



GAMIFICACIÓN Y COMPETENCIAS CIUDADANAS: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA TRANSFORMAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Pedro Javier Martínez González¹
ORCID: 0009-0002-7499-1954

Sergio Benito Díaz²
ORCID: 0009-0001-4335-4947

¹ Doctorando, Universidad Americana de Europa (UNAE). Correo: martinezgonzalezpedrojavier@gmail.com

² Profesor-Investigador, Universidad Americana de Europa (UNAE). Correo: sergio.benito@aulagrupo.es

RESUMEN

El fortalecimiento de las competencias ciudadanas constituye uno de los principales desafíos de la educación contemporánea, particularmente en contextos escolares donde la conflictividad, la desmotivación estudiantil y la limitada participación democrática afectan la convivencia. Aunque la gamificación ha mostrado resultados favorables en el incremento de la motivación y el compromiso académico, persisten escasas investigaciones que analicen su potencial como estrategia para el desarrollo de competencias ciudadanas en educación secundaria desde contextos latinoamericanos. En respuesta a este vacío, el presente estudio tiene como objetivo analizar el impacto potencial de una estrategia pedagógica basada en gamificación en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de estudiantes de los grados noveno, decimo y undécimo del Colegio Esmeralda Arboleda Cadavid I.E.D., en la localidad de Bosa (Bogotá). La investigación adopta un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental, integrando un cuestionario tipo Likert aplicado en fases de pretest y posttest, junto con observación participante y entrevistas focales. La intervención se desarrollará mediante la propuesta pedagógica “Villa Convivencia”, diseñada para promover la empatía, la participación colaborativa y la resolución dialogada de conflictos mediante dinámicas gamificadas. Se espera que la implementación de la estrategia favorezca el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, así como mejoras en la convivencia escolar, la motivación y la participación estudiantil. Desde una perspectiva teórica, la investigación busca aportar evidencia sobre las posibilidades de la gamificación como mediación pedagógica para la formación ciudadana, ofreciendo una propuesta contextualizada y potencialmente replicable en instituciones educativas con características similares.

Palabras clave: Gamificación; Competencias Ciudadanas; Convivencia Escolar; Innovación Educativa; Educación Secundaria

ABSTRACT

Strengthening citizenship competencies has become one of the major challenges of contemporary education, particularly in school settings where conflict, student demotivation, and limited democratic participation negatively affect school coexistence. Although gamification has demonstrated positive effects on student motivation and academic engagement, there is still limited evidence regarding its potential to promote citizenship competencies in secondary education within Latin American contexts. Addressing this gap, the present study aims to analyze the potential impact of a gamification-based pedagogical strategy on strengthening citizenship competencies among students from ninth, tenth, and eleventh grades. Students at Colegio Esmeralda Arboleda Cadavid I.E.D., located in Bosa, Bogotá. The study adopts a mixed-methods approach with a quasi-experimental design, combining a Likert-type questionnaire administered through pretest and posttest phases with participant observation and focus group interviews. The intervention will be implemented through “Villa Convivencia”, a gamified pedagogical proposal designed to foster empathy, collaborative participation, and dialogic conflict resolution. The implementation of the strategy is expected to strengthen citizenship competencies while promoting improvements in school coexistence, student motivation, and participation. From a theoretical perspective, the study seeks to contribute evidence on the potential of gamification as a pedagogical mediation for citizenship education, offering a contextualized proposal that may be adapted to educational institutions with similar characteristics.

Keywords: Gamification; Citizenship Competencies; School Coexistence; Educational Innovation; Secondary Education.

INTRODUCCIÓN

La formación en competencias ciudadanas constituye uno de los principales desafíos de los sistemas educativos contemporáneos, especialmente en contextos caracterizados por desigualdad social, conflictividad escolar y transformaciones culturales derivadas de la globalización y la creciente digitalización de la vida cotidiana. En este escenario, la escuela ha dejado de ser un espacio destinado exclusivamente a la transmisión de conocimientos para asumir la responsabilidad de formar ciudadanos capaces de convivir democráticamente, participar de manera crítica y resolver los conflictos mediante el diálogo y la cooperación. En consonancia con esta perspectiva, la UNESCO (2015) plantea que la educación del siglo XXI debe orientarse hacia el desarrollo integral de las personas, fortaleciendo competencias sociales, emocionales y éticas que les permitan responder a los desafíos de sociedades cada vez más diversas e interconectadas.

En Colombia, esta visión se concreta en los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2006), los cuales proponen el desarrollo articulado de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas para favorecer la convivencia, la participación democrática y el reconocimiento de la diversidad. No obstante, la consolidación de estos propósitos continúa enfrentando importantes desafíos en las instituciones educativas. A pesar del avance normativo, persisten dificultades relacionadas con la resolución asertiva de conflictos, la participación estudiantil y la construcción de ambientes escolares sustentados en el respeto y la corresponsabilidad, lo que evidencia una brecha entre los lineamientos curriculares y las prácticas pedagógicas implementadas en el aula.

Esta situación adquiere especial relevancia en contextos urbanos como la localidad de Bosa, en Bogotá, donde convergen condiciones de vulnerabilidad social, diversidad cultural y dinámicas relacionales complejas que inciden directamente en la convivencia escolar. En el Colegio Esmeralda Arboleda Cadavid I.E.D. se han identificado dificultades asociadas con la participación democrática, el desinterés hacia las actividades de formación ciudadana y la resolución pacífica de conflictos. Estas problemáticas no solo afectan el clima escolar, sino que también limitan el desarrollo de competencias fundamentales para la vida en comunidad, haciendo evidente la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas dirigidas a la formación ciudadana.

En respuesta a estos desafíos, diversos autores coinciden en que la innovación educativa requiere transformar las formas de interacción que se producen en el aula y no limitarse a la incorporación de recursos tecnológicos. Area y Adell (2021) sostienen que las tecnologías digitales solo adquieren sentido pedagógico cuando favorecen experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y contextualizadas. Desde esta perspectiva, la innovación educativa implica rediseñar las prácticas de enseñanza para incrementar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso formativo.

Dentro de este escenario emerge la gamificación como una estrategia pedagógica con creciente presencia en la investigación educativa. Deterding et al. (2011) la definen como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de favorecer la motivación y el compromiso de los participantes. Diversos estudios han documentado sus aportes en variables como el rendimiento académico, la permanencia y la implicación de los estudiantes; sin embargo, estos enfoques se han concentrado principalmente en el aprendizaje disciplinar y en el uso de herramientas tecnológicas. En contraste, aún es limitada la evidencia sobre su potencial como mediación pedagógica para fortalecer competencias ciudadanas y transformar las dinámicas de convivencia escolar mediante intervenciones sistemáticas en educación secundaria, particularmente en contextos latinoamericanos.

Esta convergencia entre los planteamientos de la UNESCO (2015), los lineamientos del MEN (2006), la perspectiva de innovación educativa propuesta por Area y Adell (2021) y la conceptualización de

la gamificación desarrollada por Deterding et al. (2011) permite identificar un vacío científico específico: aunque existe consenso respecto a la necesidad de promover competencias ciudadanas y sobre el potencial motivador de la gamificación, todavía son escasas las investigaciones que articulen ambos enfoques para analizar cómo una estrategia gamificada puede convertirse en una mediación pedagógica capaz de fortalecer la convivencia escolar desde un diseño metodológicamente estructurado y contextualizado.

En atención a este vacío, la presente investigación propone la estrategia pedagógica “Villa Convivencia”, diseñada para fortalecer la empatía, la participación democrática, la toma de perspectiva y la resolución colaborativa de conflictos mediante dinámicas gamificadas. El estudio tiene como objetivo analizar el impacto potencial de esta propuesta en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de estudiantes de grado noveno, decimo y undécimo del Colegio Esmeralda Arboleda Cadavid I.E.D., empleando un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental. Con ello se busca aportar evidencia teórica y metodológica sobre las posibilidades de la gamificación como estrategia de innovación educativa para la formación ciudadana y la mejora de la convivencia escolar en educación secundaria.

ESTADO DEL ARTE

La investigación educativa actual reconoce la gamificación como una estrategia con posibilidades para incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes mediante la incorporación de elementos propios del diseño de juegos en experiencias de aprendizaje (Deterding et al., 2011). En este campo, los estudios se orientan principalmente hacia el análisis de variables asociadas con el rendimiento académico, la motivación y la participación, mientras que la formación ciudadana se aborda desde perspectivas centradas en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas necesarias para la convivencia, la participación democrática y la resolución pacífica de conflictos (Chaux, 2012).

De manera paralela, la literatura sobre innovación educativa destaca que el potencial de las tecnologías digitales no reside únicamente en su incorporación al aula, sino en su capacidad para transformar las metodologías y generar experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y contextualizadas (Area & Adell, 2021). Desde esta perspectiva, la gamificación adquiere relevancia cuando trasciende los sistemas de recompensas y se articula con propósitos pedagógicos que favorecen la autonomía, la interacción y la construcción colectiva del aprendizaje. Sin embargo, la relación específica entre gamificación, competencias ciudadanas y convivencia escolar presenta un desarrollo comparativamente menor, particularmente cuando se consideran intervenciones contextualizadas en educación secundaria.

En consecuencia, el estado actual del conocimiento evidencia una oportunidad investigativa en la articulación de estos campos. Aunque la literatura reconoce el potencial de la gamificación para favorecer la motivación y la participación, permanece la necesidad de profundizar en su utilización como mediación pedagógica para fortalecer competencias relacionadas con la empatía, la toma de perspectiva, la participación democrática y la resolución dialogada de conflictos. En este vacío se sitúa la presente investigación, que propone “Villa Convivencia” como una estrategia gamificada contextualizada para analizar su aporte al fortalecimiento de las competencias ciudadanas y la convivencia escolar en estudiantes de educación secundaria.

MARCO TEÓRICO

Competencias Ciudadanas y Convivencia Escolar

Las competencias ciudadanas comprenden un conjunto de conocimientos, habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que permiten a las personas participar de manera responsable en la vida democrática y construir relaciones fundamentadas en el respeto, el diálogo y la resolución pacífica de los conflictos. En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) las concibe como un eje esencial de la formación integral, orientado a promover la convivencia, la participación democrática y el reconocimiento de la diversidad desde la escuela.

Desde una perspectiva complementaria, Chaux (2012) plantea que el desarrollo de estas competencias trasciende la enseñanza normativa de valores, ya que requiere generar experiencias pedagógicas en las que los estudiantes pongan en práctica habilidades como la empatía, la toma de perspectiva, la regulación emocional y la construcción colectiva de acuerdos. Mientras el MEN establece el marco curricular que orienta la formación ciudadana, Chaux enfatiza la importancia de las interacciones cotidianas como escenario donde dichas competencias se construyen y fortalecen. En consecuencia, ambos enfoques coinciden en reconocer que la convivencia escolar constituye un proceso formativo que exige la participación activa de los estudiantes y no únicamente la apropiación de contenidos conceptuales.

Esta perspectiva adquiere especial relevancia en instituciones educativas que enfrentan problemáticas relacionadas con la conflictividad escolar, el debilitamiento de las relaciones interpersonales y la limitada participación en escenarios democráticos. Estas situaciones, frecuentes en contextos urbanos caracterizados por diversidad social y condiciones de vulnerabilidad, evidencian que la formación ciudadana representa un desafío pedagógico que trasciende el cumplimiento curricular y demanda estrategias capaces de transformar las dinámicas de interacción dentro del aula.

En la educación secundaria, este reto cobra mayor importancia debido a las transformaciones propias de la adolescencia, etapa en la que la construcción de la identidad, las relaciones con los pares y la participación social adquieren un papel determinante. En este sentido, fortalecer las competencias ciudadanas implica promover ambientes de aprendizaje donde los estudiantes desarrollen habilidades para dialogar, cooperar, resolver conflictos y participar activamente en la construcción de una convivencia democrática. Esta necesidad abre la posibilidad de explorar estrategias pedagógicas que favorezcan una participación más significativa y una mayor implicación del estudiante en su proceso formativo.

Gamificación Como Estrategia Pedagógica

En la última década, la gamificación se ha consolidado como una de las estrategias con mayor proyección dentro de la innovación educativa debido a su capacidad para favorecer la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes con los procesos de aprendizaje. Su incorporación responde a la necesidad de superar metodologías centradas en la transmisión de contenidos, promoviendo experiencias más dinámicas, participativas y contextualizadas, en las que el estudiante asume un papel activo en la construcción de su aprendizaje.

Deterding et al. (2011) definen la gamificación como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación y el compromiso de los participantes. En el ámbito educativo, esta estrategia se concreta mediante el uso de retos, misiones, niveles, insignias y narrativas que favorecen la interacción y la participación. Sin embargo, la incorporación de estos elementos no constituye por sí misma una innovación pedagógica, ya que su efectividad depende de la forma en que son articulados con los objetivos de aprendizaje y con las características del contexto educativo.

Esta perspectiva encuentra sustento en la teoría de la autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2017), quienes plantean que la motivación se fortalece cuando las personas experimentan autonomía, competencia y sentido de pertenencia durante el desarrollo de una actividad. Desde este enfoque, la

gamificación trasciende el uso de recompensas externas y se convierte en una estrategia orientada a generar experiencias que favorezcan el compromiso, la participación significativa y el aprendizaje activo.

En una línea complementaria, Area y Adell (2021) sostienen que la integración de tecnologías digitales solo adquiere valor educativo cuando contribuye a transformar las prácticas pedagógicas y las formas de interacción en el aula. Esta postura amplía la visión de Deterding et al. (2011), al señalar que el potencial de la gamificación no reside exclusivamente en la incorporación de elementos lúdicos, sino en su capacidad para favorecer procesos colaborativos, la resolución de problemas y la construcción compartida del conocimiento. En consecuencia, la gamificación debe comprenderse como una mediación pedagógica y no simplemente como un recurso tecnológico o una estrategia de motivación.

No obstante, la literatura también advierte que la implementación de estrategias gamificadas requiere una planificación rigurosa para evitar que el aprendizaje se reduzca a sistemas de recompensas o dinámicas competitivas descontextualizadas. Su efectividad depende de la coherencia entre las dinámicas de juego, los objetivos formativos y las necesidades de los estudiantes. Desde esta perspectiva, la gamificación representa una alternativa metodológica con potencial para enriquecer los procesos educativos, siempre que se integre dentro de propuestas pedagógicas estructuradas y orientadas al desarrollo integral del estudiante.

Innovación Educativa y Mediación Tecnológica

Las transformaciones sociales y tecnológicas de las últimas décadas han generado nuevos desafíos para los sistemas educativos, haciendo evidente la necesidad de revisar las prácticas pedagógicas tradicionales y promover modelos de enseñanza más flexibles, participativos y contextualizados. En este escenario, la innovación educativa trasciende la incorporación de recursos tecnológicos y se comprende como un proceso de transformación de las prácticas docentes, las relaciones pedagógicas y las experiencias de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, la UNESCO (2015) plantea que la educación del siglo XXI debe favorecer el desarrollo integral de los estudiantes mediante propuestas que fortalezcan competencias para afrontar los retos sociales, culturales y tecnológicos contemporáneos. En consecuencia, las tecnologías digitales representan una oportunidad para enriquecer los procesos educativos, siempre que su integración responda a propósitos pedagógicos claramente definidos y no únicamente a la disponibilidad de herramientas tecnológicas.

En la misma línea, Area y Adell (2021) sostienen que la innovación educativa exige superar concepciones instrumentales de la tecnología centradas en el uso de dispositivos o plataformas. Para estos autores, el verdadero potencial de la transformación digital radica en la posibilidad de promover metodologías activas que favorezcan la participación, la colaboración, el pensamiento crítico y la construcción compartida del conocimiento. De esta manera, la mediación tecnológica adquiere valor educativo cuando facilita nuevas formas de interacción entre docentes, estudiantes y contenidos, contribuyendo a generar experiencias de aprendizaje más significativas.

La convergencia entre ambas perspectivas permite comprender que la innovación educativa no depende exclusivamente de la incorporación de tecnologías, sino de la capacidad para integrarlas dentro de propuestas didácticas coherentes con las necesidades del contexto. En consecuencia, las herramientas digitales dejan de ser un fin en sí mismas y se convierten en mediadoras de procesos formativos orientados al desarrollo integral del estudiante.

Este enfoque resulta especialmente pertinente para investigaciones que buscan transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje mediante metodologías activas. Desde esta perspectiva, la mediación tecnológica constituye el escenario pedagógico que posibilita la incorporación de estrategias innovadoras capaces de promover mayores niveles de participación, interacción y compromiso estudiantil,

aspectos que serán retomados en el siguiente apartado al analizar la relación entre gamificación y fortalecimiento de competencias ciudadanas.

Gamificación y Fortalecimiento de Competencias Ciudadanas

La relación entre gamificación y competencias ciudadanas ha adquirido creciente interés dentro de la investigación educativa, al plantear la posibilidad de utilizar metodologías activas para fortalecer habilidades sociales, emocionales y comunicativas indispensables para la convivencia democrática. No obstante, el análisis de la literatura evidencia que estos dos campos han evolucionado de manera relativamente independiente. Mientras las investigaciones sobre gamificación se han concentrado principalmente en variables como la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, los estudios sobre competencias ciudadanas han privilegiado el desarrollo de habilidades para la convivencia, la participación democrática y la resolución pacífica de conflictos, sin profundizar suficientemente en el potencial de las estrategias gamificadas como mediación pedagógica para alcanzar dichos propósitos.

Esta situación permite identificar una convergencia entre los planteamientos desarrollados en los apartados anteriores. El Ministerio de Educación Nacional (2006) establece las competencias ciudadanas como un eje de la formación integral, mientras que Chaux (2012) enfatiza la necesidad de generar experiencias participativas donde dichas competencias puedan ejercerse en situaciones reales de interacción. De manera complementaria, Deterding et al. (2011) proponen la gamificación como una estrategia capaz de incrementar la participación mediante dinámicas propias del diseño de juegos, y Deci y Ryan (2017) explican que su potencial depende del fortalecimiento de la autonomía, la competencia y el sentido de pertenencia. A su vez, Area y Adell (2021) advierten que estas estrategias solo adquieren valor educativo cuando forman parte de procesos de innovación pedagógica coherentes con los objetivos formativos y las características del contexto.

Aunque estos enfoques convergen en reconocer la importancia de promover aprendizajes activos y participativos, persiste un vacío científico relacionado con la escasa articulación entre la gamificación y el fortalecimiento de competencias ciudadanas en investigaciones desarrolladas en educación secundaria y, particularmente, en contextos escolares latinoamericanos. La mayor parte de la evidencia disponible continúa orientándose al análisis de variables asociadas al desempeño académico o a la incorporación de tecnologías digitales, dejando en un segundo plano la comprensión de cómo las dinámicas gamificadas pueden favorecer procesos de convivencia escolar, participación democrática y construcción colectiva de acuerdos.

En este contexto, la presente investigación propone analizar la gamificación desde una perspectiva diferente, concibiéndola no como un mecanismo de recompensa o entretenimiento, sino como una mediación pedagógica capaz de generar escenarios de interacción, cooperación y reflexión orientados al desarrollo de competencias ciudadanas. Esta aproximación sustenta el diseño de la propuesta “Villa Convivencia”, concebida para promover experiencias de aprendizaje donde los estudiantes fortalezcan la empatía, la toma de perspectiva, la resolución dialogada de conflictos y la participación democrática mediante dinámicas gamificadas contextualizadas.

Desde esta perspectiva, el aporte potencial de la investigación consiste en integrar los desarrollos teóricos sobre competencias ciudadanas, innovación educativa y gamificación dentro de un modelo pedagógico contextualizado para educación secundaria, contribuyendo a ampliar la comprensión sobre el papel que las metodologías activas pueden desempeñar en la transformación de la convivencia escolar.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque mixto, entendido como la integración sistemática de métodos cuantitativos y cualitativos para comprender de manera amplia un fenómeno

educativo. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este enfoque permite complementar la medición objetiva de las variables con la interpretación de las experiencias y dinámicas sociales que emergen durante el proceso investigativo. En este estudio, dicha integración resulta pertinente para analizar tanto los cambios en las competencias ciudadanas como las transformaciones en las formas de interacción y convivencia derivadas de la implementación de una estrategia pedagógica gamificada.

Se adopta un diseño cuasi-experimental con aplicación de pretest y postest, debido a que la investigación busca comparar el comportamiento de las variables antes y después de la intervención sin modificar las condiciones naturales del contexto escolar. El componente cuantitativo permitirá identificar posibles variaciones en los niveles de competencias ciudadanas, mientras que el componente cualitativo facilitará la comprensión de las percepciones, interacciones y experiencias construidas por los estudiantes durante el desarrollo de la propuesta pedagógica.

La investigación se llevará a cabo en el Colegio Esmeralda Arboleda Cadavid I.E.D., ubicado en la localidad de Bosa (Bogotá). La población estará conformada por 480 estudiantes distribuidos en 12 cursos de los grados noveno, décimo y undécimo, pertenecientes a las jornadas mañana y tarde. La selección de los participantes se realizará mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando como criterios de inclusión la matrícula activa en la institución, la entrega del consentimiento informado y una asistencia mínima durante el desarrollo de la intervención. Se excluirán aquellos estudiantes que no cuenten con autorización para participar, se retiren de la institución durante el estudio o presenten ausencias reiteradas que impidan completar las actividades previstas.

La intervención pedagógica corresponde a la propuesta “Villa Convivencia”, diseñada bajo principios de gamificación educativa para fortalecer competencias ciudadanas mediante experiencias de aprendizaje activo. Su implementación tendrá una duración de 12 semanas, durante las cuales se desarrollarán misiones pedagógicas, retos colaborativos, dinámicas de resolución de problemas y actividades mediadas por recursos digitales, orientadas al fortalecimiento de la empatía, la participación democrática, la toma de perspectiva y la resolución dialogada de conflictos.

Para la recolección de la información se emplearán técnicas e instrumentos cuantitativos y cualitativos. En el componente cuantitativo se aplicará un cuestionario de elaboración propia, estructurado mediante una escala tipo Likert de cinco puntos (1 = Totalmente en desacuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo), orientado a evaluar dimensiones relacionadas con las competencias ciudadanas, la convivencia escolar y la participación democrática. El instrumento será sometido a juicio de expertos para establecer su validez de contenido y posteriormente a una prueba piloto, cuya consistencia interna será estimada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Como complemento, el componente cualitativo incorporará observación participante y entrevistas focales, con el propósito de comprender las transformaciones en las dinámicas de interacción, cooperación y convivencia durante la implementación de la estrategia.

El análisis de los datos cuantitativos se realizará mediante estadística descriptiva y comparación de los resultados obtenidos entre el pretest y el postest, con el fin de identificar tendencias de cambio en las variables estudiadas. Por su parte, la información cualitativa será procesada mediante análisis temático, identificando categorías emergentes relacionadas con la convivencia escolar, la participación y la resolución de conflictos. Finalmente, la integración de ambos enfoques se realizará mediante un proceso de triangulación metodológica, permitiendo construir una interpretación más amplia sobre el aporte potencial de la estrategia “Villa Convivencia” al fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

RESULTADOS

Dado que la investigación se encuentra en fase de implementación, los resultados que se presentan corresponden a proyecciones derivadas del diseño metodológico y del marco teórico que sustenta la propuesta pedagógica. En consecuencia, las tendencias descritas constituyen resultados

esperados que deberán ser contrastados mediante el análisis comparativo entre el pretest y el posttest, así como a través de la información obtenida mediante observación participante y entrevistas focales. Se espera que la estrategia “Villa Convivencia” contribuya al fortalecimiento de las competencias ciudadanas y genere transformaciones positivas en la convivencia escolar, la motivación y la participación estudiantil, aportando evidencia sobre el potencial de la gamificación como estrategia de innovación educativa.

Fortalecimiento de Competencias Ciudadanas

Se espera evidenciar avances en dimensiones relacionadas con la empatía, la resolución dialogada de conflictos, la participación democrática y la toma de perspectiva, consideradas ejes centrales de las competencias ciudadanas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional (2006). Estas dimensiones serán evaluadas mediante el cuestionario tipo Likert aplicado en las fases de pretest y posttest, complementado con la información cualitativa obtenida durante la intervención. Se prevé que los estudiantes incrementen su capacidad para reconocer diferentes perspectivas, argumentar respetuosamente, participar en la construcción de acuerdos y proponer alternativas de solución frente a situaciones de convivencia escolar, reflejando tendencias de mejora tanto en los indicadores cuantitativos como en las evidencias cualitativas.

Transformaciones en la Convivencia Escolar

Desde el componente cualitativo, se espera identificar cambios en las dinámicas de interacción dentro del aula, particularmente en aspectos relacionados con la cooperación, la comunicación, la resolución pacífica de conflictos y la construcción colectiva de acuerdos. Estas transformaciones serán analizadas mediante los registros de observación participante y las entrevistas focales, buscando identificar evidencias de una mayor disposición al diálogo, al trabajo colaborativo y al reconocimiento del otro como elementos que favorecen la convivencia democrática.

Motivación y Participación Estudiantil

Se proyecta que las dinámicas gamificadas favorezcan una mayor implicación de los estudiantes en las actividades de formación ciudadana, promoviendo niveles superiores de participación, compromiso y sentido de pertenencia durante el desarrollo de la estrategia. Desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2017), se espera que la propuesta fortalezca percepciones de autonomía, competencia y vinculación social, condiciones que podrían favorecer una participación más activa y significativa en los procesos de aprendizaje y convivencia escolar.

Impacto Pedagógico de la Estrategia Gamificada

Más allá de los posibles cambios en las variables analizadas, se espera que “Villa Convivencia” constituya una alternativa metodológica para integrar la gamificación dentro de los procesos de formación ciudadana en educación secundaria. En este sentido, el aporte potencial de la investigación radica en ofrecer un modelo pedagógico contextualizado que articula competencias ciudadanas, metodologías activas y mediación tecnológica, proporcionando elementos conceptuales y metodológicos que podrán ser contrastados y ampliados en futuras investigaciones desarrolladas en contextos educativos similares.

DISCUSIÓN

La presente investigación propone comprender la gamificación como una mediación pedagógica con potencial para fortalecer las competencias ciudadanas desde experiencias de aprendizaje activas, colaborativas y contextualizadas. Dado que el estudio se encuentra en fase de implementación, la discusión se orienta al análisis del alcance teórico de la propuesta y de las contribuciones que podría

ofrecer al campo de la innovación educativa, más que a la interpretación de resultados empíricos concluyentes.

Desde esta perspectiva, la propuesta “Villa Convivencia” se fundamenta en la convergencia de diferentes marcos conceptuales. Mientras Deterding et al. (2011) conciben la gamificación como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos para incrementar la motivación y el compromiso de los participantes, Deci y Ryan (2017) explican que dicho compromiso solo puede sostenerse cuando las experiencias de aprendizaje favorecen la autonomía, la percepción de competencia y el sentido de pertenencia. Esta articulación permite comprender que el valor educativo de la gamificación no depende exclusivamente de la utilización de dinámicas lúdicas, sino de la capacidad del docente para diseñar experiencias pedagógicas orientadas al aprendizaje significativo y a la participación activa de los estudiantes.

A esta perspectiva se suman los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (2006) y de Chaux (2012), quienes coinciden en que el desarrollo de competencias ciudadanas requiere escenarios donde los estudiantes puedan dialogar, construir acuerdos y resolver conflictos mediante experiencias de interacción reales. En este sentido, la propuesta pedagógica no pretende sustituir los procesos tradicionales de formación ciudadana, sino ofrecer una alternativa metodológica que facilite el ejercicio práctico de dichas competencias mediante dinámicas colaborativas propias de la gamificación.

De igual manera, los aportes de Area y Adell (2021) permiten ampliar esta discusión al señalar que la innovación educativa trasciende la incorporación de tecnologías digitales y exige transformar las relaciones pedagógicas que se establecen en el aula. Desde esta perspectiva, la gamificación adquiere sentido cuando se integra en un diseño didáctico coherente con los objetivos formativos y con las necesidades del contexto, evitando reducirse al uso aislado de plataformas, recompensas o elementos tecnológicos. Esta postura coincide con el enfoque asumido en la presente investigación, donde la tecnología constituye un medio para favorecer la interacción, la cooperación y la construcción colectiva del conocimiento, y no un fin en sí misma.

En consecuencia, el principal aporte potencial del estudio radica en integrar los desarrollos conceptuales sobre competencias ciudadanas, innovación educativa y gamificación dentro de una propuesta pedagógica contextualizada para educación secundaria. Más que demostrar la superioridad de una metodología específica, la investigación busca generar evidencia sobre las condiciones pedagógicas que podrían favorecer el fortalecimiento de la convivencia escolar mediante estrategias gamificadas diseñadas desde una perspectiva crítica y participativa.

Finalmente, este trabajo reconoce que el verdadero alcance de la propuesta deberá establecerse una vez concluida la intervención y analizados los datos obtenidos durante el proceso investigativo. No obstante, desde su diseño teórico y metodológico, “Villa Convivencia” constituye una aproximación que puede enriquecer la discusión sobre el papel de las metodologías activas en la formación ciudadana y ofrecer referentes para futuras investigaciones interesadas en la relación entre gamificación, convivencia escolar e innovación educativa en contextos latinoamericanos.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió estructurar una propuesta pedagógica fundamentada en la articulación entre gamificación, competencias ciudadanas e innovación educativa, orientada a responder a problemáticas relacionadas con la convivencia escolar y la participación estudiantil en educación secundaria. Desde esta perspectiva, “Villa Convivencia” se configura como un diseño metodológico que integra metodologías activas y mediación tecnológica con el propósito de favorecer experiencias de aprendizaje centradas en la cooperación, el diálogo y la construcción democrática de acuerdos.

Uno de los principales aportes del estudio consiste en plantear una comprensión de la gamificación que trasciende su dimensión lúdica o tecnológica, concibiéndola como una mediación pedagógica capaz de fortalecer procesos de formación ciudadana cuando se articula con objetivos educativos claramente definidos y con las características del contexto escolar. Esta perspectiva contribuye a ampliar la discusión sobre el uso de metodologías activas en la educación secundaria y a consolidar una visión de la innovación educativa centrada en la transformación de las prácticas pedagógicas y no únicamente en la incorporación de recursos digitales.

Asimismo, la investigación permitió identificar un vacío en la literatura relacionado con la limitada articulación entre gamificación y competencias ciudadanas en contextos escolares latinoamericanos. En respuesta a esta necesidad, la propuesta desarrollada ofrece un referente conceptual y metodológico que podrá ser contrastado durante la fase de implementación, contribuyendo a generar evidencia sobre las posibilidades de la gamificación para fortalecer la convivencia escolar desde una perspectiva participativa y contextualizada.

Dado que la investigación se encuentra en desarrollo, las proyecciones formuladas deberán ser contrastadas mediante el análisis de los resultados obtenidos durante la implementación de la estrategia “Villa Convivencia”. En este sentido, se espera que la aplicación del diseño metodológico permita aportar evidencia empírica sobre el fortalecimiento de las competencias ciudadanas y las transformaciones en las dinámicas de convivencia escolar, enriqueciendo la discusión sobre innovación educativa y formación ciudadana en educación secundaria.

Finalmente, se considera que esta investigación puede constituir un referente para futuras iniciativas orientadas a integrar metodologías activas en procesos de formación ciudadana, así como para el desarrollo de estudios comparativos en otros contextos educativos. De esta manera, se busca contribuir a la consolidación de propuestas pedagógicas contextualizadas que promuevan ambientes escolares más participativos, inclusivos y democráticos.

REFERENCIAS

- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo: Una aproximación crítica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 83–101. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Taurus.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias ciudadanas: Formar para la ciudadanía... sí es posible*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- UNESCO. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://repositorio.uam.es/server/api/core/bitstreams/ac917c69-4d98-453a-8804-25e7ebaad904/content>