



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y
POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR



“PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL MEJORAMIENTO EN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DEL CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO PANAMÁ ESTE”

PARTICIPANTE: NELLY LAWRENCE
C.I.P: 8-307-105

ASESORES: DR. NELSON URBANEJA
DR. JESÚS SALDAÑA

PANAMÁ 2025

AGRADECIMIENTOS

Con profundo respeto y gratitud, quiero dedicar estas líneas a todas las personas que han sido parte de este camino académico y personal.

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fortaleza y la perseverancia necesarias para culminar esta meta, aun cuando las circunstancias parecían difíciles.

A mi amado esposo e hijas, quienes con paciencia, comprensión y apoyo incondicional me alentaron en cada etapa de este proceso. Su compañía y palabras de ánimo fueron la motivación que me impulsó a no rendirme y a continuar, incluso cuando el cansancio y las dudas aparecían.

A mi padre, quien ya no me acompaña físicamente, pero cuyo recuerdo permanece vivo en mí como un faro de inspiración. Educador y ejemplo de entrega, fue y seguirá siendo mi pilar. A mi madre, también educadora, agradezco profundamente haberme heredado un carácter fuerte y decidido, que me ha permitido mantenerme firme en mis objetivos y cumplirlos con determinación.

A mis asesores y profesores, quienes con su orientación, paciencia y conocimientos hicieron posible este logro. Su dedicación y compromiso en cada etapa de mi formación, desde el postgrado hasta la preparación de esta tesis, han dejado una huella invaluable en mi vida profesional y personal.

Este trabajo no solo representa un esfuerzo académico, sino también un testimonio de que nunca es tarde para aprender, crecer y seguir soñando. Como mujer, madre, esposa y profesora, confirmo que la educación es una pasión que trasciende generaciones, retos y tiempos.

A todos, gracias infinitas por acompañarme en este camino hacia la culminación de una meta tan significativa en mi vida.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS	2
ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE GRÁFICOS	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Pregunta de investigación	19
1.3 Hipótesis	19
1.4 Objetivos de la Investigación	20
1.4.1 Objetivo General	20
1.4.2 Objetivos específicos	20
1.5 Justificación	20
1.6 Delimitación	21
1.7 Metodología	22
1.8 Cronograma	22
1.9 Programación financiera	23
1.10. Fuente de financiamiento	23
CAPÍTULO II: BASES TEÓRICAS	24
2.1 Antecedentes	24
2.2 Marco teórico	27
2.2.1 Gamificación	28
2.2.2 Principales Elementos de la Gamificación	29
2.2.3. Aplicaciones de la Gamificación	30
2.2.4 Beneficios y Desafíos de la Gamificación	31
2.2.5 Gamificación en la educación	32

2.2.6 Principales elementos de la gamificación en la educación	33
2.2.7 Impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento	34
2.2.8 Gamificación y aprendizaje colaborativo.....	34
2.2.9 Desafíos y consideraciones de la gamificación en la educación	35
2.2.10 Modelos y Estrategias de Implementación de la Gamificación.....	36
2.2.10.1. Modelo MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics).....	36
2.2.10.2. Modelo de Aprendizaje basado en Juegos (Game-Based Learning)	37
2.2.10.3. Estrategias para Implementar la Gamificación en el Aula	38
2.2.10.4. Modelos Tecnológicos de Implementación.....	39
2.2.11. Gamificación en Diferentes Contextos Educativos	39
2.2.11.1 Gamificación en la Educación Superior.....	40
2.2.11.2 Gamificación en Entornos de Educación a Distancia.....	40
2.2.11.3. Beneficios y Retos de la Gamificación en Diversos Contextos.....	41
2.2.12. Aspectos Psicológicos de la Gamificación.....	41
2.2.12.1 La Motivación y la Teoría de la Autodeterminación.....	42
2.2.12.2 El Refuerzo y la Teoría del Condicionamiento Operante.....	43
2.2.12.3. Competencia y Cooperación: El Efecto de la Dinámica Social.....	43
2.2.12.4 El Flujo y la Experiencia de Juego Inmersiva	44
2.2.12.5. Impacto en la Autoeficacia.....	45
2.2.13 Ejemplos de Herramientas de Gamificación en las Aulas de Clase..	45
2.3. Sistema de Variables.....	48
2.3.1 Definición conceptual de las variables	48
2.3.2 Definición operacional de las variables	48
2.3.3 Cuadro de Operacionalización de las variables	49
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	51
3.1 Tipo y enfoque de investigación	51
3.2 Diseño de la investigación.....	51
3.3 Población y muestra	51

3.4 Procedimiento para la selección de la muestra; muestreo probabilístico de la muestra.	52
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
3.6 Validez y confiabilidad del instrumento	53
3.7 Procedimientos	53
3.8 Técnicas de análisis de datos	54
3.9 Consideraciones éticas	54
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DEL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	55
4.1 Presentación y análisis de los resultados	55
4.2 Participación y discusión de los resultados	65
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
5.1 Conclusiones	71
5.2 Recomendaciones	73
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de operacionalización de las variables	49
Tabla 2. Población y muestra de la investigación	52
Tabla 3. ¿En las clases se aplican estrategias lúdicas (como juegos, dinámicas, simulaciones) para facilitar el aprendizaje?	55
Tabla 4. ¿Las estrategias lúdicas utilizadas en la clase han mejorado mi rendimiento académico?	56
Tabla 5. ¿Las actividades lúdicas han fortalecido mis habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación?	57
Tabla 6. ¿Lo aprendido mediante dinámicas lúdicas lo he podido aplicar en situaciones fuera del aula?	58
Tabla 7. ¿Las actividades lúdicas promueven una mayor interacción con mis compañeros y docentes?.....	59
Tabla 8. ¿Me siento más motivado cuando se aplican estrategias lúdicas en clases?	60
Tabla 9. ¿Me involucro más con las actividades académicas cuando estas incluyen elementos lúdicos?.....	61
Tabla 10. ¿Comprendo mejor los temas cuando se abordan mediante dinámicas lúdicas?	62
Tabla 11. ¿Participo activamente en clase cuando se emplean juegos o actividades lúdicas?	63
Tabla 12. ¿Las estrategias lúdicas fomentan la colaboración entre los estudiantes para lograr objetivos comunes?	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Distribución de indicadores sobre la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lawrence, 2025).....	55
Gráfico 2. Distribución de indicadores sobre la percepción del impacto de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico (Lawrence, 2025)	56
Gráfico 3. Distribución de indicadores sobre Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas. (Lawrence, 2025).....	57
Gráfico 4. Distribución de indicadores sobre Transferencia del aprendizaje lúdico a contextos reales. (Lawrence, 2025)	58
Gráfico 5. Distribución de indicadores sobre Interacción social en el aula facilitada por dinámicas lúdicas. (Lawrence, 2025)	59
Gráfico 6. Distribución de indicadores sobre nivel de motivación inducida por estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025).....	60
Gráfico 7. Distribución de indicadores sobre Grado de involucramiento académico mediante actividades lúdicas. (Lawrence, 2025).....	61
Gráfico 8. Distribución de indicadores sobre comprensión de contenidos a través de estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025).....	62
Gráfico 9. Distribución de indicadores sobre Participación activa del estudiante en dinámicas lúdicas. (Lawrence, 2025)	63
Gráfico 10. Distribución de indicadores sobre colaboración entre pares mediante estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025).....	64

RESUMEN

Esta investigación explora el diseño e implementación de estrategias lúdicas para fortalecer la participación estudiantil en la educación superior, con un enfoque específico en los estudiantes de primer año del programa de Administración de Empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE). El estudio parte del reconocimiento de que la educación del siglo XXI requiere metodologías innovadoras que vayan más allá de las prácticas tradicionales de enseñanza. Ante los desafíos del desinterés estudiantil y los rápidos cambios tecnológicos que afectan los entornos de aprendizaje, este trabajo investiga el potencial de la gamificación y de los enfoques lúdicos como herramientas para fomentar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo.

El marco teórico se fundamenta en modelos pedagógicos de aprendizaje participativo, principios de gamificación y factores psicológicos que influyen en la motivación y el compromiso académico. Se presta especial atención al papel de la tecnología educativa y a cómo las estrategias interactivas pueden adaptarse al contexto de la educación superior panameña. La metodología empleada fue cualitativa y descriptiva, apoyada en observaciones de aula, encuestas y entrevistas semiestructuradas con estudiantes y profesores. Este enfoque permitió recopilar información relevante sobre los niveles actuales de participación y las barreras que limitan la implicación de los estudiantes.

Los hallazgos revelan que los estudiantes responden positivamente a las estrategias lúdicas que promueven la colaboración, la competencia saludable y la integración de actividades de resolución de problemas reales. Los elementos de gamificación, como puntos, insignias, desafíos y retroalimentación, demostraron ser eficaces para aumentar la participación y crear un ambiente de aula más dinámico. Además, los estudiantes expresaron que estas estrategias no solo hicieron el proceso de aprendizaje más agradable, sino que también fortalecieron su sentido de pertenencia y responsabilidad dentro de la comunidad académica. Los profesores también reconocieron el potencial de estos enfoques, aunque subrayaron la necesidad de una

capacitación adecuada y del apoyo institucional para garantizar una aplicación consistente.

El estudio concluye que la incorporación de estrategias lúdicas representa una metodología viable y de alto impacto para mejorar la participación en las aulas de educación superior. Más allá de servir como herramientas motivacionales, estas estrategias pueden contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, el trabajo en equipo y las habilidades para la resolución de problemas, competencias esenciales para el éxito académico y profesional. Entre las recomendaciones se incluye la integración sistemática de la gamificación en el diseño curricular, la promoción de programas de formación docente en metodologías innovadoras y la evaluación continua de los resultados estudiantiles para asegurar su efectividad a largo plazo.

En esencia, esta tesis ofrece una contribución tanto teórica como práctica al campo educativo, demostrando que el juego y el aprendizaje no son fuerzas opuestas, sino dimensiones complementarias que, al combinarse estratégicamente, fomentan un mayor compromiso estudiantil y experiencias educativas más significativas.

ABSTRACT

This research explores the design and implementation of playful strategies to strengthen student participation in higher education, with a specific focus on first-year students of the Business Administration program at the Regional University Center of Panama East (CRUPE). The study is grounded in the recognition that education in the twenty-first century requires innovative methodologies that go beyond traditional teaching practices. Faced with the challenges of student disengagement and the rapid technological changes that affect learning environments, this work investigates the potential of gamification and ludic approaches as tools to foster motivation, active involvement, and meaningful learning.

The theoretical framework draws on pedagogical models of participatory learning, gamification principles, and psychological factors influencing motivation and academic engagement. Particular attention is given to the role of educational technology and how interactive strategies can be adapted to the context of Panamanian higher education. The methodology employed was qualitative and descriptive, supported by classroom observations, surveys, and semi-structured interviews with students and professors. This approach enabled the collection of relevant insights regarding current participation levels and the barriers that limit student involvement.

Findings reveal that students respond positively to playful strategies that promote collaboration, competition in a healthy manner, and the integration of real-life problem-solving activities. Gamification elements, such as points, badges, challenges, and feedback—proved effective in increasing engagement and creating a more dynamic classroom atmosphere. Moreover, students expressed that these strategies not only made the learning process more enjoyable but also enhanced their sense of belonging and responsibility within the academic community. Professors also recognized the potential of these approaches, though they emphasized the need for adequate training and institutional support to ensure consistent application.

The study concludes that the incorporation of playful strategies represents a viable and impactful methodology to improve participation in higher education classrooms.

Beyond serving as motivational tools, such strategies can contribute to the development of critical thinking, teamwork, and problem-solving skills—competencies essential for academic and professional success. Recommendations include the systematic integration of gamification into course design, the promotion of teacher training programs in innovative methodologies, and the continuous evaluation of student outcomes to ensure long-term effectiveness.

In essence, this thesis provides both a theoretical and practical contribution to the field of education, demonstrating that play and learning are not opposing forces but complementary dimensions that, when strategically combined, foster deeper student engagement and more meaningful educational experiences.

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son herramientas utilizadas por los docentes para reforzar aprendizajes, conocimientos y competencias en los estudiantes dentro y fuera del aula y a través de la participación y colaboración. Estas pueden ser: juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otros. Lo mencionado previamente exige que los docentes desarrollen sus capacidades de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el resultado de nuevos diseños y estrategias lúdicas.

Según, Vera, A. C., & Vera G., L. J. (2011). Estrategias utilizadas por los docentes para promover el aprendizaje de la biología a nivel universitario. *Telos*, 13(3), 397-411: "Los educadores poseen opiniones diferentes sobre los hechos o acciones llevadas a cabo en el aula. En este sentido, el profesor como uno de los entes protagónicos de este delicado, sensible e importante proceso de formación de talento humano, para ejercer eficazmente su desempeño, requiere apoyarse en estrategias que coadyuven a promover el aprendizaje significativo en los estudiantes universitarios."

Y sigue a continuación: "De acuerdo con el requerimiento descrito, el profesor en su actividad mediadora debe hacer uso de estrategias, técnicas, métodos y recursos que al ser utilizados en el proceso educativo pueden generar o promover un aprendizaje significativo". Al respecto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, 398 Adriana C. Vera y Luis J. Vera G. *Telos* Vol. 13, No. 3 (2011) 397 - 411 Ciencia y Cultura (UNESCO, 1998), recomienda dotar al alumno de la posibilidad de desarrollar habilidades tales como la comprensión verbal, numérica, visualización espacial, retención de imágenes, palabras y razonamiento, entre otras".

Así, las estrategias lúdicas permiten un enfoque dinámico, interactivo y participativo que desarrollan competencias cognitivas, sociales y emocionales. El uso de estas estrategias en la educación superior logra, entre otros:

Mejorar la motivación y el interés: hacen que el aprendizaje sea más atractivo, incentivando la participación y a disfrutar del proceso educativo

Facilitar la comprensión de conceptos complejos: a través de las dinámicas de juego, se pueden asimilar temas complejos, entendiendo de manera más práctica y visual

Fomentar el aprendizaje colaborativo: trabajo en equipo y colaboración, que promueve habilidades interpersonales y la capacidad de trabajar en conjunto para una meta en común.

De acuerdo con, Silva, I. M., Vásquez, A. Estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje universitario. Rev. Hacedor. Julio –diciembre 2023. Vol. 7/ N°2, pp.142-154–ISSN: 2520 -0747, versión electrónica: "Un aspecto fundamental es que las estrategias lúdicas ayudan a superar la percepción de la educación como algo monótono o aburrido. Los juegos y actividades lúdicas inyectan entusiasmo y creatividad en el proceso de aprendizaje, rompiendo la rutina y generando un ambiente más estimulante. El cual no solo aumenta el compromiso de los estudiantes, sino que también mejora su actitud hacia la educación y su disposición a aprender de forma continua."

En fin, este trabajo de tesis tiene el objetivo de proponer estrategias lúdicas que puedan ser utilizadas para que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje en el Centro Regional Universitario de Chepo. Para lo cual, este trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I. Planteamiento del problema, formulación del problema, hipótesis, objetivo general y específico, justificación y delimitación

Capítulo II. Marco teórico

Capítulo III. Marco metodológico

Capítulo IV. Presentación, análisis o interpretación de los resultados

Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI. La propuesta

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Se puede adjudicar a la falta de implementación de nuevas metodologías de enseñanza y carecimiento de la adopción de la tecnología a través de la gamificación que se observa un bajo compromiso en los estudiantes de grado de carreras universitarias.

A nivel mundial, la implementación de estrategias lúdicas en la educación se ha convertido en una necesidad imperante para mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Diversos estudios han demostrado que el aprendizaje a través del juego no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también mejora sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Harvard University Press, 2021).

En un mundo cada vez más globalizado y competitivo, es crucial que los sistemas educativos adopten metodologías innovadoras que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. La gamificación y otras estrategias lúdicas ofrecen una forma efectiva de hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades críticas como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo. (UNICEF, 2018)

Además, la investigación ha mostrado que las estrategias lúdicas pueden reducir el estrés y la ansiedad en los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje más positivo y productivo (UNESCO, 2022). En países como Finlandia y Dinamarca, donde el aprendizaje a través del juego es una parte integral del currículo, "los estudiantes no solo obtienen mejores resultados académicos, sino que también reportan niveles más altos de bienestar y satisfacción escolar" Fantuzzo, J., & Hampton, V. (2000). Pausas para juegos y el desarrollo socioemocional., 92(2), 345-357. Estos ejemplos subrayan la importancia de adoptar un enfoque pedagógico que valore y promueva el juego como una herramienta educativa esencial.

A nivel mundial, los profesores de educación superior han adoptado diversas estrategias para prepararse en la implementación de gamificación en las aulas. Una de las principales formas ha sido a través de la formación continua y la participación en talleres y seminarios especializados en gamificación y tecnologías educativas. Por ejemplo, en Europa, el Programa Erasmus+ ha financiado numerosos proyectos que capacitan a los docentes en el uso de herramientas digitales y técnicas de gamificación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje (European Commission, 2020). Estos programas no solo proporcionan conocimientos teóricos, sino que también ofrecen oportunidades prácticas para que los docentes experimenten con nuevas metodologías en un entorno controlado.

Además, muchas universidades han integrado cursos de desarrollo profesional que se centran en la gamificación y el aprendizaje activo. En Estados Unidos, instituciones como la Universidad de Stanford y el MIT han desarrollado programas específicos para capacitar a los profesores en el diseño y la implementación de experiencias de aprendizaje gamificadas (Deterding et al., 2011). Estos programas incluyen módulos sobre teoría del juego, diseño de juegos educativos y evaluación de la efectividad de la gamificación en el aula. Los docentes que participan en estos programas adquieren habilidades prácticas que pueden aplicar directamente en sus cursos, lo que les permite crear entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos para los estudiantes.

Finalmente, la colaboración y el intercambio de mejores prácticas entre instituciones educativas han sido cruciales para la preparación de los profesores en la implementación de gamificación. Redes internacionales como la European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI) y la International Society for Technology in Education (ISTE) facilitan el intercambio de conocimientos y experiencias entre docentes de diferentes países (Murillo-Zamorano et al., 2021). Estas redes organizan conferencias, webinars y grupos de trabajo donde los profesores pueden aprender de sus colegas y compartir sus propios éxitos y desafíos en la implementación de gamificación. Este enfoque colaborativo ha sido fundamental para difundir las mejores prácticas y fomentar una cultura de innovación en la educación superior.

Un caso de éxito notable en la aplicación de gamificación en aulas universitarias se encuentra en la Escuela de Ingeniería Eléctrica y Computación de la Universidad Técnica Nacional de Atenas, Grecia. En este caso, se implementó una aplicación web gamificada llamada "Horses for Courses" para mejorar los resultados de aprendizaje en la asignatura de estadística. La aplicación incorporaba elementos de juego como desafíos, puntos y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes. Los resultados fueron impresionantes: se observó un aumento del 89.45% en el rendimiento de los estudiantes en comparación con la educación basada en conferencias tradicionales. Además, la participación y el compromiso de los estudiantes aumentaron significativamente, lo que demuestra el poder de la gamificación para transformar el aprendizaje en un entorno universitario (Park. A, 2023)

Otro ejemplo exitoso se dio en la Universidad de Barcelona, donde se aplicó la gamificación en un curso de gestión empresarial. Los estudiantes participaron en un juego de simulación empresarial que les permitió aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico y competitivo. A través de la simulación, los estudiantes gestionaron empresas virtuales, tomando decisiones estratégicas y operativas en tiempo real. Este enfoque no solo mejoró la comprensión de los conceptos de gestión, sino que también fomentó habilidades críticas como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Los resultados mostraron un aumento significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, así como una mayor retención de conocimientos a largo plazo. Springer. (2023). "Gamificación como Estrategia Metodológica en la Educación Superior."

En América Latina, la necesidad de implementar estrategias lúdicas en la educación es aún más urgente debido a los desafíos específicos que enfrenta la región. La pandemia de COVID-19 exacerbó las desigualdades educativas existentes, dejando a millones de estudiantes sin acceso a una educación de calidad (SENACYT, 2020). Las estrategias lúdicas pueden ser una herramienta poderosa para reenganchar a los estudiantes y reducir las tasas de deserción escolar. Además, estas metodologías pueden ayudar a cerrar la brecha de aprendizaje al proporcionar experiencias educativas más inclusivas y equitativas. La implementación de estas estrategias en la

región puede contribuir significativamente a mejorar los resultados educativos y a preparar a los estudiantes para un futuro más prometedor (UNESCO, 2024).

En países como Colombia y Brasil, se han llevado a cabo iniciativas exitosas que integran el juego en el currículo escolar, demostrando mejoras notables en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes (Algunos por cambio,2021). Estas experiencias destacan la capacidad del juego para transformar la educación y ofrecer soluciones innovadoras a problemas persistentes en la región. Además, la colaboración entre gobiernos, organizaciones no gubernamentales y el sector privado ha sido clave para el éxito de estas iniciativas, subrayando la importancia de un enfoque multisectorial para abordar los desafíos educativos.

En Panamá, la adopción de estrategias lúdicas en el sistema educativo es esencial para abordar los problemas de bajo rendimiento académico y falta de motivación entre los estudiantes. A pesar de los esfuerzos del gobierno y diversas organizaciones para mejorar la calidad de la educación, muchos estudiantes aún enfrentan dificultades para mantenerse comprometidos con sus estudios. (Algunos por cambio,2021) La gamificación y otras estrategias lúdicas pueden transformar el entorno de aprendizaje, haciéndolo más dinámico y atractivo. Esto no solo mejorará el rendimiento académico, sino que también fomentará una actitud más positiva hacia el aprendizaje, lo que es crucial para el desarrollo a largo plazo de los estudiantes y del país en general. (UNICEF, 2021)

El Ministerio de Educación de Panamá ha reconocido la importancia de estas metodologías y ha comenzado a implementar programas piloto en varias escuelas del país (Fronteras en la educación, 2022). Estos programas han mostrado resultados prometedores, con aumentos en la participación estudiantil y mejoras en los resultados académicos. Sin embargo, es necesario ampliar estos esfuerzos y asegurar que todas las escuelas del país tengan acceso a los recursos y la capacitación necesarios para implementar estrategias lúdicas de manera efectiva.

En los últimos años, la educación superior en Panamá ha experimentado un crecimiento significativo en términos de cobertura y acceso. Según el informe del Consejo de Rectores de Panamá (2021), la tasa de matriculación en educación

terciaria ha aumentado del 35% en 2010 al 50% en 2020, lo que refleja un esfuerzo considerable por parte del gobierno y las instituciones educativas para ampliar las oportunidades de educación superior (Consejo de Rectores de Panamá, 2021). Este incremento es notable, aunque aún queda un camino por recorrer para alcanzar los niveles de países más desarrollados de la región, como Chile y Argentina, que presentan tasas de matriculación superiores al 70% (UNESCO, 2022).

Comparando con otros países de América Latina, Panamá se encuentra en una posición intermedia en cuanto a la calidad y acceso a la educación superior. Mientras que países como Colombia y Brasil han implementado reformas significativas para mejorar la calidad educativa y la investigación, Panamá ha centrado sus esfuerzos en la expansión de la infraestructura educativa y el aumento de la cobertura (Reisberg, 2021). Sin embargo, la falta de una planificación estratégica y la alineación con las necesidades del mercado laboral siguen siendo desafíos importantes para el sistema educativo panameño.

En términos de avances tecnológicos y la implementación de gamificación, Panamá ha mostrado progresos notables. Un estudio reciente realizado por la Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SENACYT) reveló que la introducción de programas de gamificación en varias universidades ha mejorado significativamente el rendimiento académico de los estudiantes. Por ejemplo, en la Universidad Tecnológica de Panamá, los estudiantes que participaron en cursos gamificados mostraron un aumento del 20% en sus calificaciones en comparación con aquellos que siguieron métodos tradicionales de enseñanza (SENACYT, 2020). Estos resultados subrayan el potencial de la gamificación para transformar el aprendizaje y mejorar los resultados educativos.

Además, la pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de tecnologías digitales en la educación superior en Panamá. Las universidades implementaron plataformas de aprendizaje en línea y herramientas digitales para asegurar la continuidad educativa durante los periodos de confinamiento. Según un informe de UNICEF (2021), estas medidas no solo permitieron mantener el acceso a la educación, sino que también mejoraron la participación y el compromiso de los estudiantes. La integración de

tecnologías digitales ha demostrado ser una estrategia efectiva para enfrentar los desafíos educativos y preparar a los estudiantes para un entorno laboral cada vez más digitalizado.

A pesar de estos avances, Panamá aún enfrenta desafíos significativos en la educación superior. La deserción escolar sigue siendo un problema, con tasas de abandono que alcanzan el 30% en algunas instituciones (Pérez et al., 2015). Para abordar estos problemas, es crucial que el país continúe invirtiendo en la calidad de la educación, la formación de docentes y la implementación de metodologías innovadoras como la gamificación. Solo a través de un enfoque integral y sostenido se podrá asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad que les permita desarrollar su máximo potencial.

El problema central radica en la falta de motivación y participación de los estudiantes en el proceso educativo, lo que resulta en bajos niveles de rendimiento académico y altas tasas de deserción escolar. La implementación de estrategias lúdicas puede ser la solución para revitalizar el interés de los estudiantes y mejorar sus resultados académicos. Estas metodologías no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también promueven el desarrollo de habilidades esenciales para el éxito en la vida y en el trabajo. Es fundamental que las instituciones educativas y los responsables de la formulación de políticas reconozcan la importancia de estas estrategias y trabajen para integrarlas de manera efectiva en el currículo educativo.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cuáles son las estrategias lúdicas para el mejoramiento en la participación de los estudiantes del primer año de Administración de Empresas del Centro Universitarios de Panamá Este?

1.3 Hipótesis

H1: Las estrategias lúdicas contribuyen al mejoramiento en la participación de los estudiantes del primer año de la carrera Administración de Empresa del Centro Regional Universitario Panamá Este.

H0: Las estrategias lúdicas no necesariamente mejoran la participación de los estudiantes del primer año de la carrera Administración de Empresa del Centro Regional Universitario Panamá Este. En algunos casos, pueden distraer a los estudiantes de los objetivos académicos principales, generando un ambiente menos serio y enfocado.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Proponer estrategias lúdicas para el mejoramiento de la participación de los estudiantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las estrategias lúdicas utilizada por los participantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)
- Explicar la participación de los estudiantes que cursan primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE).
- Plantear las estrategias lúdicas para incrementar la participación de los estudiantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)

1.5 Justificación

Se implementan estrategias lúdicas para fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico, innovador y atractivo, lo que puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes. Estas estrategias ayudan a que los alumnos se involucren activamente en el proceso educativo, mejorando así su participación y comprensión de los conceptos.

Las estrategias lúdicas contribuirán a un mayor compromiso y colaboración entre los estudiantes, promoviendo habilidades sociales y de trabajo en equipo. Además, facilitarán una mejor retención de la información y un aprendizaje más significativo.

Principalmente, beneficiará a los estudiantes del primer año de administración de empresas al mejorar su participación y rendimiento académico. También puede ser beneficioso para los profesores, ya que un aula más participativa y motivada facilita la enseñanza y el manejo del grupo.

La investigación es crucial para validar la efectividad de las estrategias lúdicas en el contexto educativo. Proporciona evidencia empírica que puede guiar futuras prácticas pedagógicas y políticas educativas, asegurando que los métodos de enseñanza sean realmente beneficiosos para los estudiantes.

1.6 Delimitación

La presente tesis se llevará a cabo en el Centro Regional Universitario de Panamá Este, específicamente en la Facultad de Administración de Empresas. Este lugar ha sido seleccionado debido a su relevancia en la formación de futuros administradores y su disposición para implementar nuevas metodologías educativas. La investigación se centrará en el primer año de la carrera de Administración de Empresas, donde se espera que los estudiantes se beneficien significativamente de las herramientas de gamificación.

Las unidades de estudio serán los estudiantes de primer año de la carrera de Administración de Empresas. Se seleccionará una muestra representativa de estos estudiantes para participar en la investigación. La elección de esta población se basa en la necesidad de evaluar el impacto de las herramientas de gamificación en una etapa temprana de la formación académica, donde los hábitos de estudio y las actitudes hacia el aprendizaje aún están en desarrollo (Pérez, 2020).

La variable principal de esta investigación será la perspectiva teórica y la metodología de implementación de las herramientas de gamificación. Se adoptará un enfoque mixto que combine métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión integral del fenómeno. La perspectiva teórica se basará en los principios de la gamificación y su aplicación en entornos educativos (Rodríguez, 2019), mientras que la metodología de implementación incluirá el diseño, la aplicación y la evaluación de diversas herramientas gamificadas.

El periodo de estudio comprenderá dos semestres, desde el inicio del año académico hasta el final de este.

1.7 Metodología

En cuanto a la metodología, el tipo de investigación es descriptiva, transversal, aplicada, de enfoque cuantitativo, bajo la modalidad de un proyecto factible. En cuanto al diseño, será de campo, de carácter no experimental, de un paradigma epistemológico positivista. La población estará conformada por un total de 25 estudiantes y la técnica a utilizar será la encuesta y el instrumento el cuestionario conformado por 12 preguntas con alternativa de respuesta bajo la Escala de Likert. En cuanto al procedimiento de la muestra, se utilizará el método probabilístico aleatorio simple. En cuanto a la validación del instrumento, será validado por el juicio de 5 docentes en educación superior y la confiabilidad se utilizará el Alpha de Cronbach.

1.8 Cronograma

ACTIVIDADES	Septiembre	Octubre	Noviembre	Enero	Febrero	Marzo
Escogencia del tema a investigar	21-9-24					
Estructuración del objetivo y planteamiento del problema		5-10-24 12-10-24				
Elaboración del Capítulo I						
Primera revisión del protocolo de investigación		19-10-24				
Estructuración del Marco Teórico. Entrega del protocolo para su revisión en los aspectos concernientes a la metodología. Elaboración del instrumento de medición.		✓ ✓ ✓				

Aplicación del instrumento de medición y análisis de los resultados			✓			
Revisión final del proyecto				✓		
Preparación final del proyecto					✓	✓
					✓	✓

Fuente: Salazar, 2024

Nota: El total de horas dedicadas al proyecto oscilará entre 4 y 8 horas semanales aproximadamente

1.9 Programación financiera

El presupuesto estimado para mi proyecto de investigación se detalla a continuación

Detalle del gasto	Presupuesto
Materiales diversos (fotocopias e impresiones)	\$150.00
Gasto de movilización	\$100.00
Revisión ortográfica del trabajo de investigación	\$200.00
Encuadernación y Empastado	\$50.00
Alimentación	\$250.00
Viático	\$200.00
TOTAL	\$950

Fuente: Lawrence, 2024

1.10. Fuente de financiamiento

Las fuentes destinadas al financiamiento de este trabajo de investigación provendrán de recursos propios.

CAPÍTULO II: BASES TEÓRICAS

2.1 Antecedentes

En un estudio realizado en la Universidad Técnica Nacional de Atenas, titulado: "GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION: AN EXPERIMENTAL CASE STUDY AT THE UNIVERSITY OF ATHENS. EDUCATIONAL TECHNOLOGY & SOCIETY" (Park, A., 2023), donde el ámbito metodológico fue la implementación de una aplicación web gamificada llamada "Horses for Courses" en la asignatura de estadística en la Escuela de Ingeniería Eléctrica y Computación. La metodología de la aplicación incorporaba desafíos, puntos y tablas de clasificación para motivar a los estudiantes. La intervención se basó en principios de gamificación como el uso de recompensas y la competencia amigable para mejorar la participación y los resultados académicos. Este estudio resultó tener un impacto positivo ya que se observó un aumento significativo del 89.45% en el rendimiento académico de los estudiantes en comparación con el modelo tradicional basado en conferencias. Además, la participación y el compromiso de los estudiantes fueron considerablemente mayores. En conclusión, según los educadores de educación superior de la Universidad, los resultados muestran que "la gamificación puede transformar el proceso de aprendizaje, haciendo que los estudiantes no solo obtengan mejores resultados académicos, sino que también participen de manera más activa." (26(2), 56-65.)

Por otro lado, un estudio de la Universidad de Barcelona (España) ,titulado "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR" (Springer, 2023), aplicó una metodología durante el desarrollo de el curso de gestión empresarial. En donde se utilizó un juego de simulación empresarial. Los estudiantes gestionaron empresas virtuales, tomando decisiones estratégicas y operativas en tiempo real, lo que les permitió aplicar los conceptos teóricos aprendidos. Los resultados tuvieron un impacto positivo, ya que los estudiantes experimentaron un aumento significativo en su motivación y rendimiento

académico, así como una mayor retención de conocimientos a largo plazo. La simulación también fomentó habilidades clave como el trabajo en equipo y la toma de decisiones. La conclusión de este estudio fue que "La gamificación no solo mejora la comprensión de conceptos, sino que también desarrolla habilidades críticas como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." (Springer, 2023)

A continuación, describo otro caso de éxito titulado "GAMIFICACIÓN COMO SOLUCIÓN EDUCATIVA EN AMÉRICA LATINA: COLOMBIA Y BRASIL" (Algunos por cambio, 2021)

Educadores aplicaron, en varios proyectos educativos la metodología de integración estrategias lúdicas en el currículo escolar para mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, a través del uso de herramientas digitales y el diseño de actividades educativas que involucraran el juego y la competencia. Los resultados se vieron claramente reflejados en una mejora notable en la participación de los estudiantes y un aumento en el rendimiento académico. También se reportó una reducción en las tasas de deserción escolar debido a la mayor motivación y el compromiso generado por las estrategias lúdicas. Quiénes llevaron a cabo el estudio concluyen que "Las estrategias lúdicas demuestran ser efectivas para reenganchar a los estudiantes, reducir la deserción escolar y mejorar los resultados académicos en América Latina." (Algunos por cambio, 2021)

Como educadora panameña, me parece relevante declarar como antecedente de mi contenido de tesis de grado, casos de éxitos que se han llevado a cabo en Panamá. En primer lugar, traigo a colación un estudio desarrollado a nivel de Educación Superior, titulado "ESTUDIO SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN UNIVERSIDADES PANAMEÑAS" (SENACYT, 2020). En el ámbito metodológico, el caso de estudio se basó en la implementación de programas de gamificación en universidades panameñas, como la Universidad Tecnológica de Panamá. Consistió en el diseño de cursos gamificados donde los estudiantes participaron en actividades

interactivas con retroalimentación constante y recompensas. Además, se usaron plataformas digitales para facilitar el aprendizaje a distancia durante la pandemia.

Los resultados de los estudiantes que participaron en cursos gamificados mostraron un aumento del 20% en sus calificaciones en comparación con los que siguieron métodos tradicionales de enseñanza. También se reportó una mayor participación en las clases y un aumento en el compromiso con el contenido.

El autor concluye que "la introducción de la gamificación en las universidades panameñas ha demostrado ser una estrategia exitosa para mejorar el rendimiento académico y fomentar una mayor participación estudiantil." (SENACYT, 2020)

Por último, un estudio del Ministerio de Educación de Panamá, titulado

"RESULTADOS DE LOS PROGRAMAS PILOTO DE GAMIFICACIÓN EN PANAMÁ. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PANAMÁ" (Fronteras en la educación, 2022).

En el ámbito metodológico, el Ministerio de Educación implementó programas piloto en diversas escuelas del país para probar el impacto de las estrategias lúdicas en la educación básica y media. Estos programas incluían el uso de plataformas de aprendizaje gamificadas y actividades que integraban el juego como una forma de aprender conceptos académicos.

Los resultados mostraron un aumento en la participación de los estudiantes, así como mejoras en el rendimiento académico en las áreas evaluadas. A pesar de ser un programa piloto, los resultados prometen una expansión de la implementación en más escuelas del país. El autor concluye que "A pesar de ser aún un programa piloto, los resultados positivos subrayan la necesidad de adoptar estrategias lúdicas de forma más amplia en el sistema educativo panameño." (Fronteras en la educación, 2022)

Un caso más reciente de éxito fue un estudio de la UNESCO sobre América Latina (2024), titulado "REDUCING ANXIETY THROUGH PLAYFUL LEARNING STRATEGIES" (UNESCO, 2024). En el ámbito metodológico, la UNESCO ha analizado diversas iniciativas de gamificación implementadas en América Latina, enfocándose en cómo las estrategias lúdicas ayudan a reducir la brecha de aprendizaje creada por la pandemia. Estas metodologías se emplearon para hacer

más inclusivas las experiencias educativas, incorporando tecnologías y juegos educativos en aulas físicas y virtuales. Durante el análisis de los resultados, hallaron una mejora en la retención de conocimientos y en el nivel de participación de los estudiantes, especialmente aquellos que habían estado en situaciones de vulnerabilidad. Además, las estrategias ayudaron a disminuir la ansiedad y el estrés asociados al aprendizaje. Quiénes llevaron a cabo el estudio concluyen que "Las estrategias lúdicas son una herramienta clave para hacer que la educación sea más equitativa e inclusiva, especialmente en el contexto de las desigualdades exacerbadas por la pandemia." (UNESCO, 2024)

2.2 Marco teórico

Gamificación en la Educación: Un Enfoque Transformador para el Aprendizaje.

La gamificación, un concepto cada vez más presente en el ámbito educativo, se refiere a la aplicación de elementos y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de potenciar la motivación, el aprendizaje y la participación de los estudiantes. En el contexto educativo, la gamificación ofrece una alternativa innovadora a los métodos tradicionales de enseñanza, adaptándose a las necesidades del siglo XXI y al perfil de los estudiantes contemporáneos.

Esta investigación tiene como objetivo analizar la importancia de implementar la gamificación en los procesos educativos, sustentándose en la necesidad de promover entornos de aprendizaje más dinámicos y motivadores. Para ello, es fundamental comprender las teorías y modelos que respaldan esta propuesta pedagógica, así como las aplicaciones prácticas que evidencian sus beneficios.

En este marco teórico, se explorarán los conceptos clave relacionados con la gamificación, sus principios y elementos fundamentales, y cómo se vincula con teorías del aprendizaje, motivación y participación. Además, se revisarán los efectos de la

gamificación en el rendimiento académico, el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, y la creación de entornos educativos más inclusivos y atractivos.

El propósito de este marco teórico es proporcionar una base sólida para entender la gamificación como herramienta educativa, rescatando la importancia de su implementación y los desafíos que enfrenta su adopción. A través de este análisis, se busca demostrar que la gamificación no solo mejora el aprendizaje, sino que también fomenta un cambio significativo en la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento y el entorno educativo.

2.2.1 Gamificación

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos fuera de los meramente recreativos, con el objetivo de fomentar la participación, mejorar el aprendizaje, aumentar la motivación y promover la consecución de objetivos específicos. Esta técnica no se refiere a la creación de juegos completos, sino más bien a la integración de características típicas de los juegos, como la competencia, la recompensación, la retroalimentación inmediata, los desafíos y las narrativas, dentro de un proceso o actividad fuera del ámbito tradicional del juego. Es una estrategia aplicada principalmente en áreas como la educación, la formación corporativa y el marketing, entre otros, para transformar experiencias que de otro modo podrían ser monótonas o difíciles en actividades más atractivas, interactivas y gratificantes (Deterding et al., 2011).

El concepto de gamificación se basa en la idea de que las mecánicas de los juegos tienen un poder intrínseco para involucrar a los participantes y motivarlos a alcanzar metas. Según Deterding et al. (2011), la gamificación se define como el uso de "elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego". Esto incluye la integración de sistemas de puntos, tablas de clasificación, insignias, niveles, logros, y otros elementos que suelen encontrarse en los juegos, con el propósito de influir positivamente en el comportamiento de los usuarios.

La gamificación se distingue de la creación de juegos en su enfoque: mientras que los juegos son experiencias completamente inmersivas y autónomas, la gamificación se refiere a incorporar pequeñas dosis de "juego" en actividades cotidianas para mejorar la participación. Esto significa que, en lugar de jugar para "divertirse" en un sentido tradicional, las personas se motivan a participar en actividades educativas mediante el uso de estos elementos.

Ilustración 1. Gamificación en Aulas



Fuente: Blog Edu21

2.2.2 Principales Elementos de la Gamificación

Los elementos clave de la gamificación incluyen:

- Puntos y recompensas: Los puntos son utilizados como un sistema de retroalimentación que informa a los participantes sobre su progreso. También

pueden ir acompañados de recompensas como insignias o premios virtuales (Werbach & Hunter, 2012).

- **Tablas de clasificación:** Los rankings o tablas de clasificación fomentan una sensación de competencia al mostrar el desempeño relativo de los participantes frente a otros (Anderson, 2018).
- **Niveles y logros:** Los niveles permiten estructurar la experiencia de manera que los participantes puedan avanzar a medida que superan ciertos retos, generando una sensación de progreso. Los logros, por su parte, refuerzan la idea de que alcanzar ciertos objetivos específicos tiene un valor (Gartner, 2020).
- **Desafíos y objetivos claros:** Establecer metas claras y desafiantes es una parte esencial de la gamificación. Los participantes deben tener objetivos bien definidos que les permitan entender lo que deben hacer para avanzar (Anderson, 2018).
- **Retroalimentación inmediata:** Los juegos proporcionan una retroalimentación constante, lo cual es un aspecto fundamental de la gamificación. Esto ayuda a los participantes a evaluar su rendimiento y a ajustar sus acciones en tiempo real (Baker, 2015).
- **Narrativa:** La narrativa o historia detrás de una actividad gamificada puede aumentar la inmersión, proporcionando contexto y motivación adicional para completar tareas o alcanzar metas (Stevens, 2019).

2.2.3. Aplicaciones de la Gamificación

La gamificación ha encontrado aplicaciones en diversos sectores, especialmente en el ámbito educativo. Baker (2015) sugiere que los elementos lúdicos pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al hacerla más interactiva y atractiva. En educación, la gamificación busca aumentar la motivación, facilitar el aprendizaje autónomo y mejorar la retención del contenido. Los métodos tradicionales de enseñanza pueden resultar poco atractivos para los estudiantes, especialmente en un contexto donde las tecnologías digitales están cada vez más

presentes. La gamificación introduce una estructura lúdica que rompe con la monotonía de los métodos convencionales, creando entornos de aprendizaje más dinámicos y estimulantes.

Un ejemplo común de gamificación en la educación son los sistemas de puntos o recompensas utilizadas en plataformas de aprendizaje en línea, como Duolingo o Khan Academy. Estas plataformas permiten a los estudiantes ganar puntos y medallas conforme completan lecciones o resuelven ejercicios, lo que aumenta su compromiso y les incentiva a seguir aprendiendo (Baker, 2015).

Ilustración 2. Duolingo como herramienta de gamificación



Fuente: Czapp Árpád en Pexels

2.2.4 Beneficios y Desafíos de la Gamificación

Uno de los mayores beneficios de la gamificación es su capacidad para aumentar la motivación intrínseca de los participantes. Al incorporar elementos de juego, las actividades se vuelven más atractivas y gratificantes, lo que fomenta una mayor participación. También, la gamificación proporciona una forma de personalizar la experiencia de aprendizaje o trabajo, permitiendo a los participantes avanzar a su

propio ritmo, superar desafíos y recibir recompensas por sus esfuerzos (Deterding et al., 2011).

Sin embargo, también existen algunos desafíos en la implementación de la gamificación. La creación de una experiencia de gamificación efectiva requiere un diseño cuidadoso para que los elementos del juego no sean percibidos como triviales o manipulativos. Si la gamificación no se adapta adecuadamente al contexto o a las necesidades de los usuarios, en este caso, los estudiantes, puede tener el efecto contrario, generando frustración en lugar de motivación. Además, en algunos casos, puede existir una dependencia excesiva de las recompensas extrínsecas (como los puntos o premios), lo que podría socavar la motivación intrínseca a largo plazo (Werbach & Hunter, 2012).

La gamificación tiene el potencial de transformar una amplia variedad de contextos, desde la educación hasta los negocios y el marketing. Al aprovechar los principios que hacen que los juegos sean atractivos, puede aumentar la participación, motivación y efectividad en tareas que de otro modo serían percibidas como aburridas o difíciles. No obstante, su implementación debe ser cuidadosamente planificada para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos asociados.

2.2.5 Gamificación en la educación

La gamificación ha emergido como una de las estrategias más innovadoras y efectivas para transformar la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito educativo. Este enfoque, que incorpora elementos de juego en contextos no lúdicos, busca mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes mediante la aplicación de técnicas y mecánicas típicas de los videojuegos. En el entorno educativo, la gamificación no solo incrementa la participación de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo, estimulando el interés por los contenidos y favoreciendo la colaboración.

2.2.6 Principales elementos de la gamificación en la educación

La gamificación en la educación se caracteriza por la incorporación de diversos elementos como puntos, niveles, insignias, retos y tablas de clasificación, que simulan un entorno de juego dentro del aula. A través de estos elementos, los estudiantes pueden experimentar una progresión clara en su aprendizaje, sentir que sus esfuerzos son reconocidos y tener objetivos definidos que guíen su experiencia educativa.

Uno de los aspectos más relevantes de la gamificación es el uso de puntos y recompensas. Estos actúan como incentivos para que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje. Al recibir puntos por completar tareas o lograr metas, los estudiantes no solo obtienen una retroalimentación inmediata sobre su desempeño, sino que también experimentan una sensación de logro, similar a la que se encuentra en los videojuegos (Baker, 2015). Además, la inclusión de insignias o certificados virtuales permite premiar el dominio de habilidades o la superación de desafíos, lo que incentiva la competencia saludable y el esfuerzo constante.

La competencia y las tablas de clasificación son otras características frecuentes de la gamificación educativa. A través de estos mecanismos, los estudiantes pueden ver su progreso en comparación con el de sus compañeros. Este aspecto competitivo, cuando es moderado y bien gestionado, puede ser una poderosa fuente de motivación, ya que los estudiantes desean mejorar su desempeño para avanzar a los siguientes niveles o alcanzar los primeros puestos en las clasificaciones (Stevens, 2019).

Los desafíos o misiones son otro componente esencial en la gamificación educativa. Estos retos pueden ser tareas o proyectos que los estudiantes deben completar para ganar recompensas, como puntos o insignias. Además de mejorar la motivación, los desafíos fomentan el aprendizaje activo, ya que los estudiantes se enfrentan a problemas que deben resolver por sí mismos, lo que estimula su capacidad crítica y creativa.

2.2.7 Impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento

El impacto de la gamificación en la educación ha sido ampliamente estudiado, y los resultados son consistentes en cuanto a sus beneficios. Uno de los efectos más significativos de la gamificación es su capacidad para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. Según investigaciones de Anderson (2018), la introducción de elementos de juego en el aula fomenta un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sienten más motivados, ya que los contenidos y las actividades son percibidos como más dinámicos y entretenidos. En lugar de ver el aprendizaje como una obligación, los estudiantes lo perciben como un desafío que deben superar para avanzar y obtener recompensas.

Además, la gamificación fomenta una mayor participación de los estudiantes. Al integrar características de los juegos, como los logros y las recompensas, los estudiantes sienten que están involucrados en una experiencia más interactiva, lo que aumenta su compromiso con las actividades del aula. Como resultado, la retención de información también mejora, ya que los estudiantes están más motivados a involucrarse en las actividades y a poner en práctica lo aprendido.

Un estudio realizado en la Universidad de Barcelona en 2023 demostró que el uso de simulaciones y juegos de roles en la enseñanza de la gestión empresarial no solo mejoró el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también favoreció el desarrollo de habilidades transversales como el trabajo en equipo y la toma de decisiones (Springer, 2023). Este enfoque lúdico permitió que los estudiantes no solo comprendieran los conceptos teóricos, sino que los aplicaran en un entorno práctico, lo que favoreció el aprendizaje significativo y la retención a largo plazo.

2.2.8 Gamificación y aprendizaje colaborativo

Otro aspecto destacado de la gamificación en la educación es su capacidad para fomentar el aprendizaje colaborativo. Los juegos y las dinámicas de grupo permiten

que los estudiantes trabajen juntos para superar retos, resolver problemas y compartir estrategias. Esto no solo favorece el desarrollo de habilidades sociales, sino que también promueve la cooperación y el intercambio de ideas. La gamificación puede, de esta manera, fortalecer el sentido de comunidad dentro del aula y hacer que los estudiantes se ayuden mutuamente a alcanzar sus metas.

La colaboración también se ve facilitada por la competencia en equipo, que introduce un enfoque más inclusivo y solidario. En lugar de que los estudiantes compitan de manera individual, se les anima a trabajar en grupos para completar misiones o ganar recompensas, lo que fomenta un sentido de camaradería y colaboración. Estos aspectos pueden ser especialmente útiles en la enseñanza de materias complejas, donde el trabajo en equipo puede hacer más efectivo el proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011).

2.2.9 Desafíos y consideraciones de la gamificación en la educación

Aunque la gamificación presenta numerosos beneficios, su implementación también enfrenta ciertos desafíos. Es fundamental que los diseñadores de programas gamificados entiendan las necesidades de los estudiantes y el contexto educativo en el que se aplican estas estrategias. La falta de adecuación de los elementos de juego a los objetivos de aprendizaje puede llevar a que los estudiantes se concentren demasiado en las recompensas externas (como los puntos) y no en el contenido educativo (Baker, 2015). Además, la gamificación requiere una planificación cuidadosa para garantizar que no genere un ambiente excesivamente competitivo o excluyente, especialmente si algunos estudiantes no logran alcanzar las metas establecidas.

Otro desafío importante es el *equilibrio* entre diversión y aprendizaje. Si bien los elementos lúdicos pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más ameno, es necesario que estos elementos no desvirtúen el propósito educativo, sino que complementen y refuercen los objetivos pedagógicos. El diseño de experiencias

gamificadas debe ser estratégico y centrado en el aprendizaje para maximizar los beneficios sin distraer a los estudiantes del contenido importante (Stevens, 2019).

2.2.10 Modelos y Estrategias de Implementación de la Gamificación

La implementación de la gamificación en el ámbito educativo no solo implica agregar elementos de juego a las lecciones, sino también integrar modelos y estrategias pedagógicas que optimicen la experiencia de aprendizaje. Existen diferentes enfoques para implementar la gamificación, desde modelos teóricos que guían el diseño hasta estrategias prácticas que los docentes pueden utilizar en sus aulas. A continuación, se presentan algunos de los modelos y estrategias clave para la implementación efectiva de la gamificación en la educación.

2.2.10.1. Modelo MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

El modelo MDA, propuesto por Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004), es uno de los marcos más utilizados en el diseño de experiencias gamificadas. Este modelo se estructura en tres componentes fundamentales:

- **Mechanics (Mecánica):** Se refiere a los elementos básicos del juego, como reglas, puntos, recompensas, misiones y niveles. En el ámbito educativo, las mecánicas pueden incluir la asignación de tareas, el uso de sistemas de puntos o el establecimiento de desafíos.
- **Dynamics (Dinámica):** Se refiere a la interacción entre los jugadores (estudiantes) y las mecánicas del juego, y cómo estas influyen en el comportamiento y las decisiones de los jugadores. En el aula, las dinámicas pueden implicar la competencia entre estudiantes, la colaboración en equipo o la resolución de problemas en conjunto.
- **Aesthetics (Estética):** Aunque este componente se refiere a la experiencia emocional y visual que los jugadores experimentan durante el juego, en el contexto educativo también se enfoca en cómo la gamificación puede crear un

entorno atractivo y motivador para los estudiantes. La estética no solo incluye gráficos, sino también la atmósfera de la actividad y la sensación de logro.

El modelo MDA proporciona un marco flexible y adaptativo que permite a los educadores diseñar actividades gamificadas que no solo sean divertidas, sino también educativas y significativas.

Ilustración 3. Diseño de un juego para aulas de clase usando modelo MDA.



Fuente: Cuaderno 2.0 Aleyda Leyva

2.2.10.2. Modelo de Aprendizaje basado en Juegos (Game-Based Learning)

El Aprendizaje basado en Juegos (GBL, por sus siglas en inglés) es otro modelo clave que se utiliza junto con la gamificación. A diferencia de la gamificación, que implica la integración de elementos de juegos en actividades no lúdicas, el GBL utiliza juegos completos como vehículos de aprendizaje. Este enfoque se centra en la idea de que los juegos, al ser altamente interactivos y centrados en la experiencia, pueden mejorar significativamente la comprensión de conceptos complejos. A través de este modelo,

los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

Los juegos educativos pueden proporcionar retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes aprender de sus errores y avanzar en su proceso de aprendizaje. Además, los juegos suelen tener un componente narrativo que engancha a los estudiantes y les permite involucrarse profundamente en los temas tratados.

2.2.10.3. Estrategias para Implementar la Gamificación en el Aula

La implementación de la gamificación no debe ser un proceso aislado ni forzado; debe integrarse de manera coherente con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes. Algunas estrategias clave para la implementación efectiva de la gamificación en el aula incluyen:

- **Establecimiento de metas claras y alcanzables:** La gamificación debe estar dirigida a objetivos de aprendizaje bien definidos. Los educadores deben asegurarse de que las tareas gamificadas contribuyan a los resultados educativos deseados, como el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, y no se conviertan en un fin en sí mismas.
- **Uso de sistemas de recompensas balanceados:** Los sistemas de puntos, insignias y recompensas son fundamentales en la gamificación, pero deben ser utilizados con cautela. Es importante evitar la sobre-recompensificación, que puede llevar a los estudiantes a centrarse únicamente en obtener recompensas externas, en lugar de centrarse en el aprendizaje. Se deben combinar recompensas extrínsecas con motivación intrínseca, como la satisfacción personal de superar desafíos.
- **Fomento de la colaboración y la competencia sana:** La gamificación ofrece la oportunidad de crear entornos de aprendizaje que fomenten tanto la colaboración como la competencia. Los equipos pueden competir entre sí para resolver problemas o lograr metas, lo que promueve el trabajo en equipo y el

aprendizaje social. Sin embargo, la competencia debe ser equilibrada para que todos los estudiantes se sientan incluidos y no excluidos.

- **Retroalimentación constante:** Uno de los aspectos más valiosos de los juegos es la retroalimentación inmediata que proporcionan. En el contexto educativo, esta retroalimentación puede ser utilizada para reforzar el aprendizaje, identificar áreas de mejora y motivar a los estudiantes a seguir adelante. Los docentes deben proporcionar retroalimentación constante durante el proceso de gamificación, tanto de forma individual como grupal.
- **Adaptación y personalización del aprendizaje:** La gamificación permite personalizar el aprendizaje según el ritmo y las preferencias de los estudiantes. Al igual que en los juegos, donde los jugadores pueden avanzar a su propio ritmo y elegir diferentes caminos, los estudiantes pueden tener la oportunidad de adaptar su aprendizaje a sus necesidades y habilidades.

2.2.10.4. Modelos Tecnológicos de Implementación

El avance de las tecnologías educativas ha permitido la creación de plataformas y herramientas que facilitan la implementación de la gamificación en entornos digitales. ¡Algunas de las plataformas más populares incluyen: *Kahoot!*, *Classcraft*, *Duolingo*, y *Minecraft Education Edition*. Estas herramientas permiten a los educadores integrar la gamificación en sus clases a través de cuestionarios interactivos, desafíos y misiones, y la creación de entornos virtuales de aprendizaje.

2.2.11. Gamificación en Diferentes Contextos Educativos

La gamificación no es un enfoque único, sino que puede adaptarse y aplicarse en diversos contextos educativos, desde la educación primaria hasta la educación superior, pasando por entornos de aprendizaje a distancia. En cada uno de estos contextos, la implementación de la gamificación tiene características y objetivos específicos que responden a las necesidades de los estudiantes y los objetivos

pedagógicos. A continuación, se exploran las aplicaciones de la gamificación en diferentes niveles educativos y contextos.

2.2.11.1 Gamificación en la Educación Superior

En la educación superior, la gamificación puede ser especialmente útil para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes, especialmente en cursos que tienden a ser más teóricos o abstractos. En este contexto, la gamificación se utiliza a menudo para mejorar la participación en actividades de aprendizaje colaborativo y fomentar una mayor implicación con los contenidos.

El uso de plataformas de gamificación como Duolingo en la enseñanza de idiomas, o Minecraft Education Edition para enseñar conceptos de matemáticas, ciencias o historia, permite que los estudiantes se involucren de manera más práctica en los conceptos. Estos entornos no solo ofrecen una experiencia más dinámica y atractiva, sino que también permiten que los estudiantes tomen el control de su aprendizaje, avanzando a su propio ritmo.

Además, la gamificación en la educación superior puede incluir elementos como competencias académicas, seguimiento de logros personales y evaluaciones basadas en misiones, lo que permite una evaluación más continua y una retroalimentación constante. Esta aproximación, lejos de ser un sustituto de las evaluaciones tradicionales, puede complementar la evaluación convencional al proporcionar a los estudiantes una visión más amplia de su progreso.

2.2.11.2 Gamificación en Entornos de Educación a Distancia

La educación a distancia ha ganado relevancia en los últimos años, y la gamificación es una estrategia eficaz para fomentar la participación en entornos virtuales de aprendizaje. En este contexto, la gamificación permite crear entornos de aprendizaje interactivos que mantienen a los estudiantes motivados y comprometidos con los contenidos, incluso cuando no están presentes físicamente en un aula. Por lo que considero acertado el planteamiento de este contexto, ya que en la actualidad muchas de las licenciaturas tienen, también, opción "on-line". Inclusive, me parece de alta

relevancia la implementación de estrategias lúdicas, sobre todo, en el contexto a distancia de forma que se pueda mantener el enfoque y compromiso de los estudiantes de educación superior.

La implementación de elementos lúdicos en plataformas de aprendizaje en línea puede incluir desafíos semanales, premios por la participación en foros o actividades colaborativas, y el uso de tablas de clasificación para incentivar la competencia amistosa entre los estudiantes. Estas características hacen que el aprendizaje en línea sea más atractivo y menos solitario.

Plataformas como *Edmodo* y *Moodle*, por ejemplo, permiten la integración de cuestionarios y actividades interactivas que incluyen puntos, recompensas y clasificación, brindando una experiencia de aprendizaje más atractiva para los estudiantes de educación a distancia.

2.2.11.3. Beneficios y Retos de la Gamificación en Diversos Contextos

La gamificación ofrece una variedad de beneficios en todos los niveles educativos, tales como aumento de la motivación, mejora del rendimiento académico y el fomento de la colaboración. Sin embargo, también enfrenta desafíos. Los educadores deben tener cuidado de que la gamificación no se convierta en una distracción o en una forma superficial de aprendizaje, sino que se integre de manera coherente con los objetivos educativos.

Es importante que la gamificación se utilice de manera equilibrada, considerando las características del grupo de estudiantes y los objetivos pedagógicos específicos. Cuando se implementa correctamente, puede transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y enriquecedora para todos los involucrados.

2.2.12. Aspectos Psicológicos de la Gamificación

La gamificación no solo busca hacer el aprendizaje más atractivo, sino que también se basa en principios psicológicos fundamentales que permiten que los estudiantes se involucren de manera significativa en el proceso de aprendizaje. Comprender estos

aspectos psicológicos es esencial para diseñar experiencias educativas efectivas que aprovechen el poder de la gamificación para maximizar la motivación, el compromiso y el aprendizaje. A continuación, se exploran los aspectos psicológicos clave de la gamificación, incluyendo la motivación, la recompensa, la competencia, la cooperación y el flujo.

2.2.12.1 La Motivación y la Teoría de la Autodeterminación

La motivación es uno de los aspectos psicológicos más importantes en el contexto de la gamificación. Según la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985), la motivación humana puede clasificarse en dos tipos: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca está relacionada con el deseo de realizar una actividad por el disfrute inherente que proporciona, mientras que la motivación extrínseca se refiere a la motivación impulsada por recompensas externas, como puntos, insignias o premios.

En el contexto educativo, la gamificación puede tener un impacto significativo en ambos tipos de motivación. Por ejemplo, los sistemas de recompensas (puntos, niveles, insignias) pueden aumentar la motivación extrínseca, incentivando a los estudiantes a completar tareas y participar activamente en el proceso de aprendizaje (Deci, Vallerand, Pelletier, & Ryan, 1991). Sin embargo, es importante que los educadores equilibren la motivación extrínseca con la motivación intrínseca, de manera que los estudiantes no dependan únicamente de las recompensas externas. La gamificación puede fomentar la motivación intrínseca si las actividades son interesantes y desafiantes, lo que permite que los estudiantes se involucren profundamente en el proceso de aprendizaje (Vallerand, 1997).

Además, la teoría de la autodeterminación sugiere que la autonomía, la competencia y la relación son necesidades psicológicas básicas que deben ser satisfechas para fomentar una motivación óptima. La gamificación, cuando se diseña adecuadamente,

puede cumplir con estas necesidades al ofrecer a los estudiantes oportunidades para tomar decisiones (autonomía), sentir que están progresando (competencia) y conectarse con otros estudiantes (relación).

2.2.12.2 El Refuerzo y la Teoría del Condicionamiento Operante

El refuerzo es otro aspecto psicológico clave en la gamificación. La teoría del condicionamiento operante, propuesta por B.F. Skinner (1953), sostiene que las conductas pueden ser modificadas mediante refuerzos positivos o negativos. En el contexto de la gamificación, los refuerzos positivos se aplican a través de recompensas, como puntos, insignias, o la progresión a niveles más altos, mientras que los refuerzos negativos pueden ocurrir al eliminar o reducir elementos no deseados, como la falta de puntos o recompensas.

El uso adecuado de refuerzos positivos en la gamificación puede fortalecer comportamientos deseados en los estudiantes, como la participación activa o la mejora en el rendimiento académico. Sin embargo, un uso excesivo o mal equilibrado de recompensas puede llevar a la dependencia de estas recompensas externas, lo que podría disminuir la motivación intrínseca a largo plazo. Por tanto, los educadores deben utilizar las recompensas de manera estratégica y balanceada, para que los estudiantes sigan comprometidos con el aprendizaje sin depender exclusivamente de recompensas externas.

Además, la retroalimentación inmediata, característica de los juegos, se alinea con la teoría del refuerzo, ya que los estudiantes reciben información constante sobre su desempeño, lo que les permite ajustar sus estrategias y mejorar continuamente (Hattie & Timperley, 2007). Esta retroalimentación no solo refuerza el aprendizaje, sino que también aumenta la motivación y el compromiso.

2.2.12.3. Competencia y Cooperación: El Efecto de la Dinámica Social

Otro aspecto psicológico fundamental de la gamificación es la influencia de la competencia y la cooperación en el aprendizaje. Los elementos competitivos, como las clasificaciones y los desafíos, pueden ser poderosos motivadores. Según la Teoría de la Motivación Competitiva (Ames, 1992), la competencia puede generar tanto motivación intrínseca como extrínseca, dependiendo de cómo se gestione. Si bien la competencia puede incentivar a los estudiantes a esforzarse más, también es importante que no se convierta en una fuente de estrés o ansiedad. En este sentido, la gamificación debe equilibrar adecuadamente los desafíos para que todos los estudiantes puedan experimentar el éxito en algún nivel.

Por otro lado, la cooperación es otra dinámica importante que la gamificación puede fomentar. Los juegos multijugador y las actividades grupales pueden mejorar las habilidades sociales de los estudiantes y fomentar un sentido de comunidad y apoyo mutuo. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje social y colaborativo es fundamental para el desarrollo cognitivo, y las actividades gamificadas pueden proporcionar un espacio donde los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas y alcanzar metas comunes. Esto promueve una relación social positiva, que, según la Teoría de la Autodeterminación, es esencial para una motivación sostenida.

2.2.12.4 El Flujo y la Experiencia de Juego Inmersiva

La teoría del flujo, desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi (1990), es otra pieza clave en la psicología de la gamificación. El flujo se refiere al estado mental de total concentración y disfrute que ocurre cuando las personas están completamente inmersas en una actividad. En los juegos, el flujo ocurre cuando los jugadores enfrentan un desafío que está perfectamente equilibrado con sus habilidades, lo que les permite perder la noción del tiempo y experimentar un alto grado de satisfacción.

La gamificación, cuando se diseña adecuadamente, puede facilitar la experiencia de flujo en los estudiantes al ofrecerles desafíos que estén dentro de sus capacidades, pero que al mismo tiempo les exijan esfuerzo y concentración. La retroalimentación constante y la progresión continua son elementos clave para mantener este estado de flujo, lo que ayuda a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos con la actividad (Csikszentmihalyi, 1990).

2.2.12.5. Impacto en la Autoeficacia

La autoeficacia, un concepto clave en la teoría cognitiva de Albert Bandura (1977), se refiere a la creencia de una persona en su capacidad para alcanzar metas específicas. En el contexto de la gamificación, los estudiantes pueden experimentar un aumento en su autoeficacia al lograr objetivos dentro de los juegos o actividades gamificadas. El hecho de que los estudiantes vean su progreso mediante recompensas tangibles o desafíos superados fortalece su creencia en sus habilidades, lo que a su vez fomenta una mayor persistencia en el aprendizaje y un mayor esfuerzo por parte de los estudiantes.

2.2.13 Ejemplos de Herramientas de Gamificación en las Aulas de Clase

La gamificación ha tomado relevancia en el ámbito educativo, especialmente en el uso de herramientas tecnológicas que permiten integrar dinámicas de juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen diversas plataformas y recursos que facilitan la implementación de estrategias lúdicas en el aula, y a continuación se describen algunas de las más utilizadas:

1. **Kahoot!**

Kahoot! es una de las plataformas de gamificación más populares en las aulas. A través de cuestionarios interactivos y juegos de preguntas, los profesores

pueden evaluar el conocimiento de los estudiantes de manera divertida y dinámica. Los estudiantes participan en tiempo real, respondiendo preguntas a través de dispositivos móviles o computadoras, y pueden ver sus puntajes en una tabla de clasificación en vivo. Esta herramienta fomenta la competencia saludable y la participación activa, ayudando a mejorar la retención de información (Kahoot!, 2020).

2. **Quizizz**

Quizizz es otra plataforma de evaluación gamificada que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos con opciones de respuesta de opción múltiple. Al igual que "Kahoot!", los estudiantes responden preguntas en tiempo real y reciben retroalimentación inmediata sobre sus respuestas. Lo que diferencia a Quizizz es su formato, que permite que los estudiantes completen los cuestionarios a su propio ritmo, lo que también puede ayudar a los estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje (Quizizz, 2021). La integración de elementos como puntos, recompensas y tablas de clasificación también contribuye a la motivación de los estudiantes.

3. **Classcraft**

Classcraft es una herramienta diseñada para gamificar la gestión del aula. Los estudiantes asumen roles de personajes de un juego de rol, como guerreros o magos, y avanzan en una historia mientras completan misiones y tareas académicas. Los estudiantes ganan puntos por comportamientos positivos, como la participación o la entrega puntual de tareas, y pierden puntos por comportamientos negativos. Este enfoque promueve no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo en equipo (Classcraft, 2022).

4. **Duolingo**

Aunque Duolingo es principalmente una aplicación para el aprendizaje de idiomas, utiliza elementos de gamificación que pueden ser adaptados al aula. Los estudiantes ganan puntos y suben de nivel al completar lecciones, lo que les permite mejorar su dominio del idioma de forma gradual. Duolingo incorpora

dinámicas de juego como tablas de clasificación, recompensas y desafíos diarios, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador (Duolingo, 2021).

5. **Badges (Insignias Virtuales)**

El uso de insignias virtuales es una estrategia gamificada implementada en diversas plataformas y que puede ser aplicada en cualquier contexto educativo. Las insignias son premios que los estudiantes ganan al cumplir ciertos logros o alcanzar metas específicas, como completar un proyecto o mejorar en un examen. Esta herramienta puede integrarse fácilmente en plataformas de aprendizaje en línea como Moodle o Edmodo, motivando a los estudiantes a continuar participando y mejorando su rendimiento (Deterding et al., 2011).

6. **Minecraft Education Edition**

Minecraft, la popular plataforma de videojuegos, ha desarrollado una versión educativa destinada a enseñar conceptos de diversas áreas del conocimiento a través de la creación de mundos virtuales. Los estudiantes pueden trabajar en proyectos colaborativos, resolver problemas complejos y explorar conceptos matemáticos, históricos o científicos de manera inmersiva y divertida. A través de este enfoque, los estudiantes desarrollan habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo (Minecraft Education Edition, 2022).

2.3. Sistema de Variables

2.3.1 Definición conceptual de las variables

- Variable independiente: Estrategias lúdicas: Las estrategias lúdicas son herramientas utilizadas por los docentes para reforzar aprendizajes, conocimientos y competencias en los estudiantes dentro y fuera del aula y a través de la participación y colaboración
- Variable dependiente: Participación de estudiantes: Es la respuesta a la implementación de estrategias lúdicas en aula de clase donde el aprendizaje se transforma en una experiencia activa, divertida y significativa.

2.3.2 Definición operacional de las variables

- Variable independiente: Estrategias lúdicas: Para medir esta variable se consideran los siguientes indicadores: aplicación, rendimiento académico, habilidades sociales, transferencia
- Variable dependiente: Participación de estudiantes: Para medir esta variable se consideran los siguientes indicadores: interacción, motivación, compromiso, aprendizaje, participación y colaboración

2.3.3 Cuadro de Operacionalización de las variables

Objetivo General: Proponer estrategias lúdicas para el mejoramiento de la participación de los estudiantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)

Tabla 1. Cuadro de operacionalización de las variables

Objetivos Específicos	Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems de encuesta
Identificar las estrategias lúdicas utilizada por los participantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)	Estrategias Lúdicas	Aula de Clases	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación • Rendimiento académico • Habilidades sociales • Transferencia 	1 2 3 4
Explicar la participación de los estudiantes que cursan primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE).	Participación de Estudiantes	Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción • Motivación • Compromiso • Aprendizaje • Participación • Colaboración 	5 6 7 8 9 10

Plantear las estrategias lúdicas para incrementar la participación de los estudiantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE). Fuente: Lawrence (2025)

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo y enfoque de investigación

La presente investigación se enmarca en el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, dado que busca medir el impacto y la relación entre el uso de estrategias lúdicas y la participación estudiantil. Se trata de una investigación aplicada, pues se propone resolver un problema práctico y contextualizado en la educación superior panameña, específicamente en el Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE).

Asimismo, es una investigación descriptiva y transversal, ya que se busca caracterizar fenómenos en un momento determinado sin manipular variables. También se considera un proyecto factible, ya que su propuesta puede implementarse con los recursos disponibles, y se fundamenta en diagnósticos reales obtenidos mediante técnicas de campo.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, dado que no se manipulan las variables de forma directa, sino que se observan tal y como se presentan en la realidad. Es además de campo, ya que los datos se recolectan directamente de la población objeto de estudio, es decir, los estudiantes del primer año de la carrera de Administración de Empresas del CRUPE.

Este diseño permite obtener una visión clara del fenómeno bajo estudio (la participación estudiantil) y su relación con las estrategias lúdicas, mediante la aplicación de instrumentos estructurados.

3.3 Población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por los estudiantes del primer año de la carrera de Administración de Empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE). Esta población se compone de 17 estudiantes, lo que permite trabajar con una muestra total (censo), dado que se trata de un grupo manejable y accesible.

La elección de esta población responde a la necesidad de analizar el impacto de estrategias lúdicas en estudiantes que se encuentran en las etapas iniciales de su formación académica, etapa clave para fomentar hábitos de participación y compromiso.

Tabla 2. Población y muestra de la investigación

Población	Muestra
Estudiantes de la Licenciatura en Administración de Empresas del CRUPE	Diecisiete estudiantes del primer año de la Licenciatura en Administración de Empresas.

3.4 Procedimiento para la selección de la muestra; muestreo probabilístico de la muestra.

Dado que la población del estudio es limitada, no fue necesario aplicar un método de muestreo.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de los datos será la encuesta, dado que permite recopilar información directamente de los participantes de forma eficiente y sistematizada. El instrumento para emplear será un cuestionario estructurado de 10 ítems, diseñados con escala tipo Likert de cinco puntos (totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo, desacuerdo, totalmente en desacuerdo).

El cuestionario será diseñado para evaluar dos dimensiones principales:

- Estrategias lúdicas implementadas en el aula (ítems 1 a 4): aplicación, rendimiento académico, habilidades sociales, transferencia del aprendizaje.
- Participación de los estudiantes (ítems 5 a 10): interacción, motivación, compromiso, aprendizaje, participación y colaboración.

3.6 Validez y confiabilidad del instrumento

Para garantizar la validez del instrumento, se utilizará la validación por juicio de expertos, consultando al docente con experiencia en educación superior y estrategias pedagógicas. Los expertos evaluarán la pertinencia, claridad y coherencia de los items, así como su correspondencia con los objetivos e hipótesis de la investigación.

En cuanto a la confiabilidad, se aplicó el coeficiente Alpha de Cronbach, que mide la consistencia interna del cuestionario. El valor obtenido fue de 0.87, lo que indica una alta confiabilidad del instrumento, según los criterios establecidos por George y Mallery (2003), quienes consideran aceptable un valor superior a 0.7.

3.7 Procedimientos

El desarrollo de la investigación se realizará en las siguientes etapas:

- Revisión teórica y documental: análisis estado del arte sobre gamificación, estrategias lúdicas y participación estudiantil en la educación superior.
- Diseño del instrumento: elaboración del cuestionario de la encuesta con base en los indicadores definidos en el sistema de variables.
- Validación y prueba piloto: la encuesta será sometida a juicio de expertos y se aplicó una prueba piloto a un grupo similar al de estudio para verificar su funcionalidad. (técnica)
- Aplicación del instrumento: Se administrará el cuestionario a los 17 estudiantes del primer año del CRUPE, garantizando el anonimato y la voluntariedad.
- Recolección y codificación: Las respuestas serán codificadas en una base de datos estructurada para facilitar el análisis estadístico.
- Análisis de datos: procesamiento de los datos utilizando técnicas de estadística descriptiva.

3.8 Técnicas de análisis de datos

Los datos obtenidos se analizarán mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central (media y mediana), lo que permitirá identificar patrones y niveles de participación según las estrategias lúdicas aplicadas.

Se emplearán tablas y gráficos para visualizar los resultados, facilitando su interpretación y comparación. Asimismo, se realizará un cruce entre las variables para verificar la relación entre el uso de estrategias lúdicas y la participación de los estudiantes, apoyando así la verificación de la hipótesis de trabajo.

3.9 Consideraciones éticas

Esta investigación se considerarán los principios éticos fundamentales. La participación es voluntaria, compartiendo el contexto y objetivo de la encuesta, esperando que participen basado en un consentimiento informado. Se garantiza el anonimato, la confidencialidad de los datos y el uso exclusivo de la información para fines académicos. Además, se respetan los derechos de los participantes y se evita cualquier forma de coerción o presión.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DEL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de los resultados

Tabla 3. ¿En las clases se aplican estrategias lúdicas (como juegos, dinámicas, simulaciones) para facilitar el aprendizaje?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	1	6%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	4	24%
Totalmente de acuerdo	8	47%
	17	100%

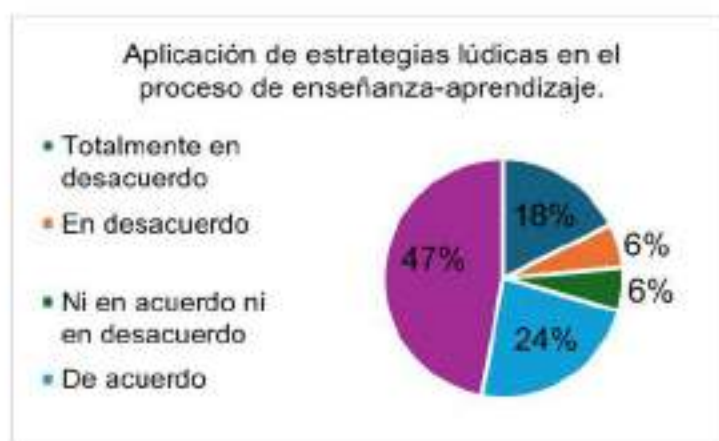


Gráfico 1. Distribución de indicadores sobre la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lawrence, 2025)

A partir de los datos de la tabla, se observa que una mayoría significativa de los encuestados considera que en las clases sí se aplican estrategias lúdicas para facilitar el aprendizaje. Un 47% está totalmente de acuerdo y un 24% está de acuerdo, lo que suma un 71% en aprobación. En contraste, solo un 18% está totalmente en desacuerdo y un 6% está en desacuerdo, mientras que un 6% se mantiene neutral. Esta tendencia positiva sugiere que el uso de dinámicas, juegos y simulaciones es percibido como una práctica común y efectiva dentro del aula, promoviendo un ambiente de aprendizaje más participativo y motivador para los estudiantes.

Tabla 4. ¿Las estrategias lúdicas utilizadas en la clase han mejorado mi rendimiento académico?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	6	35%
Totalmente de acuerdo	7	41%
	17	100%

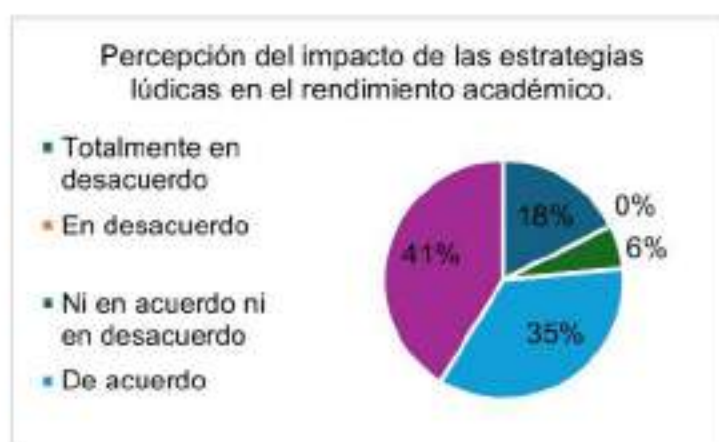


Gráfico 2. Distribución de indicadores sobre la percepción del impacto de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico (Lawrence, 2025)

Con base en los resultados obtenidos para la pregunta 2, se aprecia que una amplia mayoría de los participantes considera que las estrategias lúdicas empleadas en clase han tenido un impacto positivo en su rendimiento académico. Un 40% está totalmente de acuerdo y un 34% está de acuerdo, sumando así un 74% que valida la efectividad de estas dinámicas en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, un pequeño grupo (14%) se muestra en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, y un 5% se mantiene en una posición neutral. Estos datos reflejan que el uso de juegos, simulaciones y actividades dinámicas no solo promueve la participación, sino que también influye directamente en el desempeño académico, consolidando su valor pedagógico dentro del aula.

Tabla 5. ¿Las actividades lúdicas han fortalecido mis habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	24%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	6	35%
Totalmente de acuerdo	6	35%
	17	100%

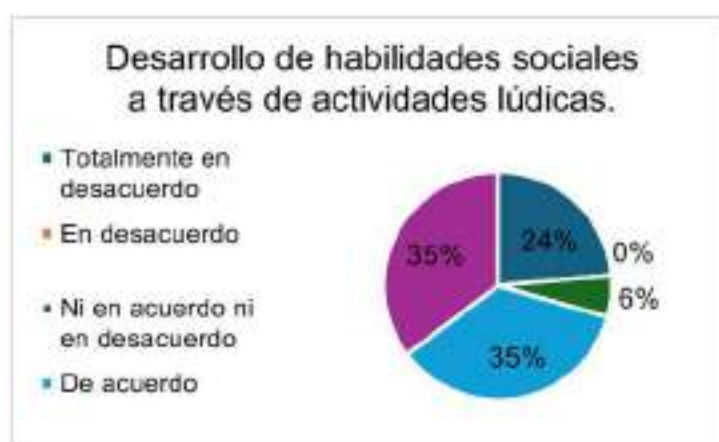


Gráfico 3. Distribución de indicadores sobre Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas. (Lawrence, 2025)

Los resultados reflejan una percepción positiva sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales. Un 40% está de acuerdo y otro 40% totalmente de acuerdo en que estas estrategias han fortalecido el trabajo en equipo y la comunicación. Solo un 26% está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Esto indica que la aplicación de métodos lúdicos no solo favorece el aprendizaje académico, sino que también potencia el desarrollo interpersonal de los estudiantes.

Tabla 6. ¿Lo aprendido mediante dinámicas lúdicas lo he podido aplicar en situaciones fuera del aula?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	12%
En desacuerdo	1	6%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	4	24%
De acuerdo	3	18%
Totalmente de acuerdo	7	41%
	17	100%



Gráfico 4. Distribución de indicadores sobre Transferencia del aprendizaje lúdico a contextos reales. (Lawrence, 2025)

Se observa que el 47% de los estudiantes está totalmente de acuerdo y un 20% está de acuerdo en que lo aprendido mediante dinámicas lúdicas ha sido útil fuera del entorno escolar. Aunque un 13% se muestra en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, y un 27% se mantiene neutral, la tendencia sugiere que este tipo de actividades logra trascender el aula, promoviendo aprendizajes significativos y aplicables en contextos reales.

Tabla 7. ¿Las actividades lúdicas promueven una mayor interacción con mis compañeros y docentes?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	24%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	5	29%
Totalmente de acuerdo	7	41%
	17	100%

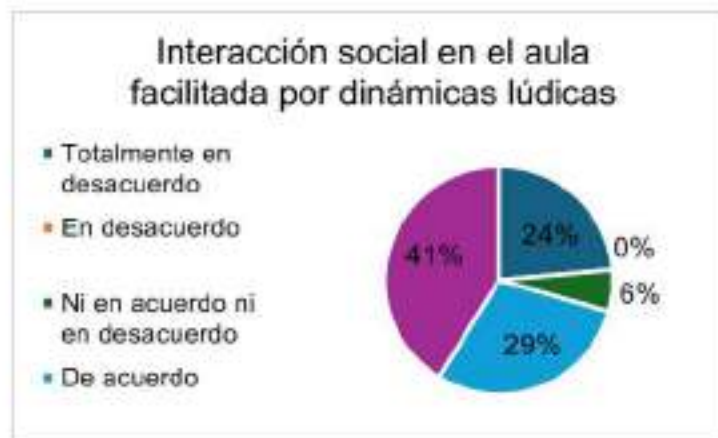


Gráfico 5. Distribución de indicadores sobre Interacción social en el aula facilitada por dinámicas lúdicas. (Lawrence, 2025)

Con un 41% totalmente de acuerdo y un 29% de acuerdo, un sólido 70% de los participantes reconoce que las actividades lúdicas incrementan la interacción en clase. Solo un 23% expresa desacuerdo, mientras que el 6% restante se mantiene neutral. Esta opinión general respalda el papel de lo lúdico como catalizador de vínculos sociales y comunicativos entre alumnos y educadores.

Tabla 8. ¿Me siento más motivado cuando se aplican estrategias lúdicas en clases?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	5	29%
Totalmente de acuerdo	8	47%
	17	100%



Gráfico 6. Distribución de indicadores sobre nivel de motivación inducida por estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025)

Según los datos, el 47% de los encuestados está totalmente de acuerdo con que las estrategias lúdicas aumentan su motivación, mientras que el 33% está de acuerdo. Esto suma un contundente 80% de aprobación. Solo el 20% está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, sin participación neutral. Esto demuestra que el uso de dinámicas en clase tiene un impacto significativo en la disposición emocional y participativa de los estudiantes.

Tabla 9. ¿Me involucro más con las actividades académicas cuando estas incluyen elementos lúdicos?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	9	53%
Totalmente de acuerdo	4	24%
	17	100%



Gráfico 7. Distribución de indicadores sobre Grado de involucramiento académico mediante actividades lúdicas. (Lawrence, 2025)

La mayoría (60%) está de acuerdo y un 27% totalmente de acuerdo, lo que representa un 87% de percepción positiva. Solo el 13% está totalmente en desacuerdo y no se registran respuestas neutrales ni en desacuerdo. Este alto nivel de aprobación indica que las actividades lúdicas no solo motivan, sino que también generan un mayor compromiso con el proceso académico.

Tabla 10. ¿Comprendo mejor los temas cuando se abordan mediante dinámicas lúdicas?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	5	29%
Totalmente de acuerdo	8	47%
	17	100%

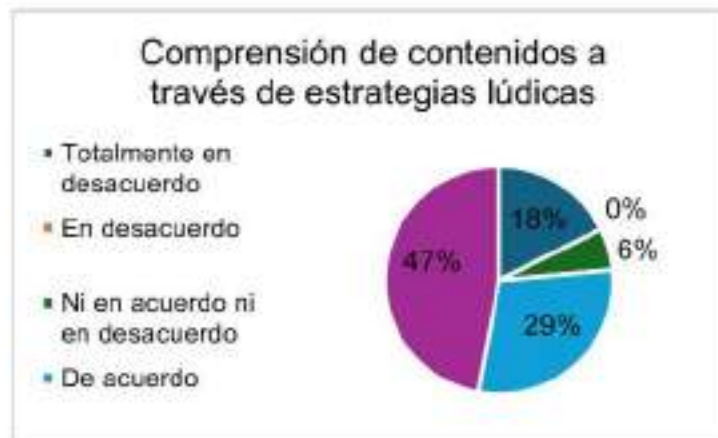


Gráfico 8. Distribución de indicadores sobre comprensión de contenidos a través de estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025)

Los resultados muestran que el 53.3% de los estudiantes está totalmente de acuerdo con que comprende mejor los temas cuando se abordan mediante dinámicas lúdicas. Un 33.3% está de acuerdo, mientras que el 6.7% se mantiene neutral. Por otra parte, otro 6.7% está totalmente en desacuerdo y no hubo respuestas en desacuerdo parcial. Esta distribución revela una percepción claramente favorable: el 86.6% reconoce que las estrategias lúdicas facilitan la comprensión de los contenidos, consolidando su utilidad como recurso didáctico eficaz en el aula.

Tabla 11. ¿Participo activamente en clase cuando se emplean juegos o actividades lúdicas?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	2	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	3	18%
De acuerdo	5	29%
Totalmente de acuerdo	4	24%
	17	100%

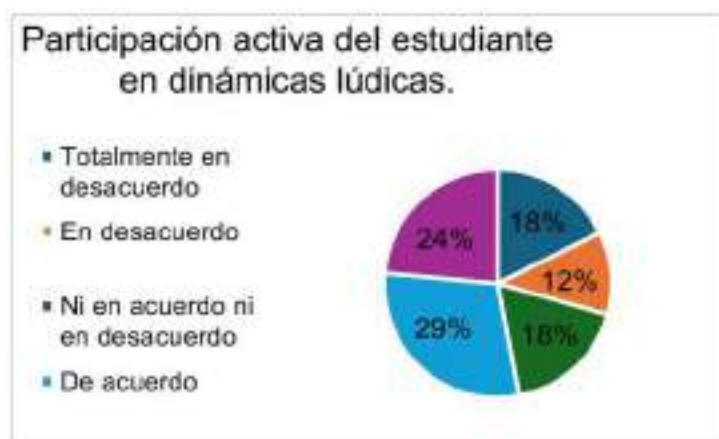


Gráfico 9. Distribución de indicadores sobre Participación activa del estudiante en dinámicas lúdicas. (Lawrence, 2025)

La opinión está más dividida. Un 24% está totalmente de acuerdo y un 29% está de acuerdo, lo que representa un 53% de aprobación. Sin embargo, un 18% está totalmente en desacuerdo, un 12% en desacuerdo y un 18% se mantiene neutral. Aunque el impacto sigue siendo favorable en la mayoría, esta pregunta muestra una mayor diversidad en la percepción de los estudiantes respecto a su participación.

Tabla 12. ¿Las estrategias lúdicas fomentan la colaboración entre los estudiantes para lograr objetivos comunes?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	18%
En desacuerdo	2	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	6%
De acuerdo	4	24%
Totalmente de acuerdo	7	41%
	17	100%

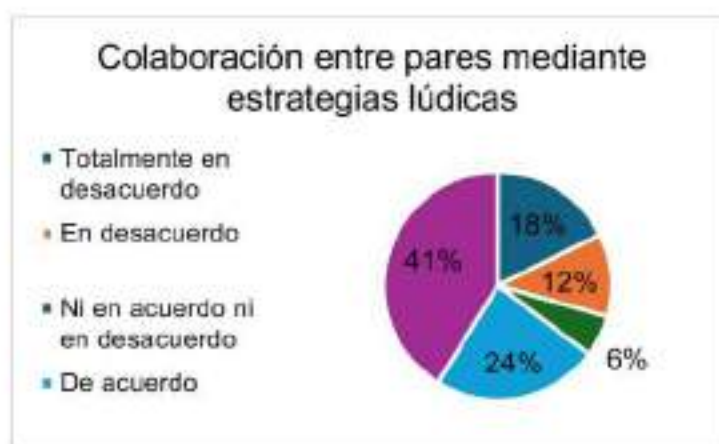


Gráfico 10. Distribución de indicadores sobre colaboración entre pares mediante estrategias lúdicas. (Lawrence, 2025)

Aquí se observa que un 41% está totalmente de acuerdo y un 24% de acuerdo, reflejando nuevamente un 65% de aprobación. En tanto, el 18% está totalmente en desacuerdo, y el 6% se mantiene neutral. Los datos confirman que estas prácticas promueven el trabajo colaborativo y la construcción de metas compartidas, fortaleciendo el sentido grupal en el aula.

4.2 Participación y discusión de los resultados

Para poder interpretar y discutir los resultados, se hizo la triangulación que incluye los resultados de la investigación según los indicadores de la encuesta, las definiciones de los indicadores en las bases teóricas y el análisis mediante la reflexión crítica del investigador, con respecto a los hallazgos obtenidos.

En relación con los resultados para la variable independiente "Estrategias Lúdicas", esta se encuentra bajo el objetivo general de esta investigación "**Proponer estrategias lúdicas para el mejoramiento de la participación de los estudiantes del primer año de administración de empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE)**" – En función a los resultados se diagnosticó según la interpretación de los indicadores, lo siguiente:

1. En las clases se aplican estrategias lúdicas (como juegos, dinámicas, simulaciones) para facilitar el aprendizaje.

Indicador:

Aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Concepto:

Este ítem evalúa si los docentes incorporan de forma activa herramientas lúdicas en sus clases, entendidas como juegos, dinámicas participativas o simulaciones que propicien el aprendizaje de manera más amena e interactiva. Estas estrategias buscan romper con métodos tradicionales y promover la participación del estudiante.

Reflexión:

Un alto nivel de acuerdo en esta pregunta indicaría una práctica pedagógica dinámica y centrada en el estudiante. Si el promedio es bajo, podría reflejar una oportunidad de formación docente en metodologías activas. Identificar la frecuencia y aceptación de estas prácticas es clave para seguir fomentando entornos educativos estimulantes.

2. Las estrategias lúdicas utilizadas en clase han mejorado mi rendimiento académico.

Indicador:

Percepción del impacto de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico.

Concepto:

Este ítem explora si los estudiantes perciben una mejora tangible en su rendimiento académico cuando se utilizan estrategias lúdicas. El rendimiento académico se refiere aquí a la capacidad del estudiante para comprender, retener y aplicar los conocimientos en sus evaluaciones y tareas.

Reflexión:

Una percepción positiva en esta pregunta podría sugerir que las metodologías lúdicas no solo motivan, sino que también son efectivas en términos de resultados concretos de aprendizaje. Por el contrario, una baja puntuación podría significar que, aunque entretenidas, no siempre se traducen en una mejora del desempeño, lo cual abre espacio para reflexionar sobre la calidad de la implementación.

3. Las actividades lúdicas han fortalecido mis habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación.**Indicador:**

Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas.

Concepto:

Este ítem busca evaluar si las dinámicas lúdicas en el aula tienen un efecto positivo en la construcción de habilidades sociales, como la colaboración, la empatía, la escucha activa y la comunicación efectiva entre pares.

Reflexión:

Un puntaje alto indicaría que el uso de estas estrategias no solo favorece el aprendizaje académico, sino también la dimensión interpersonal, crucial para la vida profesional y social. Si el promedio es bajo, puede evidenciar que las actividades están más centradas en el contenido que en la interacción, lo cual podría ajustarse para generar aprendizajes más integrales.

4. Lo aprendido mediante dinámicas lúdicas lo he podido aplicar en situaciones fuera del aula.

Indicador:

Transferencia del aprendizaje lúdico a contextos reales.

Concepto:

Este ítem examina si los conocimientos adquiridos a través de metodologías lúdicas tienen aplicación práctica en entornos fuera del aula, como el hogar, el trabajo o la comunidad. Esta transferencia indica un aprendizaje significativo.

Reflexión:

Si los estudiantes reconocen que pueden aplicar lo aprendido mediante juegos o dinámicas en otras áreas de su vida, se valida la efectividad y profundidad del enfoque lúdico. Si no es así, puede indicar que estas actividades no logran conectar con contextos reales, lo que sugiere revisar los objetivos y diseños de dichas estrategias.

5. Las actividades lúdicas promueven una mayor interacción con mis compañeros y docentes.

Indicador:

Interacción social en el aula facilitada por dinámicas lúdicas.

Concepto:

Este ítem analiza si las estrategias lúdicas fomentan una interacción más fluida y frecuente entre los estudiantes y con los docentes, lo cual puede contribuir a un ambiente colaborativo y de confianza.

Reflexión:

Una alta valoración reflejaría un aula más participativa y horizontal, donde el aprendizaje se construye de forma conjunta. Si la valoración es baja, puede evidenciar dinámicas aún verticales o centradas en el docente, lo que limita el desarrollo de competencias relacionales esenciales.

6. Me siento más motivado cuando se aplican estrategias lúdicas en clases.

Indicador:

Nivel de motivación inducida por estrategias lúdicas.

Concepto:

Este ítem mide cómo las metodologías lúdicas influyen en la motivación del estudiante hacia el aprendizaje. La motivación es un factor clave para el compromiso, la persistencia y el disfrute del proceso educativo.

Reflexión:

Una puntuación alta validaría que la gamificación o actividades lúdicas incrementan el interés y entusiasmo de los estudiantes. Si no es así, puede ser necesario explorar qué tipo de dinámicas se están utilizando y cómo están siendo percibidas en términos de reto, diversión y propósito.

7. Me involucro más con las actividades académicas cuando estas incluyen elementos lúdicos.

Indicador:

Grado de involucramiento académico mediante actividades lúdicas.

Concepto:

Aquí se valora la disposición del estudiante a participar activamente cuando la enseñanza incorpora juegos, desafíos o elementos lúdicos. Este compromiso es un predictor de mejores aprendizajes y satisfacción estudiantil.

Reflexión:

Un resultado favorable sugeriría que el enfoque lúdico es un recurso valioso para elevar la participación. Si los niveles de involucramiento no varían, puede ser que la forma de implementar las estrategias no sea suficientemente atractiva o adaptada al perfil de los estudiantes.

8. Comprendo mejor los temas cuando se abordan mediante dinámicas lúdicas.

Indicador:

Comprensión de contenidos a través de estrategias lúdicas.

Concepto:

Este ítem indaga si las actividades lúdicas mejoran la comprensión de los temas tratados, facilitando una mejor asimilación de conceptos complejos mediante el aprendizaje experiencial.

Reflexión:

Una alta valoración aquí destacaría la efectividad cognitiva de las dinámicas, más allá del entretenimiento. Si la percepción es baja, podría ser útil replantear el diseño pedagógico para asegurar que el contenido no se diluya en la forma y se mantenga el rigor académico.

9. Participo activamente en clase cuando se emplean juegos o actividades lúdicas.

Indicador:

Participación del estudiante en dinámicas lúdicas.

Concepto:

Este ítem evalúa si los estudiantes se involucran de manera proactiva en clase cuando se introducen juegos, retos o actividades interactivas como parte del proceso educativo.

Reflexión:

Una alta puntuación reforzaría el valor de estas metodologías para activar la participación estudiantil. Una puntuación baja podría señalar resistencia o desconexión con el enfoque, lo que invita a rediseñar las propuestas considerando las preferencias e intereses de los alumnos.

10. Las estrategias lúdicas fomentan la colaboración entre los estudiantes para lograr objetivos comunes.

Indicador:

Colaboración entre pares mediante estrategias lúdicas.

Concepto:

Este ítem se refiere al grado en que las dinámicas lúdicas promueven el trabajo colaborativo, la negociación, la planificación conjunta y la solidaridad entre los estudiantes.

Reflexión:

Una respuesta positiva confirmaría que el aula se transforma en un espacio de construcción colectiva, donde el juego no es solo individual, sino también cooperativo. Una respuesta negativa puede señalar que las actividades están mal estructuradas o no promueven suficientemente la colaboración como valor.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

El trabajo de investigación desarrollado y enfocado en los estudiantes de primer año de la carrera de Administración de Empresas del Centro Regional Universitario de Panamá Este (CRUPE), tuvo como propósito analizar el uso de estrategias lúdicas y su relación con la participación estudiantil. A partir de los resultados obtenidos en la encuesta, se destacan hallazgos relevantes en función de los tres objetivos planteados.

En relación con la identificación de las estrategias lúdicas actualmente implementadas para el curso de Licenciatura en Administración de Empresas del CRUPE, se identificó que los estudiantes reconocen la presencia de ciertas estrategias lúdicas en su entorno educativo, aunque no de forma generalizada. En particular, en cuanto a la aplicación de las estrategias, un 47.06 % de los encuestados manifestó estar "totalmente de acuerdo" en que se aplican dinámicas que fomentan el aprendizaje, mientras que un 23.53 % respondió simplemente "de acuerdo", reflejando una percepción moderadamente positiva. No obstante, aún persiste una proporción (17.65 %) que no percibe estas estrategias, lo que sugiere que su implementación podría ser aún limitada o no suficientemente clara para todos los estudiantes.

Sobre lo relacionado con la participación estudiantil, las respuestas a preguntas como la 4, 5 y 9 de la encuesta, basadas en motivación, participación y transferencia, evidencian una participación desigual. Si bien en la Pregunta 5 el 41.18 % respondió estar "totalmente de acuerdo" en que las actividades fomentan su involucramiento, en la Pregunta 4 solo el 17.65 % señaló estar "de acuerdo", y un significativo 23.53 % se mantuvo neutral. Asimismo, en la Pregunta 9, apenas el 29.41 % respondió "de acuerdo", y un 17.65 % no ve relación directa entre las estrategias y su participación. Esto revela que, aunque hay disposición, no todos los estudiantes se sienten incluidos activamente en las dinámicas.

Finalmente, respecto al tercer objetivo, que apunta a plantear estrategias lúdicas para incrementar la participación, los datos sugieren que el uso de juegos educativos, dinámicas colaborativas y herramientas tecnológicas podrían potenciar el interés y la implicación de los estudiantes. Las respuestas positivas en las Preguntas 6, 7 y 8, con porcentajes altos de "de acuerdo" y "totalmente de acuerdo" (hasta un 52.94 % y 47.06 % respectivamente), demuestran que cuando las estrategias son bien aplicadas, logran captar la atención y fomentar la participación.

En conclusión, los resultados indican que, si bien existen esfuerzos por incorporar estrategias lúdicas, su aplicación no es uniforme ni plenamente efectiva. Se recomienda fortalecer la formación docente en este enfoque y diversificar las herramientas lúdicas utilizadas, asegurando su integración coherente al currículo para impactar positivamente en la participación y el aprendizaje de los estudiantes del primer año de Administración de Empresas en el CRUPE.

5.2 Recomendaciones

Con base en los resultados obtenidos y en correspondencia con los objetivos de la investigación, se proponen las siguientes recomendaciones para fortalecer la aplicación de estrategias lúdicas y mejorar la participación estudiantil en el primer año de la carrera de Administración de Empresas del CRUPE.

En cuanto al primer objetivo, relacionado con la identificación de las estrategias lúdicas utilizadas, se recomienda realizar un diagnóstico sistemático al inicio de cada semestre para conocer las herramientas, dinámicas y enfoques con los que los estudiantes están familiarizados. Esto permitirá adaptar las estrategias a sus intereses y estilos de aprendizaje. Además, se sugiere promover la formación continua del cuerpo docente en el uso de recursos lúdicos actualizados, como simuladores, plataformas digitales, juegos interactivos y dinámicas colaborativas que fomenten el pensamiento crítico y la participación. Asimismo, sería beneficioso documentar y compartir buenas prácticas docentes dentro del centro universitario, a fin de crear una guía institucional que estandarice y facilite el uso efectivo de estas herramientas.

Respecto al segundo objetivo, que busca explicar el nivel de participación estudiantil, los datos indican que, aunque existe disposición por parte de los alumnos, no todos se sienten incluidos activamente. En ese sentido, se recomienda habilitar espacios regulares de retroalimentación, en los que los estudiantes puedan expresar su nivel de participación, sus intereses y sugerencias sobre las metodologías aplicadas. Paralelamente, se deben incorporar metodologías participativas como el aprendizaje basado en problemas (ABP), el trabajo cooperativo y los debates estructurados, que invitan al estudiante a involucrarse de manera activa en la construcción del conocimiento. Por último, es esencial identificar y atender las barreras que limitan la participación, tales como la timidez, la desmotivación o la falta de comprensión de los contenidos, a través de tutorías, acompañamiento académico y estrategias de refuerzo positivo.

Finalmente, para atender el tercer objetivo, que plantea estrategias lúdicas orientadas a incrementar la participación, se recomienda la implementación de técnicas de

gamificación en las actividades académicas. Elementos como niveles, recompensas, retos y clasificaciones pueden ser integrados tanto en tareas como en evaluaciones para motivar a los estudiantes. También se sugiere diseñar actividades prácticas vinculadas al entorno empresarial, como simulaciones de toma de decisiones, análisis de casos reales o ferias de emprendimiento, que permitan aplicar los conocimientos teóricos en contextos cercanos a su futura profesión. Por último, se debe fomentar el trabajo en equipo mediante juegos colaborativos en los que todos los participantes deban contribuir activamente para alcanzar un objetivo común, promoviendo así la cohesión grupal y el sentido de pertenencia.

Estas recomendaciones buscan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando que las estrategias lúdicas no solo estén presentes, sino que también sean efectivas y alineadas con las necesidades e intereses del estudiantado.

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo I: Planteamiento del problema

- Vera, A. C., & Vera G., L. J. (2011). *Estrategias utilizadas por los docentes para promover el aprendizaje de la biología a nivel universitario*. *Telos*, 13(3), 397–411.
- UNESCO. (1998). *Recomendaciones para el desarrollo de habilidades en los estudiantes*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Silva, I. M., & Vásquez, A. (2023). *Estrategias lúdicas para potenciar el aprendizaje universitario*. *Revista Hacedor*, 7(2), 142–154. <https://revistahacedor.org>
- Harvard Graduate School of Education. (2021). *A pedagogy of play: Supporting playful learning in classrooms and schools*. Harvard University Press.
- UNICEF. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. United Nations Children's Fund.
- UNESCO. (2022). *Education in Latin America and the Caribbean at a crossroads: Regional monitoring report SDG4 - Education 2030*. <https://unesdoc.unesco.org>
- Fantuzzo, J., & Hampton, V. (2000). Play interventions and socio-emotional development. *Journal of Educational Psychology*, 92(2), 345–357.
- European Commission. (2020). *Erasmus+ programme guide*. https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/documents/erasmus-programme-guide_en
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00262-2>

- Park, A. (2023). Gamification in higher education: An experimental case study at the University of Athens. *Educational Technology & Society*, 26(2), 56–65.
- Springer, A. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en la educación superior: Un estudio en la Universidad de Barcelona. *Journal of Business Education*, 9(2), 56–70.
- Algunos por cambio. (2021). *Gamificación como solución educativa en América Latina: Colombia y Brasil*. <https://algunospocambio.org>
- SENACYT. (2020). *Programas de ciencia y robótica en Panamá: Un enfoque hacia la educación STEM*. Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.
- Ministerio de Educación de Panamá. (2022). *Resultados de los programas piloto de gamificación en Panamá*. Fronteras en la Educación.
- UNESCO. (2024). *Reducing anxiety through playful learning strategies*. <https://unesco.org>
- Consejo de Rectores de Panamá. (2021). *Informe nacional de educación superior de Panamá*. Universidad Tecnológica de Panamá.
- Reisberg, L. (2021). *Diagnóstico de la educación superior en Panamá: Retos y oportunidades*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- UNICEF. (2021). *Reimagining education in Latin America and the Caribbean*. United Nations Children's Fund.
- Pérez, J., Rodríguez, M., & González, L. (2015). La deserción en la educación superior en Panamá y sus causas. *Revista de Educación Superior*, 45(3), 123–145.

Capítulo II: Bases teóricas

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2425–2428.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Anderson, C. A. (2018). The influence of gamification on user engagement in educational settings. *Educational Technology Review*, 18(4), 23–35.
- Gartner, R. (2020). Corporate gamification strategies for workforce engagement. *Journal of Business Innovation*, 12(6), 44–52.

- Baker, K. (2015). Gamification in education: Enhancing student engagement. *Journal of Educational Technology*, 35(3), 115–128.
- Stevens, M. (2019). The impact of narrative-driven gamification on student performance and motivation. *Educational Psychology*, 29(7), 631–645.
- Kahoot!. (2020). *Kahoot: Create and play quizzes*. <https://kahoot.com>
- Quizizz. (2021). *Quizizz: Fun and engaging quizzes for students*. <https://quizizz.com>
- Classcraft. (2022). *Classcraft: A game-based learning platform for classrooms*. <https://classcraft.com>
- Duolingo. (2021). *Duolingo: Learn languages for free*. <https://duolingo.com>
- Minecraft Education Edition. (2022). *Minecraft Education Edition: Build, create, and learn*. <https://education.minecraft.net>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop*, AAAI-04, 1–5.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *International Journal of Learning and Media*, 1(1), 49–71.
- Caponetto, I. (2019). Gamification in higher education: A literature review. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 22(1), 44–59.
- Ames, C. (1992). Aulas: Metas, estructuras y motivación estudiantil. *Journal of Educational Psychology*, 84(3), 261–271.
- Bandura, A. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. *Psychological Review*, 84(2), 191–215.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.

- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 325–346.
- Vallerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Advances in Experimental Social Psychology*, 29, 271–360.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Free Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Capítulo III: Marco metodológico

- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Pérez, J. (2020). Evaluación del impacto de las herramientas de gamificación en la formación académica temprana. *Revista de Educación y Tecnología*.
- Rodríguez, M. (2019). Principios de la gamificación y su aplicación en entornos educativos. *Journal of Educational Innovation*.

ANEXOS