

Programa de educación en competencias ciudadanas para el desarrollo de habilidades y valores democráticos del nivel media vocacional con el uso de la gamificación, para las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería, departamento de Córdoba-Colombia

Education program in citizenship competencies for the development of skills and democratic values at the vocational high school level with the use of gamification, for the official educational institutions of the commune three of Monteria, department of Cordoba-Colombia.

Nereida Matilde Yances Martínez

*Universidad Metropolitana De Educación Ciencia y Tecnología UMECIT
Panamá*

Resumen

El objetivo principal de este artículo es generar un programa educativo basado en la gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos en los estudiantes del nivel media vocacional en las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería, Departamento de Córdoba-Colombia. La necesidad de una ciudadanía global se subraya por los desafíos compartidos a nivel mundial, como el cambio climático, la desigualdad y la promoción de la paz y los derechos humanos. El estudio se fundamenta teóricamente en los aportes de (Camacho et al., 2022), el cual ha mostrado un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes; Parrado y Zúñiga (2021), quienes han evidenciado que la gamificación puede transformar la experiencia educativa al hacerla más atractiva y participativa, Montoya (2019), donde se observó que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron una mejora notable en su capacidad para trabajar en equipo, resolver conflictos y tomar decisiones éticas. Metodológicamente, se implementa un enfoque mixto bajo el paradigma de Comprensión Holística de la Ciencia y método Holopráxico según los aportes de Hurtado (2010, 2012, 2020). Para el procesamiento de datos se tiene en cuenta el análisis estadístico (SPSS) y cualitativo (Atlas. Ti v24).

Palabras clave: competencias ciudadanas, Gamificación, habilidades, media vocacional, valores democráticos.

Abstract

The main objective of this article is to generate an educational program based on gamification for the development of citizenship competencies, skills and democratic values in students of the vocational secondary level in the official educational institutions of the commune three of Monteria, Department of Cordoba-Colombia. The need for global citizenship is underscored by globally shared challenges such as climate change, inequality and the promotion of peace and human rights. The study is theoretically based on the contributions of (Camacho et al., 2022), which has shown a significant increase in student motivation and engagement; Parrado and Zúñiga (2021), who have evidenced that gamification can transform the educational experience by making it more attractive and participatory, Montoya (2019), where it was observed that students who participated in gamified activities showed a marked improvement in their ability to work in teams, resolve conflicts and make ethical decisions. Methodologically, a mixed approach is implemented under the paradigm of Holistic Understanding of Science and Holopraxic method according to the contributions of Hurtado (2010, 2012, 2020). For data processing, statistical analysis (SPSS) and qualitative analysis (Atlas. Ti v24) are taken into account.

Keywords: citizenship skills, Gamification, skills, vocational media, democratic values.

Date of Submission: 26-05-2025

Date of acceptance: 07-06-2025

I. Introducción

Los cambios sociales y tecnológicos han transformado a la educación en una de las áreas más dinámicas y esenciales para el desarrollo integral de las personas. La educación no solo se centra en la transmisión de conocimientos académicos, sino también en la formación de ciudadanos competentes, capaces de enfrentar los retos contemporáneos con habilidades y valores democráticos. Este interés ha impulsado la investigación en este campo para mejorar continuamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, actualizando los métodos educativos con herramientas innovadoras que respondan a las transformaciones sociales.

En este contexto, la globalización y las circunstancias políticas, económicas y de salud pública que afectan a la humanidad, han dirigido la atención hacia el estudio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como soluciones viables a los problemas educativos. En particular, se destacan las dificultades en la formación de competencias ciudadanas en los estudiantes del nivel media vocacional, un desafío que requiere de estrategias pedagógicas efectivas e innovadoras.

El uso de la gamificación en la educación surge como una herramienta prometedora para abordar estas limitaciones. La gamificación, que incorpora elementos y mecánicas de los juegos en contextos educativos, ofrece un ambiente de aprendizaje motivador y atractivo. Este enfoque no solo aumenta la participación de los estudiantes, sino que también facilita el desarrollo de habilidades críticas y la internalización de valores democráticos.

En este sentido, la investigación presentada tiene como objetivo general generar un programa de educación en competencias ciudadanas basado en la gamificación para el desarrollo de habilidades y valores democráticos en los estudiantes del nivel media vocacional de las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería, Departamento de Córdoba, Colombia. Este estudio se estructura en cinco capítulos, siguiendo el protocolo exigido de investigación.

Descripción de la problemática

En el contexto educativo contemporáneo, la formación de ciudadanos globales competentes y responsables se ha convertido en un imperativo crucial, debido a la creciente interconexión global y los desafíos ambientales, sociales y políticos que enfrenta el mundo. La educación en competencias ciudadanas no solo abarca la adquisición de conocimientos básicos, sino que también implica desarrollar habilidades críticas que permitan a los jóvenes participar de manera efectiva y ética en la sociedad. Estas competencias incluyen el entendimiento y respeto por la diversidad, la capacidad de actuar con responsabilidad ambiental y el compromiso con la justicia social (Díaz, 2023).

La necesidad de una ciudadanía global se subraya por los desafíos compartidos a nivel mundial, como el cambio climático, la desigualdad y la promoción de la paz y los derechos humanos. Estos problemas requieren una comprensión profunda de cómo las acciones locales pueden tener impactos globales, y cómo los individuos, como ciudadanos del mundo, pueden contribuir a soluciones sostenibles. En este sentido, la educación debe equipar a los estudiantes no solo con el conocimiento de sus derechos y responsabilidades, sino también con la capacidad de pensar críticamente sobre problemas complejos y actuar de manera informada y ética (Gómez, 2017).

Además, la formación ciudadana efectiva también debe abordar la responsabilidad ambiental. Educando a los estudiantes sobre el impacto ambiental de las actividades humanas y la importancia de la sostenibilidad, se les prepara para tomar decisiones conscientes que contribuyan a la preservación del planeta. Esto incluye entender las políticas de reciclaje, la conservación de recursos y la promoción de tecnologías y prácticas sostenibles, que son fundamentales para asegurar un futuro viable para las próximas generaciones (Peña, 2020).

Sin embargo, uno de los principales retos en la enseñanza de estas competencias es cómo involucrar y motivar a los estudiantes, quienes a menudo pueden ver la formación ciudadana como algo teórico o desconectado de sus vidas diarias. Aquí es donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden jugar un papel transformador. Mediante la integración de la gamificación en el currículo, las TIC ofrecen una manera atractiva y accesible de enseñar competencias ciudadanas. Al utilizar elementos de juego y plataformas interactivas, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje que no solo son educativas, sino también inmersivas y relatables para los estudiantes. Esta estrategia no solo mejora la participación y el compromiso de los estudiantes, sino que también permite la personalización del aprendizaje y fomenta una mayor autonomía y motivación intrínseca en el proceso educativo (Mesa, 2021).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado diversos ámbitos, incluidos los procesos educativos. Sin embargo, a pesar del avance tecnológico, se observan carencias significativas en la formación de competencias ciudadanas en los estudiantes del nivel media vocacional, especialmente en la comuna tres de Montería, Departamento de Córdoba, Colombia. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia innovadora para mejorar la educación en competencias ciudadanas. La gamificación, que implica el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, ha demostrado ser eficaz en aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando así un

aprendizaje más significativo y duradero(Sánchez R. , 2023).

Fundamentación Teórica

Las competencias ciudadanas representan un componente esencial en la formación integral de los estudiantes, particularmente en el nivel media vocacional, donde se busca preparar a los jóvenes para una participación activa y responsable en la sociedad. Diversas investigaciones han evaluado la eficacia de los programas educativos enfocados en la enseñanza de competencias ciudadanas en la educación secundaria, tanto en Colombia como en otros países de América Latina.

La evaluación de estudios centrados en la enseñanza de competencias ciudadanas en el nivel media vocacional revela enfoques diversos y resultados variados. Según un estudio realizado por Vélez et al. (2021), la integración de competencias ciudadanas en el currículo escolar puede mejorar significativamente el conocimiento cívico y las actitudes democráticas de los estudiantes. Este estudio, que abarcó varios países, subraya la importancia de un currículo bien diseñado que incorpore tanto el conocimiento teórico como las prácticas participativas para desarrollar competencias ciudadanas efectivas.

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional ha implementado diversos programas destinados a fortalecer la educación en competencias ciudadanas. Uno de los programas más destacados es el "Programa de Competencias Ciudadanas", el cual se enfoca en desarrollar habilidades de convivencia, resolución pacífica de conflictos y participación democrática. Evaluaciones de este programa, como la realizada por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES), indican que los estudiantes que participan en estas iniciativas muestran una mejor comprensión de sus derechos y deberes ciudadanos, así como una mayor disposición para involucrarse en actividades comunitarias (Moreno, 2021).

Asimismo, en otros países latinoamericanos, se han llevado a cabo programas similares con resultados positivos. En México, por ejemplo, varios programas han incorporado componentes de educación cívica y ética en su currículo, promoviendo la formación de ciudadanos activos y responsables. Según un estudio de Santillán (2021), los estudiantes que participaron en este programa demostraron mejoras significativas en su capacidad para trabajar en equipo, tomar decisiones éticas y participar en la vida comunitaria.

En Brasil, el programa "Educación para la Ciudadanía" ha sido objeto de múltiples estudios que destacan su impacto en la formación cívica de los estudiantes. De acuerdo con un informe de Diógenes et al. (2020), este programa no solo ha mejorado las competencias cívicas de los estudiantes, sino que también ha contribuido a una mayor cohesión social y a la reducción de la violencia escolar. Estos resultados subrayan la importancia de un enfoque integral y contextualizado en la enseñanza de competencias ciudadanas.

Además de estos ejemplos, la revisión de programas existentes en otros países latinoamericanos revela que la implementación de educación en competencias ciudadanas enfrenta desafíos comunes, como la falta de recursos, la necesidad de capacitación continua para los docentes y la resistencia al cambio en algunas comunidades educativas. Sin embargo, los estudios coinciden en que, a pesar de estos obstáculos, los beneficios de una educación cívica bien implementada son significativos y duraderos (Roa, 2022).

Es decir que la enseñanza de competencias ciudadanas en el nivel media vocacional es crucial para la formación de jóvenes capaces de participar activamente en la sociedad democrática. La evaluación de investigaciones y programas existentes en Colombia y otros países latinoamericanos demuestra que, aunque existen desafíos, los enfoques innovadores y bien diseñados pueden generar mejoras significativas en el conocimiento cívico y las actitudes democráticas de los estudiantes. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de continuar desarrollando e implementando programas de educación en competencias ciudadanas que respondan a las necesidades específicas de cada contexto educativo (Mejía y Perafán, 2006).

En el ámbito educativo, la gamificación ha surgido como una metodología innovadora para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en el desarrollo de competencias ciudadanas. Diversos estudios a nivel global han explorado la eficacia de esta estrategia en diferentes contextos educativos, demostrando resultados prometedores. Uno de los principales enfoques de estas investigaciones es la integración de elementos y mecánicas de juego en entornos educativos, lo cual ha mostrado un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes(Camacho et al., 2022).

Investigaciones como las de Parrado y Zúñiga (2021) han evidenciado que la gamificación puede transformar la experiencia educativa al hacerla más atractiva y participativa. Este enfoque no solo se centra en el incremento del rendimiento académico, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, esenciales para la formación de ciudadanos responsables y comprometidos, por lo que se concluyó que la implementación de técnicas de gamificación en el aula puede mejorar la participación de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más significativo.

La gamificación es una metodología educativa que ha ganado relevancia en las últimas décadas debido a su potencial para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta técnica consiste en la utilización de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la

motivación, el compromiso y el rendimiento de los participantes (Huamani, 2021).

El concepto de gamificación tiene su origen en la década de 2000, aunque sus raíces pueden rastrearse hasta principios del siglo XX con la introducción de técnicas motivacionales en el ámbito laboral. Según Mora et al. (2022), la gamificación comenzó a ser formalmente reconocida como una estrategia en diversos sectores, incluyendo la educación, alrededor del año 2010. Desde entonces, ha evolucionado para incluir una variedad de aplicaciones y enfoques, adaptándose a las necesidades específicas de diferentes contextos educativos.

Aspectos Metodológicos De La Investigación

En la presente investigación se adopta un enfoque holístico para abordar la complejidad inherente a la educación para la ciudadanía en el contexto de las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería, Departamento de Córdoba, Colombia. El paradigma holístico se caracteriza por la consideración de todos los elementos del entorno educativo como un sistema interconectado, donde la integración de las variables culturales, sociales, pedagógicas y tecnológicas es fundamental para comprender y mejorar el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes (Hurtado, 2000).

El método de investigación que se implementará en este estudio es el Holopráxico, lo que implica la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos para proporcionar una visión más completa y matizada del fenómeno estudiado. Por un lado, el componente cuantitativo se centrará en la medición y análisis de los efectos de la gamificación en el desarrollo de competencias ciudadanas, utilizando encuestas y cuestionarios estructurados que permitirán recoger datos objetivos y comparables. Por otro lado, el componente cualitativo se focalizará en la comprensión profunda de las percepciones, experiencias y contextos específicos de los estudiantes y docentes, empleando técnicas como entrevistas en profundidad y grupos focales. Esta metodología mixta es coherente con el paradigma holístico, ya que permite captar la complejidad del proceso educativo y los múltiples factores que influyen en la formación ciudadana, integrando datos numéricos con narrativas contextuales para ofrecer un análisis exhaustivo y contextualizado (Salazar, 2023).

El tipo de investigación adoptado en este estudio es el proyectivo, combinando elementos tanto descriptivos como exploratorios para abordar de manera integral el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes del nivel media vocacional en las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería. En la vertiente descriptiva, la investigación se centra en caracterizar la situación actual de las competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos en los estudiantes, utilizando herramientas cuantitativas como encuestas y cuestionarios para obtener datos precisos y representativos que permitan describir el estado actual de estas competencias en el contexto educativo específico, dicho enfoque descriptivo es esencial para establecer una línea base sobre la cual se pueda evaluar el impacto de las intervenciones pedagógicas, particularmente la gamificación (Ramírez et al., 2024).

Por otro lado, el componente exploratorio de la investigación tiene como objetivo profundizar en la comprensión de cómo la gamificación, mediada por la tecnología, puede influir en el desarrollo de competencias ciudadanas en este grupo de estudiantes. Este aspecto exploratorio es especialmente relevante dado que la aplicación de la gamificación en la educación ciudadana es un área relativamente nueva y poco estudiada en el contexto específico de Montería. A través de técnicas cualitativas como entrevistas y grupos focales, la investigación explorará las percepciones, experiencias y desafíos que enfrentan tanto estudiantes como docentes en la implementación de la gamificación, dicho enfoque permite captar las sutilezas y complejidades del fenómeno, proporcionando insights valiosos sobre las condiciones bajo las cuales la gamificación puede ser efectiva y las posibles adaptaciones necesarias para su éxito en contextos diversos y dinámicos (Hernández, 2024).

El diseño de la investigación adoptado en este estudio es no experimental, transeccional y mixto, alineado con la necesidad de abordar la complejidad del fenómeno educativo desde un enfoque integral y holístico. Este diseño se caracteriza por la integración de elementos cuantitativos y cualitativos en un único marco de análisis, lo que permite capturar tanto las dimensiones objetivas como subjetivas del desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos en los estudiantes del nivel media vocacional de las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería (Núñez et al., 2024).

Sistema de variables o categorización

El sistema de variables o categorización en esta investigación se estructura cuidadosamente para reflejar la complejidad y multidimensionalidad del fenómeno estudiado, en coherencia con los objetivos generales y específicos planteados. Dado que la investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto y holístico, las variables han sido definidas tanto desde una perspectiva cuantitativa como cualitativa, permitiendo captar no solo las dimensiones medibles del desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos, sino también las experiencias, percepciones y contextos que influyen en estos procesos (Pérez y Zuluaga, 2024).

En primer lugar, la variable independiente principal de esta investigación es la gamificación como estrategia pedagógica. Esta variable se refiere al uso de dinámicas y elementos propios de los juegos en el

contexto educativo, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación se ha seleccionado como variable independiente debido a su potencial para transformar la manera en que se desarrollan las competencias ciudadanas, al hacer el aprendizaje más interactivo, atractivo y relevante para los estudiantes del nivel media vocacional. Para operativizar esta variable, se considerarán diversos componentes como la estructura del juego, los mecanismos de retroalimentación, los sistemas de recompensa, y la integración de la tecnología en el proceso educativo (Arteaga, 2023).

En cuanto a las variables dependientes, estas se dividen en tres categorías principales que están directamente relacionadas con los objetivos específicos del estudio. La primera categoría de variables dependientes es el desarrollo de competencias ciudadanas. Esta categoría incluye habilidades como la capacidad para participar activamente en la vida comunitaria, el respeto por los derechos humanos, la capacidad de trabajo en equipo, y la toma de decisiones éticas. Estas competencias son fundamentales para la formación de ciudadanos que no solo conocen sus derechos y deberes, sino que también están dispuestos a actuar de manera responsable y constructiva en la sociedad. Para medir esta variable, se utilizarán cuestionarios estructurados y observaciones directas que evaluarán el nivel de desarrollo de estas competencias antes y después de la implementación del programa de gamificación (Tamayo y Bautista, 2021).

La segunda categoría de variables dependientes es el desarrollo de habilidades democráticas. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad para dialogar y negociar, la resolución pacífica de conflictos, y la participación en procesos de toma de decisiones colectivas. Estas habilidades son esenciales para la convivencia pacífica y la construcción de una sociedad democrática, por lo que su desarrollo es un objetivo central de la educación ciudadana. La evaluación de esta variable se realizará mediante instrumentos cualitativos, como entrevistas y grupos focales, que permitan captar las experiencias y percepciones de los estudiantes sobre cómo la gamificación ha influido en su capacidad para participar en la vida democrática de su comunidad (Samboní y Emiro, 2020).

La tercera categoría de variables dependientes se refiere al desarrollo de valores democráticos. Esta categoría incluye valores como la justicia, la igualdad, la libertad, la solidaridad, y el respeto por la diversidad. Los valores democráticos son la base sobre la cual se construye una sociedad justa y equitativa, y su desarrollo es un objetivo clave del programa educativo basado en la gamificación. Para evaluar esta variable, se emplearán tanto métodos cuantitativos como cualitativos, incluyendo encuestas que midan la interiorización de estos valores, así como técnicas cualitativas que exploren cómo estos valores se manifiestan en las actitudes y comportamientos de los estudiantes (González et al., 2021).

Además, en el marco del enfoque holístico adoptado, se reconocen una serie de variables contextuales que, aunque no son el foco principal de la investigación, pueden influir significativamente en los resultados del estudio. Estas variables incluyen factores como la cultura escolar, las dinámicas familiares, el acceso a la tecnología, y las características socioeconómicas de los estudiantes. Estas variables contextuales serán monitoreadas y registradas para entender mejor las condiciones bajo las cuales la gamificación es más efectiva, permitiendo una interpretación más rica y contextualizada de los datos.

Finalmente, en cuanto a la definición conceptual y operacional de las variables, cada una de las variables principales ha sido definida de manera que refleje tanto su contenido teórico como su aplicación práctica en el contexto del estudio. La definición conceptual de las variables se refiere a su significado teórico dentro del marco de la educación para la ciudadanía y la gamificación. Por ejemplo, la gamificación se conceptualiza como una estrategia pedagógica innovadora que utiliza elementos de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje. La definición operacional de las variables, por su parte, describe cómo estas variables serán medidas y evaluadas en la práctica. En el caso de la gamificación, esto incluye la observación de su implementación en el aula, la recolección de datos sobre la participación de los estudiantes, y la evaluación de los resultados en términos de desarrollo de competencias ciudadanas.

Es decir que el sistema de variables o categorización en esta investigación ha sido diseñado para capturar de manera integral y holística el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos en los estudiantes del nivel media vocacional. Al combinar variables cuantitativas y cualitativas, y al considerar tanto las dimensiones centrales como los factores contextuales, se busca obtener una comprensión profunda y matizada del fenómeno educativo en estudio, contribuyendo al conocimiento y mejoramiento de la educación para la ciudadanía en contextos educativos diversos y dinámicos.

El diseño de la investigación adoptado en este estudio es no experimental, transeccional y mixto, alineado con la necesidad de abordar la complejidad del fenómeno educativo desde un enfoque integral y holístico. Este diseño se caracteriza por la integración de elementos cuantitativos y cualitativos en un único marco de análisis, lo que permite capturar tanto las dimensiones objetivas como subjetivas del desarrollo de competencias ciudadanas, habilidades y valores democráticos en los estudiantes del nivel media vocacional de las instituciones educativas oficiales de la comuna tres de Montería (Núñez et al., 2024).

En su vertiente cuantitativa, el diseño es transeccional o transversal, lo que implica que la recolección de datos se realiza en un único momento en el tiempo. Este enfoque permite obtener una fotografía precisa del estado actual de las competencias ciudadanas entre los estudiantes, antes y después de la implementación del programa de gamificación. Al no intervenir o manipular las variables directamente, este diseño permite observar los efectos naturales de la gamificación en el entorno educativo sin alterar las condiciones originales, lo que es fundamental para obtener datos comparables y representativos que reflejen el impacto real de la intervención. Este diseño es particularmente adecuado para establecer correlaciones y relaciones entre las variables estudiadas, como la implementación de la gamificación y el desarrollo de competencias ciudadanas, permitiendo a los investigadores identificar patrones y tendencias en los datos recolectados (Méndez y Mercado, 2024)

Por otro lado, en su componente cualitativo, el diseño incorpora un enfoque exploratorio y descriptivo, que busca profundizar en la comprensión de las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes, docentes y otros actores educativos atribuyen al proceso de gamificación. Este aspecto cualitativo del diseño se desarrolla a través de técnicas como entrevistas en profundidad, grupos focales y observación participante, que permiten capturar la riqueza y diversidad de las interacciones y dinámicas sociales en el contexto educativo. A diferencia del componente cuantitativo, el cual se enfoca en la medición de variables específicas, el componente cualitativo busca explorar cómo se viven y experimentan estas variables en la práctica, cómo se adaptan a las particularidades del contexto cultural y social de Montería, y cómo estos factores contextuales influyen en la efectividad del programa de gamificación (Chimoy, 2023).

La integración de ambos enfoques en un diseño mixto responde a la necesidad de obtener una comprensión completa y profunda del fenómeno educativo en estudio. Mientras que el componente cuantitativo proporciona datos objetivos y medibles que permiten evaluar el impacto del programa de gamificación, el componente cualitativo enriquece esta evaluación al proporcionar contexto, profundidad y una comprensión más matizada de las experiencias educativas de los participantes. De acuerdo con Montoya (2021) esta combinación de enfoques permite no solo medir el éxito del programa en términos de desarrollo de competencias ciudadanas, sino también entender los procesos subyacentes, los desafíos y las oportunidades que surgen durante su implementación. En conjunto, este diseño mixto y holístico asegura que los hallazgos de la investigación sean robustos, pertinentes y aplicables a contextos similares, contribuyendo de manera significativa al conocimiento sobre la gamificación en la educación ciudadana.

El proceso de presentación de los datos en esta investigación se estructura cuidadosamente para asegurar que los resultados obtenidos sean analizados y comunicados de manera clara, precisa y efectiva. Dado que la investigación adopta un enfoque mixto que integra tanto datos cuantitativos como cualitativos, se han seleccionado programas y métodos específicos para la recolección, análisis y presentación de los datos, con el objetivo de abordar de manera adecuada cada dimensión del estudio.

Para la recolección y análisis de datos cuantitativos, se empleará el software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). Este programa, ampliamente reconocido en investigaciones educativas y sociales, permite manejar grandes conjuntos de datos y realizar análisis estadísticos avanzados. El proceso de presentación de los datos cuantitativos comienza con la codificación de los datos recolectados a través de las encuestas estructuradas. Los ítems de la encuesta se transforman en variables, y las respuestas de los estudiantes se ingresan utilizando códigos numéricos correspondientes a la escala Likert de cinco puntos. Una vez codificados los datos, se realizan análisis descriptivos iniciales para obtener un panorama general de las respuestas, incluyendo medidas de tendencia central como media, mediana y moda, así como la dispersión, medida a través de la desviación estándar. Este análisis permite identificar patrones generales en las respuestas de los estudiantes tanto antes como después de la implementación del programa de gamificación.

Posteriormente, para evaluar los cambios producidos por la gamificación, se procede a comparar los resultados obtenidos en las fases pretest y posttest utilizando pruebas estadísticas, como el t-test para muestras relacionadas. Esta comparación es crucial para determinar si la implementación del programa ha producido cambios significativos en las competencias ciudadanas, habilidades democráticas y valores de los estudiantes. Finalmente, los resultados del análisis cuantitativo se presentan mediante tablas, gráficos y figuras que facilitan la visualización y comprensión de los datos. Los gráficos de barras y diagramas de dispersión son particularmente útiles para ilustrar las diferencias en las respuestas antes y después de la intervención, proporcionando una representación visual clara de los cambios observados.

En cuanto a los datos cualitativos, estos se recolectan a través de entrevistas en profundidad realizadas con los docentes. Estas entrevistas se transcriben textualmente para asegurar que todos los detalles relevantes sean capturados de manera precisa. Una vez transcritas, las entrevistas se someten a un proceso de codificación y categorización que permite identificar temas y patrones recurrentes. Cada respuesta de los docentes se examina cuidadosamente para identificar categorías clave relacionadas con la efectividad de la gamificación, los desafíos en la implementación y las observaciones sobre el comportamiento de los estudiantes. El análisis temático se lleva a cabo para identificar las ideas centrales y las relaciones entre los diferentes temas emergentes. Este análisis permite una interpretación rica y matizada de los datos cualitativos, proporcionando

una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los docentes.

En la presentación final de los resultados cualitativos, se utilizan narrativas detalladas y citas textuales seleccionadas de las entrevistas, que ilustran las percepciones y experiencias más significativas. Estas narrativas ofrecen una visión contextualizada y profunda del impacto de la gamificación desde la perspectiva de los docentes, complementando los datos cuantitativos con una dimensión más subjetiva y experta.

Dado que esta investigación sigue un enfoque mixto, la integración de los resultados cuantitativos y cualitativos es un paso crucial en el proceso de presentación de los datos. La triangulación de datos, que compara y contrasta los resultados de ambos enfoques, se emplea para identificar coincidencias y discrepancias, lo que permite validar los hallazgos y ofrecer un análisis más robusto. En la presentación final, se combinan las estadísticas cuantitativas con las descripciones cualitativas para proporcionar una visión completa del impacto del programa de gamificación. Esta combinación de datos se presenta a través de narrativas que integran ambos tipos de datos, utilizando gráficos y citas para contar una historia coherente y comprensible.

Lo que significa que, el proceso de presentación de los datos en esta investigación es meticuloso y está orientado a garantizar la claridad y validez de los resultados. El uso del software SPSS facilita la recolección, análisis e integración de los datos cuantitativos, mientras que el análisis de los datos cualitativos asegura que se capte la riqueza de las experiencias docentes. Este enfoque combinado permite una presentación final que refleja fielmente la realidad educativa y el impacto del programa de gamificación en los estudiantes de Montería, proporcionando una base sólida para futuras intervenciones y estudios en contextos similares.

II. Conclusiones

El programa educativo gamificado propuesto es una estrategia prometedora para cultivar competencias ciudadanas esenciales, habilidades y valores democráticos en estudiantes de bachillerato de la Comuna Tres de Montería, respondiendo a la necesidad global de ciudadanos activos.

Al integrar la gamificación, esta iniciativa busca mejorar la motivación, el compromiso y las habilidades colaborativas de los estudiantes en el aprendizaje de principios democráticos, basándose en investigaciones que respaldan su impacto transformador en la educación.

El enfoque de métodos mixtos del programa, que utiliza análisis estadístico y cualitativo, asegura una evaluación integral de su efectividad en el fomento del desarrollo cívico dentro de las instituciones educativas objetivo.

Referencias Bibliográficas

- [1]. Allal, O., Guaita, J., & Sansaloni, E. (2024). Sustainable esports entrepreneurs in emerging countries: Audacity, resourcefulness, innovation, transmission, and resilience in adversity. *Journal of Business Research*, 171, 114382. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296323007415>
- [2]. Amador, M., Rodríguez, L., & Cazilda, D. (2023). Diseño e implementación de estrategias pedagógicas para la formación de cultura de paz a través de contenidos digitales que permitan mejorar la sana convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Ciudadela 20 de Julio. *Universidad de Cartagena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17509>
- [3]. Arancibia, M., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000300089&script=sci_arttext&tlng=pt
- [4]. Arango, D., & Pacheco, L. (2018). La Escuela Rural en Colombia como escenario de implementación de TIC. *Saber, ciencia y libertad*, 13(1), 275-289. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6571922>
- [5]. Arteaga, R. (2023). Estrategia de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 Y 2 del Centro de Educación inicial "Matilde Hidalgo de Procel". *dspace.ups.edu.ec*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24049>
- [6]. Asamblea Constituyente de Colombia. (1991). Constitución política de Colombia. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=44htEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=Constituci%C3%B3n+Pol%C3%ADtica+d+Colombia+leyes++org%C3%A1nicas++lugar+preeminente++jerarqu%C3%ADa+normativa+leyes++org%C3%A1nicas++lugar+preeminente++jerarqu%C3%ADa+normativa&ots=>
- [7]. Barón, L., & Ochoa, S. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del Inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una IE D. <http://repository.unilivre.edu.co/handle/10901/20415>
- [8]. Bertel, A., & Bertel, J. (2022). Los modelos pedagógicos y su relación con el rendimiento académico en la enseñanza primaria de la Institución Educativa Mogambo. *Universidad UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/6282/ANA%20KARINA%20Y%20JOSE%20BERTEL.pdf?sequence=1>
- [9]. Borja, J., & Pérez, E. (2021). Estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje-enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba. *Universidad UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5424>
- [10]. Camacho, J., Suárez, J., Peláez, L., & Medina, S. (2022). Estrategia pedagógica mediada por TIC para fortalecer las competencias ciudadanas en convivencia y paz en estudiantes de grado sexto, en la escuela normal superior maria auxiliadora de Cúcuta. *Universidad de Cartagena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15727>
- [11]. Cano, H. (2022). Gamificación aplicada a la enseñanza de una unidad didáctica en la asignatura de física. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21). <https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/699>
- [12]. Cañon, R., & Pacheco, K. (2023). El fortalecimiento de la educación emocional desde las competencias ciudadanas en el aula. <https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/11758>
- [13]. Carriazo, F., Puyana, R., Reyes, C., Saavedra, V., & Salazar, M. (2023). Concepto sobre el Plan Nacional Desarrollo 2022-2026 Componentes del ordenamiento territorial y los instrumentos que lo desarrollan. *repository.fedesarrollo.org.co*.

- <http://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/4413>
- [14]. Castillo, J., & Ferreira, Á. (2023). Competencia ciudadana en el sistema educativo paraguayo. Una mirada desde la educación media. *Revista Innova Educación*, 5(2), 45-61. <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/802>
- [15]. Celis, A., Gutiérrez, J., Mosquera, W., & Suárez, E. (2023). La Gamificación Digital: un estudio correlacional entre el desarrollo de las competencias en la asignatura de Matemáticas y el rendimiento académico en los estudiantes de grado noveno en la Institución Educativa Rural La Libertad. *repositorio.unicartagena.edu.co*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17313>
- [16]. Cercado, V., & Mariela, Z. (2022). Gamificación educativa y aprendizajes significativos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador-2022. https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_b6b4ad43c291dff70ade3f8a436b0
- [17]. Cornejo, J. (2012). Retos impuestos por la globalización a los sistemas educativos latinoamericanos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(52), 15-37. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=s1405-66662012000100002&script=sci_arttext
- [18]. Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15(4), 366-380. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2227-18992021000500366&script=sci_arttext
- [19]. Departamento Nacional de Planeación. (2022). ¡El Plan de la Gente es una realidad! <https://dnp.gov.co/>. <https://www.dnp.gov.co/plan-nacional-desarrollo/pnd-2022-2026>
- [20]. García, S., González, J., Rivero, P., & Rubio, A. (2023). Concepciones de la comunidad educativa sobre el patrimonio cultural inmaterial y su uso didáctico: un estudio exploratorio (No. ART-2023-135004). *zaguan.unizar.es*. <https://zaguan.unizar.es/record/127903>
- [21]. Gil, K., & Orozco, J. (2023). Percepciones de la comunidad del barrio 13 de noviembre frente a las estrategias implementadas por las mujeres para el desarrollo barrial mediado por TIC. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/18767>
- [22]. <https://repository.universidadean.edu.co/handle/10882/13162>
- [23]. González, N. (2021). Plan de mejoramiento para las prácticas formativas de inclusión, mediante la utilización de las TIC en la básica primaria de la Institución Educativa Camilo Torres de la ciudad de Montería-Córdoba-Colombia. *UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3716>
- [24]. González, Y., Rebolledo, L., & Puerta, R. (2021). Gamificación: estrategia para el fortalecimiento de competencias ciudadanas orientadas al uso responsable del recurso hídrico. *Universidad de Cartagena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13527>
- [25]. Gracia, D., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica: Revista de Investigación Formativa*, 320-328. <https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/e6e932ad-8976-4a50-9435-450536c343b2>
- [26]. Hernández, D. (2024). Metodologías activas y enfoques innovadores en la enseñanza de las Ciencias Naturales en Educación Primaria: un análisis de la Capacitación Integral Docente 2022 de la Comunidad de Madrid. *uvadoc.uva.es*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/68423>
- [27]. Horna, S. (2023). Estrategias de gamificación y aprendizaje significativo en educación superior: Revisión sistemática. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109450>
- [28]. Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361>
- [29]. Hurtado, J. (2000). Investigación holística. Caracas: Instituto Universitario de Tecnología Caripito. *Sypal*. <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>
- [30]. Mejillón, L. (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>
- [31]. Méndez, N., & Mercado, N. (2024). Mediación didáctica de la gamificación como fundamento para la potencialización de habilidades lectoras. *Universidad de la Costa*. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/12945>
- [32]. Mesa, Á. (2021). Clase invertida como estrategia para fortalecer las competencias ciudadanas de los estudiantes del grado tercero tres de la Institución Educativa Miraflores, Luis Eduardo Valencia García, en la ciudad de Medellín. *UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5443?locale-attribute=en>
- [33]. Monar, W. (2023). Recursos TICS para la enseñanza a estudiantes con Dislexia de segundo y tercer año de Educación General Básica. *Universidad Tecnológica Indoamérica*. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5632>
- [34]. Montañez, M., Torres, H., & Acevedo, E. (2022). Componentes de una ruta metodológica para la implementación de las Mallas de aprendizaje de inglés para transición a quinto de primaria, sugeridas por el Ministerio de Educación Nacional, en 5 sedes rurales de la IED Escuela Normal Superior María Auxiliada. *ciencia.lasalle.edu.co*. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/35/
- [35]. Monterrosa, M. (2019). Redes sociales: herramientas alternativas para el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2 0*, 23(2), 32-55. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v23i2.2>
- [36]. Montoya, D. (2021). Gamificación como estrategia didáctica en las ciencias sociales. *repositorio.uan.edu.co*. <https://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4925/1/2021DiegoMontoya.pdf>
- [37]. Montoya, J. (2019). Segundo avance de investigación - El desarrollo de competencias ciudadanas en el ámbito escolar. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 24. <http://34.231.144.216/index.php/RevistaUCN/article/view/138>
- [38]. Morales. (2018). Comunicación intercultural: una apuesta por las competencias ciudadanas para la inclusión en ambientes de diversidad. *Universidad Tecnológica de Pereira*. <https://repositorio.utp.edu.co/items/4e14077f-16d4-4608-a1cc-a24f5eb59ebc>
- [39]. Moreno, L. (2021). Formación para una cultura de paz desde las competencias emocionales y ciudadanas en la educación básica secundaria de Colombia. *Universidad UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/1c359568-cf2f-4e32-8bf6-d21b3b68bf39>
- [40]. Núñez, S., Macías, H., & Palacio, L. (2024). Formación de Competencias Ciudadanas. *Análisis de experiencias significativas en Colombia. Cultura Educación Sociedad*, 15(1), e03364108-e03364108. <https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/1c359568-cf2f-4e32-8bf6-d21b3b68bf39>
- [41]. Ojeda, O., & Zaldivar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662023000100005
- [42]. Paba, M., Acosta, J., & Torres, M. (2020). Priorización de competencias ciudadanas en un contexto gamificado. *Panorama*, 14(27), 51-72. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7728573.pdf>
- [43]. Pardo, C., & Sagredo, A. (2022). Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2), 79-102. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-93042022000200079&script=sci_arttext

- [44]. Parrado, E., & Zuñiga, V. (2021). La Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para el Desarrollo de Competencias Ciudadanas en Estudiantes de Grado Décimo. *Repositorio Universidad de Santander; Universidad de Santander*. <https://repositorio.udesa.edu.co/entities/publication/546471c9-d0da-4a2c-9779-5cfd14fd1b58>
- [45]. Peña, M. (2020). La formación en ciudadanía y su incidencia en La convivencia escolar en la institución educativa “Nuestra Señora de la Candelaria” del municipio de Planeta Rica. *UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/001/2951/1/TM%20UMECIT%20MARIA%20TERESA%20septiembre%2014%20del%202020.pdf>
- [46]. Pérez, A., & Zuluaga, L. (2024). Fortalecimiento de competencias Ciudadanas a través del desarrollo de una secuencia didáctica mediada por TIC en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Técnica Valle de Tenza de Guateque, Boyacá. *Universidad de Cartagena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17467>
- [47]. Pita, G. (2018). Las TICs en las empresas: evolución de la tecnología y cambio estructural en las organizaciones. *Dominio de las Ciencias, 4(1), 499-510*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6313252>
- [48]. Roa, M. (2022). Incidencia de la Enseñanza para la Comprensión en las Competencias Ciudadanas. *Revista Cientific, 7(23), 193–211*. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2022.7.23.10.193-211>
- [49]. Roncal, L., Portal, M., Acuña, M., & Linares, M. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina De Educación, 7(1), 1*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9428316>
- [50]. Rueda, S. (2023). Competencias emocionales y habilidades sociales en quinto grado de primaria. Libros, contenidos y actividades para aprender a ser y convivir. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jsui/handle/20.500.11845/3439>
- [51]. Salas, I. (2019). Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia. *UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3826>
- [52]. Salazar, E. (2023). Factores socioculturales que inciden en el bajo desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Mixta Dos Quebradas (Colombia). *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(2) 5906-5917*. <http://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/1026>
- [53]. <http://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1893>
- [54]. Sánchez, J., & Esquivel, B. (2021). La aplicación de la ética en la democracia del Estado de México. *Elemento clave para la calidad democrática. Ius Comitialis, 4(8), 29-40*. <https://iuscomitialis.uaemex.mx/article/view/16263>
- [55]. Sánchez, R. (2023). Transformando la educación online: el impacto de la gamificación en la formación del profesorado en un entorno universitario. *Metaverse Basic and Applied Research, 2, 47-47*. <https://mr.saludcyt.ar/index.php/mr/article/view/47>
- [56]. Santillán, A. (2021). ¿ Más horas en la escuela incrementan el logro escolar? Evidencia para el nivel secundaria del Programa de Escuelas de Tiempo Completo en México. *Revista electrónica de investigación educativa, 23*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412021000100024&script=sci_arttext
- [57]. Soto, N. (2023). Acompañamiento del trabajo legislativo en el trámite y aprobación del Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026 en el eje de transformación. *repository.udistrital.edu.co*. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/38050>
- [58]. Suárez, J. (2023). Influencia del conocimiento y el uso didáctico de la gamificación, por parte de los docentes, en la interactividad de las clases de educación básica secundaria y media. *Universidad UMECIT*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/75aa2387-b17c-4481-9ec0-6480965397d8>
- [59]. Tamayo, Y., & Bautista, C. (2021). Incidencia de los recursos educativos digitales en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas. *Conocimiento global, 6(S2), 364-388*. <http://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/236>
- [60]. UNESCO. (2024). Lo que hay que saber sobre la educación para la ciudadanía global. <https://www.unesco.org/es/global-citizenship-peace-education/need-know>
- [61]. Vélez, P., Balanta, V., & Libreros, J. (2021). Caracterización de la enseñanza de competencias ciudadanas de la ciudad de Cali utilizando analítica de datos. *Scientia et Technica, 26(03), 335–342*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22517/23447214.23441>
- [62]. Zambrano, E. (2018). Prácticas pedagógicas para el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 20(1), 69–82*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1409>