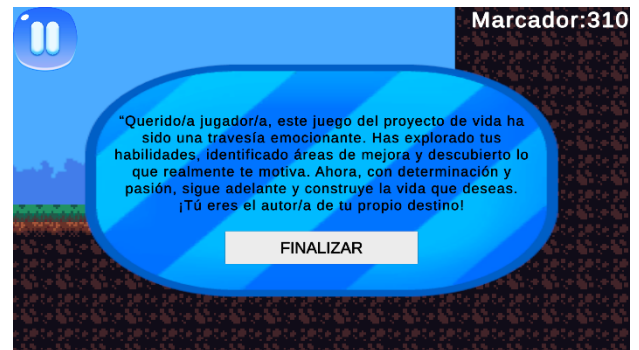
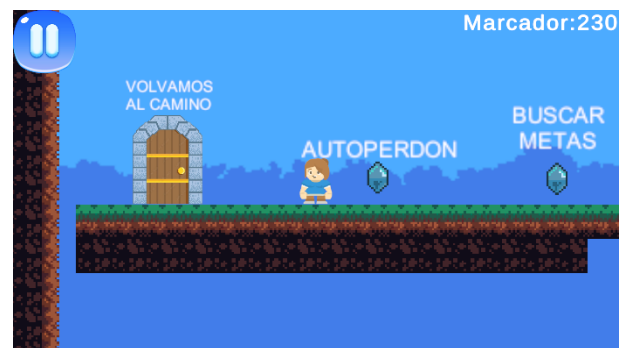
motivan, área del conocimiento a fin, algunas de ellas con la posibilidad de digitar y que el jugador desde su sentir personal pueda agregar lo que considere, además de contar con opciones de elegir caminos de acuerdo a la respuesta que diera a la pregunta, es decir por ejemplo si elegía la opción de no sentirse bien consigo mismo lo conduce por un camino con opciones distintas a si eligiera la opción de sentirse bien.

La construcción llevó varias etapas, se tuvo que realizar varias versiones con ensayo error, se presentaron dificultades de resolución de la pantalla, sonido, movimiento del personaje, la actividad demandó tiempo, análisis, práctica, configuración de pc, comunicación constante con el diseñador, entre otros aspectos que retardaron el adecuado desarrollo del juego en los tiempos planeados.

Finalmente se logra dar forma que cumpliera las expectativas, se le asigna el nombre “persigue tus sueños” y se pone en práctica por parte de las investigadoras y una muestra de 2 estudiantes de las IE Berlín y Dulcenombre.

Ilustración 33 pantallazos del juego en diferentes momentos.





#### 4.2.4 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE Y EJERCICIO PRÁCTICO DEL JUEGO DIGITAL “PERSIGUE TUS SUEÑOS”

Para identificar las percepciones de los estudiantes frente a la estrategia de gamificación denominada “Persigue tus sueños”, se invitó a dos estudiantes de grado décimo a explorar y jugar. Mediante el ejercicio práctico del juego, los estudiantes se mostraron curiosos, inquietos y expectantes, se les dio la instrucción

de explorar el juego, jugar y prestar atención especial al sentido e intencionalidad pedagógica de este respecto al proyecto de vida y también a disfrutar y alcanzar los objetivos que se les iba planteando a través del camino. También se encontraban obstáculos, los que debieron sortear para llegar a la meta, dando un grado de dificultad y fomentando el interés.

Durante la ejecución del juego se mantuvo la atenta observación y anotación de aspectos relevantes:

La estudiante # 1, demostró expectativa, buena actitud y motivación por realizar la actividad, durante el ejercicio presentó algunas dificultades con la dinámica del juego, las que supero a través de la comprensión del funcionamiento de cada elemento, se tomó su tiempo frente a la lectura de las indicaciones y también cuando encontró reflexiones, cumpliendo a cabalidad con la doble intencionalidad del juego: la diversión y el componente pedagógico. Expresó su satisfacción frente a la estrategia, realizando un análisis reflexivo de esta, con una buena aceptación para ella de este tipo de juegos.

El estudiante # 2, se mostró curioso, su comportamiento durante la ejecución del ejercicio fue serena, se observó motivado, solo en la mitad del juego cuando estaba frente a los obstáculos se evidenció un poco de baja tolerancia a la frustración cada vez que el sistema de juego lo devolvía, pero, a nivel general el joven expresó alegría disfrute del ejercicio.

Posterior a ello se entró en conversatorio a la luz de 5 preguntas básicas, donde se lograron opiniones del ejercicio práctico del juego:

### **Transcripción Entrevista #1 Percepción del juego**

#### **Estudiante # 1**

**Grado:** décimo

**Edad:** 15 años

**Género:** femenino

Preguntas:

1. ¿Cómo se sintió jugando?

*“Me pareció muy chévere el juego, muy bueno... digamos los mensajes si uno se siente bien con uno mismo y así es que uno va conociendo, que uno va creciendo, que todo eso, están buenos los mensajes motivadores”*

2. ¿Cómo le pareció el diseño del juego (¿sonido, ambientación, funcionamiento, personaje, y otros elementos inmersos en este?

*“Muy bueno, alegre y dinámico”*

3. ¿Considera que el objetivo de reflexionar en torno al desarrollo del proyecto de vida a través del juego, se cumple? *“Es un juego que ayuda tanto con la concentración en poder lograr pasar los obstáculos como en el reconocer las debilidades y habilidades que tiene cada uno de sus jugadores. Siento que cumple la misión de ayudar en la toma de decisiones y ver los resultados que se pueden obtener después de las mismas”*

4. ¿Qué fue lo que más le gustó del juego? y ¿por qué?

*“Lo que más me gustó fueron los mensajes que lo motivan, lo hacen reflexionar a uno o sentirse mejor con uno mismo.”*

5. ¿Qué considera que se debe mejorar de la estrategia digital de gamificación?

*“Me parece que debería de tener más obstáculos para hacerlo más largo e interesante, le hace falta la música para hacerlo más dinámico, a veces se bloquea, también pienso que el obstáculo que dice miedo no debería tomarse como algo negativo pues sentir miedo es algo normal y que a veces es necesario en la vida”*

## **Transcripción Entrevista #2 Percepción del Juego**

**Estudiante # 2**

**Grado:** Décimo

**Edad:** 16

**Género:** Masculino

Preguntas:

1. ¿Cómo se sintió jugando?

*“Me sentí bien, con mucha curiosidad de conocer el juego y con ganas de jugar.”*

2. ¿Cómo le pareció el diseño del juego (¿sonido, ambientación, funcionamiento, personaje, y otros elementos inmersos en este?

*“me gustó el juego, me pareció divertido, me pareció colorida la ambientación, buena la posibilidad de elegir el personaje de acuerdo al género y me pareció en general muy bueno, respecto al funcionamiento los personajes se bloquean un poco, a veces no logra saltar lo suficiente por lo que se complica la superación de obstáculos a través del recorrido”.*

3. ¿Considera que el objetivo de reflexionar en torno al desarrollo del proyecto de vida a través del juego, se cumple?

*“Pues al principio estaba leyendo y explorando, siguiendo las instrucciones, sin embargo, llegué a un momento en el que se me olvidó y me concentré más en recoger monedas que en leer y reflexionar, como era la indicación. Creo que, si se da, solo es que el estudiante siga instrucciones y que el docente le recomiende a uno eso en varias ocasiones para que no se le olvide”*

4. ¿Qué fue lo que más le gustó del juego? y ¿por qué?

*“lo que más me gustó fue la recogida de las monedas y la llegada a la meta. Los puntos que se van acumulando jejeje. (risas) y la llegada a la meta.”*

5. ¿Qué considera que se debe mejorar de la estrategia digital de gamificación?

*“Creo que le hace falta sonido para uno entretenerse más, a veces el personaje se queda inmóvil como bloqueado, sería bueno que se pudiera descargar y jugar por el celular.”*

## **CAPÍTULO 5**

### **5.1 CONCLUSIONES**

La investigación revela que una estrategia didáctica digital de gamificación puede ser una oportunidad innovadora en el tratamiento del tema “proyecto de vida” de los estudiantes, mediante ella se puede lograr potencializar no solo sus habilidades

individuales sino cautivar emociones, despertar interés, motivación y captar su atención en el desarrollo de actividades que además de entretener, de manera indirecta creará conocimiento y generará una proyección de vida.

De acuerdo con los objetivos específicos trazados en la investigación, se puede concluir:

Respecto al primer objetivo sobre percepciones de docentes y estudiantes sobre la utilización de estrategias de gamificación, se evidencia en la indagación realizada con la muestra tomada además de los documentos revisados en el desarrollo del proyecto, que la favorecen, perciben a los adolescentes como una generación que viene marcada con un sello tecnológico que los adentra en éste mundo y aprueban que ésta sería una herramienta apropiada para abordar el tema de proyecto de vida.

El hecho de poder articular un conocimiento con el disfrute de una acción sería lograr impactar desde diferentes esferas la proyección de vida de los estudiantes, captar su atención mientras se generan habilidades de vida, motivar intereses y mover actitudes y aptitudes para potenciar conocimientos que les permita potenciar su capacidad para conocer quiénes son, cómo son y qué quieren, los ayuda a ser más conscientes de sus fortalezas, pero también de sus limitaciones y la importancia de trabajar en ellas.

En las encuestas se observó que el mínimo de personas que se oponían al uso de una estrategia didáctica digital en los procesos de enseñanza aprendizaje fueron acudientes lo que nos indica que tanto docentes como estudiantes están visibilizando la tecnología como medio didáctico y adaptación a las nuevas tendencias, mientras que los padres de familia aun generan resistencia al uso de éstos.

Frente al segundo objetivo relacionado con determinar los elementos propios de un proyecto de vida para adolescentes y jóvenes se observó que de acuerdo a la experiencia tenida y las consultas realizadas fundamentadas en los aportes de Betancourth, S. & Cerón, J. (2017) quienes realizaron un estudio basados en los aportes de D' Angelo Un proyecto de vida se consolida desde una serie de

dimensiones individuales y sociales, debe contar con estructuras personalizadas donde se aborden aspectos como la identidad, el autoconocimiento, la autoaceptación, autoestima, autodirección, además de funciones autorreguladoras y motivacionales, contemplando una perspectiva integral que conlleve a la adecuada toma de decisiones y la proyección hacia un futuro profesional y laboral. (D' Angelo, 2002).

Se logró encontrar que se definen 3 dimensiones: la primera reflexivo-creativa, La segunda dimensión interactiva y la tercera dimensión auto directiva, según D Ángel O. (2000). Logramos plasmar elementos de la primera dimensión, a través del diseño del juego “persigue tus sueños”.

El desarrollo de éste proyecto arroja datos importantes de los encuestados en cuanto al conocimiento del significado de proyecto de vida, el reconocimiento de su importancia y el abordaje que debe darse desde las IE, sin embargo, es importante resaltar que casi la mitad de los encuestados no ha participado de éstos procesos (46.3%).

En relación con el tercer objetivo frente a la caracterización del acceso a dispositivos digitales con o sin conexión a internet necesaria en los estudiantes del grado décimo de las IE Berlín y Dulcenombre del Municipio de Samaná Caldas, se concluye que los encuestados en su totalidad cuentan con algún tipo de dispositivo digital en su mayor frecuencia celular y contrario a lo que se creía antes de la investigación el 100% de la población todos ubicados en zona rural, hacen un esfuerzo por conectarse a alguna red que les facilite entrar al ciberespacio, ya sea en modo wifi o a través de datos teniendo la gran mayoría acceso todos los días de la semana. Se concluye con ello que fácilmente la estrategia de gamificación se puede elaborar para ser ejecutada con conexión a internet y adaptada para uso en celular.

Fue común encontrar que los medios tecnológicos solo se usan algunas veces como estrategias de enseñanza-aprendizaje en las Instituciones, esto nos insta como docentes a la actualización e innovación en estos procesos y convertirlos en oportunidad para sacar el mayor provecho desde el ámbito educativo, pues sin poner en duda las grandes capacidades que nuestros jóvenes poseen, caen en el

error de no dar el uso adecuado ni sacar el máximo beneficio de las herramientas tecnológicas con las que cuentan.

De acuerdo al cuarto objetivo sobre establecer las características que debe tener una estrategia didáctica digital para desarrollar proyecto de vida Las estrategias digitales y en este caso de gamificación deben contener características básicas que fomenten el interés y la motivación de los estudiantes para desarrollarla, en éste proyecto dichas características partieron de la experiencia tenida con el juego tanto en la construcción como en la puesta en práctica y se determinaron las que a continuación se mencionan, las cuales son susceptibles de mejora y cambio en resultados posteriores. Una estrategia de juego digital debe tener 3 componentes básicos, luz, sonido y movimiento, visualmente atractivo y estimulante para los estudiantes, les llama la atención los colores, las animaciones o imágenes que se presentan, por ser población joven les llama la atención que se genere un reto, contenga obstáculos y premios, si es posible vidas y que tenga niveles de dificultad a medida que se avanza, además de poder personalizar el jugador tipo avatar y darle identidad según su personalidad.

La estrategia de gamificación logró generar un impacto positivo según se observó en los dos estudiantes que lo ejecutaron, sin embargo, esta idea debe pulirse un poco más pues generó también algunas recomendaciones de su parte en cuanto a sonido, movilidad y obstáculos, para hacerlo más atractivo y acogedor, esto nos muestra que los jóvenes si tienen una tendencia por las estrategias digitales y ellas deben realizarse acorde a sus expectativas.

De acuerdo a la investigación, el mayor entretenimiento de los jóvenes en estos contextos son las redes sociales, por tanto, el abordaje de proyecto de vida con el uso de una estrategia didáctica digital sería interesante abordarla desde una red social y no solo desde una estrategia de gamificación.

Finalmente, frente al último objetivo sobre el desarrollo de una estrategia de gamificación para proyecto de vida se logró establecer que las estrategias tradicionales han logrado generar impacto, sin embargo, no el deseable para las

generaciones de hoy, por esto los estudiantes exponen el interés y motivación en estrategias didácticas digitales, por la afinidad que tienen con la tecnología.

Tanto docentes como la mayoría de los acudientes entran en el acuerdo de opinión que las estrategias de enseñanza basadas en los juegos digitales permiten experiencias de aprendizaje más atractivas, interactivas y significativas que además permiten la adaptación no sólo de las temáticas sino de los métodos según las necesidades de los estudiantes.

El juego digital no logró concretarse como se tenía planteado, teniendo en cuenta la complejidad para su elaboración y los diferentes contenidos que abarca el tema proyecto de vida pues acogiéndonos a lo planteado por Buelvas, Carvajal y Gaitan (2022) y también mencionado en el estado del arte de esta investigación el proyecto de vida requiere de una planificación ordenada de las actividades a realizar, por tanto se consideró necesario que el juego fuera abordado por niveles dando cumplimiento en éste proyecto solo al primero de ellos, donde se aborda el análisis y reflexión sobre la identidad, quien soy, que me identifica, cuáles son mis habilidades, qué debo mejorar, entre otras.

El juego “persigue tus sueños” elaborado en el desarrollo de esta investigación es solo el primer nivel de lo que se propone realizar, dando aquí el primer paso tomando como referente el autoconocimiento, para luego pasar a otros niveles que contemplen nuevos retos relacionados con los elementos propios hasta llegar a la meta de “la construcción del propio proyecto de vida”.

## 6. Referencias

Ángeles Lucas, M. D. L. Ñ., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. DOI:

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Agudelo Viana, G., Aigner Aburto, J. M., & Ruiz Restrepo, J. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. *La Sociología en sus Escenarios*, (18), 1–46.

Arceo, F. D. B., Rojas, G. H., & González, E. L. G. (2010). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. En *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*. (pp. 3-20) McGrawHill Interamericana

Ariza Escobar y Rodríguez Santrich, (2017). Vinculación de la escuela para el desarrollo de proyectos de vida de los estudiantes como problema pedagógico y social. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] Archivo digital <http://hdl.handle.net/11323/5431>

Arteaga, I. H., Meneses, J. R., & Luna, J. A. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 11(1), 73-94.

Betancourth, S. & Cerón, J. (2017). Adolescentes creando su proyecto de vida profesional desde el modelo DPC. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50,21-41. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/811/132>

Biel, Leyre Alejandre y García Jiménez, Antonia María. (2016) Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. University International College Y Sichuan International Studies University, College Of International Education

Buelvas Becerra, T., Carvajal López, J. C., y Gaitán Pulido, J. A. (2022). *Proyecto de vida desde la subjetividad y la diversidad*. [Trabajo de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional] Archivo digital <http://hdl.handle.net/20.500.12209/17437>

- Cuevas-Monzonís, N., Cívico-Ariza, A., Gabarda-Méndez, V., & Colomo-Magaña, E. (2021). Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior. *REIDOCREA*, 10 (16), 1-12.
- Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"* 9 (2) pp. 1-21.
- Díaz-Garay, I., Narváez-Escorcía, I, y Armas, A. (2020). El proyecto de vida como competencia básica en la formación integral de estudiantes de educación media. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 11(1), 113-126.
- Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de artes y humanidades UNICA*, 9(22), 187-202.
- García Gutiérrez, A. (1999). Diagnóstico, caracterización y evaluación en educación. *Consideraciones teórico-metodológicas. Universidad de Ciencias pedagógicas, José de la Luz y Caballero. Departamento de Formación Pedagógica. Holguín.*
- Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. (Tesis de maestría, Universidad Católica de Pereira) <https://repositorio.ucp.edu.co/handle/10785/8803>
- Gérman Jiménez, S., Tigrero Ruiz, O y Prieto López. (2022). Una revisión teórica de las estrategias digitales para estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución "28 de mayo". *Digital Publisher CEIT*, 7(1), 274-287.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. 14, 112-116 <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1FOL42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Gobernación Valle del Cauca (2007) *Lineamientos metodológicos para la caracterización institucional y la formulación del plan de mejoramiento institucional.*
- Hernández, D y Ovidio S. (2000). Proyecto de vida como categoría básica de interpretación de la identidad individual y social. Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas. *Revista Cubana de Psicología*, 17(3), 270-276.

- Hernández, O. D. (2006). Proyecto de vida y desarrollo integral humano. *Revista Internal Creemos. (Puerto Rico)*, 6(1-20), 1-31.
- Hernández, O. D. (2000). El desarrollo profesional creador (DPC) como dimensión del proyecto de vida en el ámbito profesional. *Revista Cubana de Psicología*, 19(2), 106-114.
- Herrán, A. (2011). Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa. En N. Álvarez Aguilar y R. Cardoso Pérez (Coords.). *Estrategias y metodologías para la formación del estudiante en la actualidad*. Camaguey, (Cuba: Universidad de Camaguey).
- Lewin, K., Tax, S., Stavenhagen, R., Fals, O., Zamosc, L., Kemmis, S., y y Rahman A. (1989). La investigación acción participativa: Inicios y desarrollos. *Editorial Popular*.
- Llorente, C., Quintana, J., & Hurtado, A. (2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Revista de la educación*, 17(1), 7-147.
- León Delgado, J. (2019). *Percepción Docente Hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos en el Aprendizaje* (Tesis de maestría, Universidad Casa Grande).
- Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 17(1), 50-63.
- Martín-Queralt, C., & Batlle-Rodríguez, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1–19. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.132195>
- Montaño Serna, L. V. (2022). Caracterización del acceso y uso de las TIC en los estudiantes de grados 10° y 11° de las Instituciones Educativas en la zona Urbana del Distrito de Buenaventura–Valle. (Trabajo de grado, Universidad del Pacífico)

- Méndez, F. T., Malvacias, V. A., & Chamba, M. Z. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. 593 *Digital Publisher CEIT*, 8(3), 209-218. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628>
- Orozco Torres, L. M., López Cortés, E., & Torres Santiago, G. J. (2019). El uso de las tecnologías de la información en estudiantes de nivel bachillerato de comunidades en desarrollo. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(18), 392-411.
- Ortega-Ruipérez, B., Alvarado, A., Chorro, E., & Cuartero, N. (2021). Percepción del alumnado sobre la adquisición de la competencia en creación de contenidos digitales con gamificación. *Revista educación y tecnología*. 9(14) 1-22.
- Peña, A. K. R. (2012). El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio: su papel en la pansofía triádica. *Pedagogía y saberes*, (36), 93-107
- Palomino, M. D. C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Prieto Téllez, B. (2019). *El proyecto de vida como estrategia pedagógica para la estimulación y promoción de competencias básicas y socioemocionales en estudiantes de media integral*. [Tesis de maestría, Universidad Sergio Arboleda] Archivo digital <http://hdl.handle.net/11232/1669>
- Rivera Paniagua, W. (2018). *Experiencias de construcción de memoria desde la perspectiva de dos asociaciones de víctimas en el municipio de Samaná, Caldas*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia] Archivo digital <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/21548/10176736.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robles Zepeda F.J. y Jiménez González A. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Educateconciencia*, 9(10), 106-113.

Ríos-Cabrera, P., & Ruiz-Bolívar, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212. DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>.

Santana Vega, L., Feliciano García, L., y Santana Lorenzo, A. (2012). Análisis del proyecto de vida del alumnado de educación secundaria. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 23(1), 26-38.

Suárez Sandoval, N. (2021). *La educación rural la construcción de proyectos de vida de los jóvenes: currículos vs narrativas estudiantiles*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia] Archivo digital <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79674>

Sánchez M. C. Aguilar V. Martínez D. Sánchez R. (2020). *Estrategias didácticas en entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología (antes del covid-19)* (1ra ed.). Universidad Autónoma Metropolitana <https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/estrategias-didacticas.pdf>

Trujillo, A. (2021). El linaje técnico de la Didáctica Magna. *Pedagogía y Saberes*, (54), 97-109.

Vásquez Rodríguez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Kimpres.

Revuelta, F. I. (2004). El poder educativo de los juegos online y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, 13(1), 97-102.

León, P. A. C. (2021). La innovación educativa en los centros educativos. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(6), 695-712. <https://orcid.org/0000-0003-1114-3982>

# ANEXOS

## ANEXO 1: ENCUESTA DE CARACTERIZACIÓN

## ANEXO 2: FORMULARIO DE GOOGLE FORMS

## ANEXO #3 BITACORA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Proyecto Investigación: Diseño de una estrategia didáctica digital para Proyecto Bitacora.

Estudiante: Z L Edad: 15 Años  
Grado: Décimo Género: Masculino  
observación ejercicio práctico del Juego "Persigue tus sueños"

Explicación del modo de juego y intencionalidad.

Desarrollo:  
Actividad positiva, expectante, muestra el desarrollo del juego con motivación, a medida que va avanzando muestra interés en los momentos de dificultad, se evidencia algo de problema en los avances. Se muestra paciente, resuelve cada una de las indicaciones. Al finalizar expresa satisfacción. Tardó un buen tiempo para terminar.

Al terminar se le hacen preguntas como:  
¿Cómo se sintió jugando? "Me pareció muy chévere al juego, muy bueno, digamos los mensajes si uno se siente bien con uno mismo y así es que uno va conociendo, que uno va creciendo, que todo eso, están buenos los mensajes motivadores"

Escaneado con CamScanner

2. ¿Cómo le pareció el diseño del Juego? (sonido, ambientación, funcionamiento, personajes y otros elementos)?  
R/ "Muy bueno, alegre, dinámica"

3. Considera que el objetivo de reflexionar en torno al desarrollo del proyecto de vida a través del juego, se cumple?  
R/ "Es un juego que ayuda tanto a la concentración, empoderar los ojos para los obstáculos como en el momento las debilidades y habilidades que tiene cada uno de los jugadores. Siento que cumple la misión de ayudar en la toma de decisiones y con los resultados que se pueden obtener después de los mismos."

4. ¿Qué fue lo que más le gustó? ¿Por qué?  
R/ "Lo que más me gustó fueron los mensajes que lo motivan lo hacen reflexionar a uno o sentirse mejor, con uno mismo."

5. ¿Qué considero que se debe mejorar de la estrategia digital de gamificación?  
R/ "Me parece que debería de tener más obstáculos para hacerlo más largo e interesante, lo hace falta la misma para hacerlo más divertido, a veces se bloquea, también pienso que el obstáculo que dice medio no debería tomarse como algo negativo pues sentir miedo es algo normal y que a veces es necesario en la vida"

Escaneado con CamScanner

Día	Mes	Año

Bitacora

Estudiante # 2.  
Grado: Décimo  
Edad: 15 años  
Género: Masculino

Preguntas:

1- ¿Cómo se sintió jugando?  
R/ "Me sentí bien, con mucha curiosidad de conocer el juego y con ganas de jugar"

2- ¿Cómo le pareció el diseño del juego (sonido, ambientación, personajes y otros elementos incluidos en éste)?  
R/ "Me gustó el juego, me pareció divertido, cobijado la ambientación, buena la posibilidad de elegir el personaje de acuerdo al género y me pareció en general muy bueno". Respecto al funcionamiento pienso que los personajes se bloquean a veces no logran saltar lo suficiente por lo que se complica la superación de obstáculos a través de él reconocido.

3- Considera que el objetivo de reflexionar en torno al desarrollo

Escaneado con CamScanner

Día	Mes	Año

¿Cómo del proyecto de vida a través del juego se cumple?  
R/ Pues al principio leía y exploraba, siguiendo las instrucciones sin embargo llegué a una misión en la que me olvidé y me sentí en riesgo como una que en leer y reflexionar que si seguía las indicaciones, creo que el docente sí da instrucciones y que el docente le recomienda a uno en varias ocasiones para no desistirse.

4- ¿Qué fue lo que más le gustó del juego y por qué?  
R/ "Lo que más me gustó fue la llegada a la meta, los puntos que se van acumulando de irse y la llegada a la meta."

5- ¿Qué considero que se debe mejorar de la estrategia digital de gamificación?  
R/ "Creo que le hace falta sonido para motivarse más, a veces el personaje se queda quieto, como bloqueado, sería bueno poder la descargar para jugar por el celular."

Escaneado con CamScanner

